

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A Spesifikasi		
1	Madarasah	
2	Mata Pelajaran	
3	Kelas / Semester	
4	Topik Pembelajaran	
5	Alokasi Waktu JP (Pertemuan

B Identifikasi																										
1	Kesiapan Murid (opsional)	<p>Tuliskan keadaan murid berkaitan dengan aspek pengetahuan, fisik, mental, sosial, dan spiritual.</p> <p>Misalnya; aspek pengetahuan dengan melakukan asesmen awal, maka tuliskan strategi penilaian yang digunakan pada awal pembelajaran dan tindak lanjutnya!</p>																								
2	Dimensi Profil Lulusan	<p>Pilih DPL yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran dari 8 DPL yang tersedia!</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tbody> <tr><td>DPL 1</td><td>Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME</td><td></td></tr> <tr><td>DPL 2</td><td>Kewargaan</td><td></td></tr> <tr><td>DPL 3</td><td>Penalaran Kritis</td><td></td></tr> <tr><td>DPL 4</td><td>Kreativitas</td><td></td></tr> <tr><td>DPL 5</td><td>Kolaborasi</td><td></td></tr> <tr><td>DPL 6</td><td>Kemandirian</td><td></td></tr> <tr><td>DPL 7</td><td>Kesehatan</td><td></td></tr> <tr><td>DPL 8</td><td>Komunikasi</td><td></td></tr> </tbody> </table>	DPL 1	Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME		DPL 2	Kewargaan		DPL 3	Penalaran Kritis		DPL 4	Kreativitas		DPL 5	Kolaborasi		DPL 6	Kemandirian		DPL 7	Kesehatan		DPL 8	Komunikasi	
DPL 1	Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME																									
DPL 2	Kewargaan																									
DPL 3	Penalaran Kritis																									
DPL 4	Kreativitas																									
DPL 5	Kolaborasi																									
DPL 6	Kemandirian																									
DPL 7	Kesehatan																									
DPL 8	Komunikasi																									
3	Topik Panca Cinta	<p>Pilih topik KBC dari PANCA CINTA, yang sesuai dengan materi pembelajaran!</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tbody> <tr><td>TOPIK 1</td><td>Cinta Allah dan Rasul-Nya</td><td></td></tr> <tr><td>TOPIK 2</td><td>Cinta Ilmu</td><td></td></tr> <tr><td>TOPIK 3</td><td>Cinta Lingkungan</td><td></td></tr> <tr><td>TOPIK 4</td><td>Cinta Diri dan Sesama Manusia</td><td></td></tr> <tr><td>TOPIK 5</td><td>Cinta Tanah Air</td><td></td></tr> </tbody> </table>	TOPIK 1	Cinta Allah dan Rasul-Nya		TOPIK 2	Cinta Ilmu		TOPIK 3	Cinta Lingkungan		TOPIK 4	Cinta Diri dan Sesama Manusia		TOPIK 5	Cinta Tanah Air										
TOPIK 1	Cinta Allah dan Rasul-Nya																									
TOPIK 2	Cinta Ilmu																									
TOPIK 3	Cinta Lingkungan																									
TOPIK 4	Cinta Diri dan Sesama Manusia																									
TOPIK 5	Cinta Tanah Air																									
4	Materi Integrasi KBC	Tuliskan materi integrasi KBC (Panca Cinta) yang akan dikembangkan dan relevan dengan materi pembelajaran. Materi integrasi KBC diambil dari buku panduan KBC!																								
C Desain Pembelajaran																										
1	Tujuan Pembelajaran	Tuliskan tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi dan konten pada ruang lingkup materi dengan menggunakan kata kerja operasional yang relevan.																								
2	Kerangka Pembelajaran	<p>a. Praktik Pedagogis</p> <p>1) Model Pembelajaran: <i>Project Based Learning</i></p> <p>2) Metode: tanya-jawab, diskusi, presentasi, penugasan proyek,</p> <p>b. Kemitraan pembelajaran (opsional):</p> <p>1) Kolaborasi guru dengan murid</p> <p>2) Kolaborasi guru dengan wali kelas</p>																								

		<p>3) Kolaborasi antarmurid (<i>peer teaching</i>)</p> <p>c. Lingkungan Pembelajaran</p> <p>1) Lingkungan Fisik: ruang kelas yang fleksibel dan kondusif dalam seting kelompok dengan perangkat audio visual</p> <p>2) Ruang virtual: daring (g-meet, zoom, dll)</p> <p>3) Budaya Belajar: kolaboratif, interaktif, dukungan guru untuk mengaktifkan murid</p> <p>d. Pemanfaatan Digital (opsional):</p> <p>1) Video/Animasi: Guru menggunakan video tentang sebagai stimulus.</p> <p>2) Pencarian Informasi: Murid menggunakan <i>browser</i> untuk mencari artikel, video, atau tafsir Al-Qur'an (Qur'an digital) terkait, perpustakaan digital, forum diskusi.</p> <p>3) Pembuatan Produk: Murid dapat menggunakan aplikasi presentasi (PowerPoint/Google Slides), aplikasi desain grafis (Canva/PosterMyWall), atau aplikasi <i>mind map</i> (MindMaster/XMind) untuk menyajikan hasil penemuan mereka dan dalam mengerjakan tugas membuat</p>
D Pengalaman Belajar (Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i>)		
1	Kegiatan Awal	
	(Pilih yang sesuai: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)	<p>a. Mengucapkan salam dan mengajak berdoa.</p> <p>b. Mengkondisikan murid siap untuk belajar (dengan <i>ice breaking</i> / permainan jika diperlukan)</p> <p>c. Mempresensi dan mengapresiasi kehadiran.</p> <p>d. <u>Apersepsi</u> dan motivasi: Guru menanyakan materi yang diajarkan sebelumnya. Guru mengajukan pertanyaan pemantik berikut kepada murid:</p> <p>e. Menyampaikan kompetensi (tujuan), kegiatan yang akan dilaksanakan, dan teknik penilaian.</p>
2	Kegiatan Inti	
	Memahami (Pilih yang sesuai: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)	<p>Pertemuan 1</p> <p>a. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek</p> <p>1) Mengajukan pertanyaan pemantik</p> <p>2) Menggali isu-isu hangat dan kontekstual</p>
	Mengaplikasi (Pilih yang sesuai: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)	<p>b. Mendesain perencanaan proyek:</p> <p>1) Merancang proyek</p> <p>2) Menyusun pedoman proyek (penelitian),</p> <p>3) Menyusun instrumen proyek (penelitian),</p> <p>4) Menentukan pembagian kelompok,</p> <p>5) Membuat jadwal kegiatan proyek (penelitian),</p> <p>6) Melaksanakan proyek (penelitian), dan</p> <p>7) Menyusun laporan proyek (penelitian)</p> <p>Pertemuan 2</p> <p>c. Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek</p> <p>1) Menyusun timeline</p>

		<p>2) Menganalisis kebutuhan</p> <p>d. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek</p> <p>1) Kolaborasi kelompok,</p> <p>2) Diskusi</p> <p>3) Revisi produk</p>
	Merefleksi (Pilih yang sesuai: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)	<p>Pertemuan 3</p> <p>e. Menguji hasil</p> <p>1) Menyajikan produk,</p> <p>2) Menjelaskan hasil</p> <p>f. Mengevaluasi kegiatan/pengalaman</p> <p>1) Refleksi individu dan kelompok,</p> <p>2) Menilai proses dan hasil.</p>
3	Kegiatan Penutup	
	(Pilih yang sesuai: berkesadaran, bermakna, dan/atau menggembirakan)	<p>a. Penguatan, penarikan kesimpulan, refleksi, dan umpan balik.</p> <p>b. <i>Exit Ticket</i>: Asesmen formatif sederhana yang dilakukan di akhir pembelajaran, murid menjawab satu atau beberapa pertanyaan singkat sebelum meninggalkan kelas.</p> <p>c. Guru menyampaikan informasi kegiatan yang akan datang berupa sebagai rencana tindak lanjut.</p> <p>d. Guru menutup kegiatan dengan mengajak murid bersyukur dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>
E Asesmen Pembelajaran		
1	Asesmen Awal	Menggali pengetahuan/sikap awal murid. Misalnya dengan analisis pencapaian CP sebelumnya, pre-test, pertanyaan diagnostik, diskusi singkat, kuis ringan diskusi awal, self assessment (kuesioner), peer assessment, dll
2	Asesmen Proses	Asesmen untuk perbaikan proses pembelajaran berfungsi sebagai umpan balik membantu murid memahami progres belajar mereka, serta refleksi guru mengajar Contoh: Penilaian sejawat, penilaian diri, umpan balik formatif, observasi, jurnal, pertanyaan diagnostik, dan lainnya.
3	Asesmen Akhir	Asesmen untuk mengukur capaian pembelajaran murid pada akhir pembelajaran Contoh: Penilaian proyek, penilaian produk, dan penilaian kinerja,

Mengetahui,
Kepala MTsN

.....,

Guru mata pelajaran

.....
NIP

.....
NIP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

