

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

BAB 3: AYO BERPERILAKU TERPUJI

INFORMASI UMUM	
Komponen	Deskripsi
Nama Penyusun	[Nama Guru Anda]
Satuan Pendidikan	[Nama Sekolah Anda]
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Fase/Semester	II / A / Ganjil
Alokasi Waktu	3 Pekan (12 Jam Pelajaran @35 menit)

A. IDENTIFIKASI MURID	
Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik secara intuitif sudah bisa membedakan perbuatan yang "baik" dan "tidak baik" dalam konteks sederhana (misalnya, menolong itu baik, memukul itu tidak baik). Namun, mereka perlu bimbingan untuk memahami istilah dan konsep seperti <i>empati</i> , <i>tutur kata lembut</i> , dan pentingnya <i>jujur</i> sebagai cerminan iman.
Minat Belajar	Peserta didik sangat tertarik dengan cerita (kisah), permainan peran (<i>role-playing</i>), lagu, dan visual yang jelas. Mereka termotivasi ketika pembelajaran melibatkan interaksi langsung dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk bergerak dan berekspresi.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan contoh-contoh perilaku yang sangat konkret dan relevan dengan dunia mereka (lingkungan sekolah dan rumah). Mereka belajar terbaik melalui demonstrasi (teladan dari guru), simulasi, dan penguatan positif ketika mereka menunjukkan perilaku terpuji.

B. MATERI PELAJARAN

1. Perilaku sayang kepada sesama manusia (orang tua, guru, teman).
2. Perilaku empati (ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain).
3. Perilaku bertutur kata yang lembut.
4. Perilaku jujur dalam perkataan dan perbuatan.

C. DIMENSI PROFIL LULUSAN

No.	Dimensi Profil Lulusan	Elemen yang Dikembangkan
1	Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME	Murid menginternalisasi nilai kejujuran dan kasih sayang sebagai bagian dari iman dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.
2	Kewargaan	Murid menunjukkan sikap empati dan rasa hormat terhadap orang tua, guru, dan teman sebagai bentuk tanggung jawab sosial dan kewargaan yang baik.
3	Kreativitas	Murid mengekspresikan nilai kasih sayang dan empati melalui karya seni, drama pendek, atau tulisan reflektif tentang pengalaman pribadi.
4	Kemandirian	Murid melatih bertutur kata lembut dan jujur tanpa paksaan, membangun karakter mandiri yang bertanggung jawab atas perkataan dan perbuatan sendiri.
5	Komunikasi	Murid mengembangkan kemampuan komunikasi efektif dengan menggunakan bahasa yang lembut dan jujur dalam interaksi sosial.
6	Kesehatan	Murid memahami pentingnya menjaga hubungan sosial yang sehat melalui sikap empati dan komunikasi yang baik, yang berdampak pada kesejahteraan mental dan emosional.
7	Kolaborasi	Murid bekerja sama dalam kegiatan kelompok dengan menunjukkan sikap saling menghargai, mendengarkan, dan membantu teman yang membutuhkan.
8	Penalaran Kritis	Murid mampu menganalisis situasi sosial yang memerlukan sikap empati dan jujur, serta mengambil keputusan yang tepat untuk berperilaku positif.

D. DESAIN PEMBELAJARAN

Komponen	Deskripsi
Capaian	Peserta didik terbiasa mempraktikkan nilai-nilai baik dalam kehidupan

Pembelajaran (Elemen Akhlak Fase A)	sehari-hari dalam ungkapan-ungkapan positif baik untuk dirinya maupun sesama manusia, terutama orang tua dan guru. Mereka mulai mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya.
Lintas Disiplin Ilmu	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa Indonesia: Membuat cerita pendek sederhana atau menceritakan pengalaman pribadi terkait perilaku terpuji. - PPKn: Memahami pentingnya tata krama dan sopan santun dalam berinteraksi dengan orang lain. - Seni Budaya: Bermain peran (role-playing) untuk mendramatisasi sebuah situasi yang membutuhkan perilaku terpuji.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menjelaskan arti sayang, empati, tutur kata lembut, dan jujur dengan bahasa sendiri. 2. Peserta didik dapat memberikan contoh-contoh perilaku sayang, empati, tutur kata lembut, dan jujur. 3. Peserta didik dapat membuat kreasi cerita pendek sederhana mengenai perilaku terpuji. 4. Peserta didik dapat meyakini bahwa perilaku terpuji adalah cerminan dari iman dan membiasakannya dalam kehidupan sehari-hari.
Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)	<p>Model Pembelajaran: Problem Based Learning (berbasis masalah), Project Based Learning (berbasis proyek).</p> <p>Pendekatan: Pembelajaran Bermakna (Meaningful), Menyenangkan (Joyful), dan Penuh Kesadaran (Mindful).</p> <p>Metode: Bernyanyi, cerita, permainan peran, studi kasus gambar, diskusi.</p>
Pemanfaatan Digital	Video animasi pendek tentang kisah kejujuran atau persahabatan (menolong teman).

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Aku Sayang Sesama & Berempati (Pekan ke-1)

- **Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Guru membuka dengan salam, doa, dan menyapa peserta didik dengan hangat.
2. **Joyful Learning:** Guru mengajak peserta didik bernyanyi lagu "Akhlak Terpuji" (nada "Anak Kambing Saya") untuk membangun suasana yang positif.
3. **Apersepsi:** Guru menampilkan gambar anak yang sedang menolong temannya jatuh. "Apa yang sedang dilakukan anak ini? Mengapa kita harus menolong teman?"

- **Kegiatan Inti (45 menit)**

1. **Studi Kasus Gambar (*Problem Based Learning*):** Guru menampilkan beberapa gambar masalah: (a) teman yang sedih karena tidak punya pensil, (b) adik yang menangis, (c) ibu yang terlihat lelah.
2. **Meaningful Learning:** Dalam kelompok, peserta didik mendiskusikan, "Apa yang

seharusnya kita lakukan jika melihat situasi seperti ini?" Jawaban mereka akan diarahkan pada konsep menyayangi dan empati.

3. Guru menjelaskan: "Sayang artinya kita peduli. Empati artinya kita mencoba merasakan apa yang teman kita rasakan. Kalau teman sedih, kita ikut sedih dan ingin menghiburnya."
4. **Joyful Learning: Bermain Peran.** Beberapa peserta didik diminta untuk mempraktikkan skenario singkat: satu anak berpura-pura jatuh, dan temannya datang untuk menolong sambil berkata, "Kamu tidak apa-apa? Mari aku bantu berdiri."

- **Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. **Mindful Learning:** Refleksi. "Coba pejamkan mata. Ingat-ingat satu kebaikan yang pernah dilakukan orang tua kepadamu. Bagaimana rasanya disayangi?"
2. Guru memberikan penguatan: "Karena kita disayang Allah dan orang tua, kita juga harus menyayangi orang lain."
3. Doa dan salam.

Blok 2: Tutur Kataku Lembut & Aku Anak Jujur (Pekan ke-2)

- **Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Salam, doa, dan mengulang lagu "Akhlaq Terpuji".
2. Apersepsi: Guru melakukan demonstrasi singkat. Pertama, meminta sesuatu dengan suara keras dan membentak. Kedua, meminta dengan suara lembut dan sopan. "Mana yang lebih enak didengar? Mengapa?"

- **Kegiatan Inti (45 menit)**

1. **Demonstrasi & Latihan:** Guru mencontohkan kalimat-kalimat santun: "Tolong...", "Terima kasih...", "Maaf...", "Permisi...". Peserta didik menirukan dan berlatih menggunakannya dalam kalimat.
2. **Meaningful Learning: Cerita Kejujuran.** Guru menceritakan sebuah kisah sederhana tentang seorang anak yang menemukan uang dan mengembalikannya kepada pemiliknya.
3. **Diskusi:** "Mengapa anak dalam cerita tadi mengembalikan uang itu? Apa yang akan terjadi jika dia berbohong?" Guru menekankan bahwa jujur itu hebat dan disayang Allah, meskipun kadang sulit.
4. **Mindful Learning:** "Jujur itu dimulai dari hati. Coba tanyakan pada hati kalian, apakah perbuatan ini benar atau salah?"

- **Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. Refleksi: Peserta didik diminta untuk berkomitmen, "Mulai hari ini, aku akan berusaha berkata yang lembut dan jujur."
2. Guru memberikan pujian kepada peserta didik yang aktif berpartisipasi.
3. Doa dan salam.

Blok 3: Proyek Cerita Perilaku Terpuji (Pekan ke-3)

- **Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Salam, doa, dan *review* cepat tentang 4 perilaku terpuji yang sudah dipelajari.
2. Guru menjelaskan tentang proyek hari ini: "Hari ini kita akan menjadi penulis cerita!"

- **Kegiatan Inti (45 menit)**

1. **Proyek Membuat Cerita Pendek Sederhana (Project Based Learning):**

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil.
 - Setiap kelompok mendapatkan satu tema: menolong teman, berkata jujur, berkata lembut kepada ibu, atau menyayangi adik.
 - Tugas mereka adalah membuat cerita sangat singkat (3-4 kalimat) dan menggambar adegannya. Contoh: "Judul: Aku Anak Jujur. Tadi aku memecahkan gelas. Aku bilang ke ibu, 'Maaf, Bu, aku tidak sengaja.' Ibu tidak marah karena aku jujur."
2. **Joyful Learning:** Proses pembuatan cerita dilakukan dengan riang gembira. Guru berkeliling untuk membantu dan memberikan ide.
 3. **Presentasi Galeri (Gallery Walk):** Hasil karya cerita setiap kelompok ditempel di dinding. Peserta didik berkeliling untuk melihat dan mengapresiasi karya teman-temannya.
- **Kegiatan Penutup (10 menit)**
 1. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok atas cerita-cerita hebat yang mereka buat.
 2. Refleksi akhir: "Perilaku terpuji mana yang ingin paling kamu lakukan setelah belajar hari ini?"
 3. Doa dan salam.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Diagnostik (Awal Bab)	- Tanya jawab klasikal menggunakan gambar (misal: "Menurut kalian, perbuatan di gambar ini baik atau tidak? Mengapa?").
Asesmen Formatif (Selama Proses)	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi: Mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok dan permainan peran (menggunakan catatan anekdot). - Kinerja (Praktik): Menilai kemampuan peserta didik saat bermain peran (Kriteria: kesesuaian dialog, ekspresi). - Lisan: Kemampuan peserta didik memberikan contoh perilaku terpuji saat ditanya oleh guru.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	<ul style="list-style-type: none"> - Kinerja (Produk): Menilai hasil proyek cerita pendek sederhana (Kriteria: kesesuaian cerita dengan tema, kreativitas gambar). - Penilaian Diri (Sederhana): Peserta didik memberikan tanda centang pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk pernyataan seperti "Aku sudah berusaha berkata lembut hari ini".

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:**
 - Peserta didik yang sudah sangat paham dapat diminta untuk membuat cerita yang lebih panjang atau membuat komik sederhana tentang perilaku terpuji.
 - Mereka bisa menjadi "tutor" atau pemimpin dalam kegiatan bermain peran di

kelompoknya.

- **Remedial:**

- Bagi peserta didik yang masih kesulitan membedakan konsep, guru memberikan bimbingan lebih personal dengan contoh yang lebih berulang dan sederhana.
- Menggunakan media video animasi yang secara eksplisit menunjukkan contoh perilaku dan akibatnya.
- Latihan fokus pada satu perilaku terpuji saja (misal: hanya tentang jujur) sampai anak memahami sebelum lanjut ke materi lain.

REFLEKSI DIRI

Refleksi Peserta Didik (dijawab secara lisan atau dengan gambar ekspresi)

1. Perilaku baik apa yang kamu pelajari hari ini?
2. Apakah kamu senang bermain peran menjadi orang yang suka menolong?
3. Ceritakan satu contoh perbuatan jujur yang pernah kamu lihat!

Refleksi Pendidik

1. Apakah metode cerita dan bermain peran berhasil membuat peserta didik memahami konsep akhlak?
2. Bagaimana saya bisa memastikan setiap anak mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan perilaku terpuji di kelas?
3. Apakah proyek membuat cerita terlalu sulit atau sudah sesuai untuk tingkat perkembangan mereka?
4. Perilaku terpuji mana yang tampaknya paling sulit dipahami atau diterapkan oleh peserta didik? Apa rencana saya untuk menguatkannya?