

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
BAB 4 : HIDUP LAPANG DENGAN BERBAGI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas / Fase / Semester: V (Lima) / C / I (Ganjil)
Alokasi Waktu : 8 JP (4 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik umumnya sudah akrab dengan konsep zakat fitrah (karena praktik tahunan), sedekah, dan hadiah. Istilah infak mungkin masih perlu diperdalam perbedaannya dengan sedekah.
- **Minat:** Peserta didik tertarik pada kegiatan praktis yang melibatkan interaksi sosial, seperti mengumpulkan donasi, membuat "celengan kebaikan", dan berbagi hadiah dengan teman.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki pengalaman menerima atau memberi dalam konteks keluarga dan pertemanan, yang menjadi dasar untuk memahami konsep berbagi yang lebih luas.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan infografis sederhana yang membedakan zakat, infak, sedekah, dan hadiah, serta video simulasi kegiatan berbagi.
 - **Auditori:** Membutuhkan cerita inspiratif tentang kedermawanan, penjelasan lisan, dan diskusi kelompok tentang manfaat berbagi.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan kegiatan praktik seperti simulasi membayar zakat, menghias dan mengelola kotak infak kelas, serta kegiatan saling memberi hadiah.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami definisi, perbedaan, dan persamaan antara zakat, infak, sedekah, dan hadiah.
 - **Prosedural:** Mampu mengidentifikasi contoh-contoh dari setiap jenis pemberian dan memahami hikmah di balik anjuran untuk berbagi.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat aplikatif dan relevan, mengajarkan nilai empati, kepedulian sosial, dan rasa syukur atas nikmat yang dimiliki. Ini adalah fondasi untuk membangun karakter dermawan.
- **Tingkat Kesulitan:** Rendah ke Sedang. Konsep dasarnya mudah dipahami, tantangannya adalah membedakan nuansa makna antara infak dan sedekah serta memahami konsep zakat mal secara sederhana.
- **Struktur Materi:** Materi disusun dari yang paling terstruktur (zakat) hingga yang

paling fleksibel (sedekah dan hadiah), lalu ditutup dengan perenungan hikmah berbagi secara umum.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengintegrasikan nilai kedermawanan, kepedulian, empati, rasa syukur, keikhlasan, dan tanggung jawab sosial.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Meyakini bahwa berbagi adalah perintah Allah dan wujud rasa syukur, serta melaksanakannya dengan ikhlas.
- **Kewargaan:** Menumbuhkan kepekaan sosial dan semangat gotong royong untuk membantu sesama warga yang membutuhkan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu membedakan berbagai jenis pemberian (zakat, infak, sedekah, hadiah) berdasarkan niat, waktu, dan ketentuannya.
- **Kreativitas:** Menciptakan ide-ide kegiatan berbagi di lingkungan kelas atau sekolah.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam merencanakan dan melaksanakan program "Gerakan Berbagi" di kelas.
- **Kemandirian:** Mengambil inisiatif untuk menyisihkan sebagian uang jajan untuk berinfak atau bersedekah.
- **Kesehatan:** Memahami bahwa kebahagiaan yang timbul dari berbagi dapat meningkatkan kesehatan mental dan spiritual.
- **Komunikasi:** Mampu mengajak teman lain untuk ikut serta dalam kegiatan berbagi dengan cara yang baik dan persuasif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Memahami puasa sunah, zakat, infak, sedekah, hadiah, makanan dan minuman yang halal dan haram.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Pengenalan konsep dasar persentase (dalam konteks zakat mal) dan perhitungan sederhana.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Memahami konsep kebutuhan pokok dan peran lembaga sosial (seperti panitia zakat) dalam masyarakat.
- **Pendidikan Pancasila:** Menguatkan nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia dan semangat gotong royong.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan makna zakat (fitrah dan mal) dan infak serta membedakannya. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan makna sedekah dan hadiah serta membedakannya dengan konsep berbagi lainnya. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menjelaskan hikmah atau manfaat dari perilaku berbagi (zakat, infak, sedekah, hadiah). (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu merancang dan mempraktikkan sebuah kegiatan berbagi sederhana di lingkungan kelas. (2 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan arti zakat, infak, sedekah, dan hadiah.
2. Menyebutkan perbedaan utama antara zakat dan sedekah.
3. Menyebutkan perbedaan antara infak dan sedekah.
4. Menyebutkan perbedaan antara sedekah dan hadiah.
5. Menjelaskan minimal tiga hikmah dari perilaku gemar berbagi.
6. Memberikan contoh nyata dari masing-masing jenis pemberian.
7. Mempraktikkan kegiatan berinjak melalui kotak infak kelas.
8. Merancang sebuah ide kegiatan berbagi untuk teman atau lingkungan sekolah.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

"Hartaku Berkah karena Berbagi"

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Project-Based Learning (PjBL).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Mengajak siswa merenungkan nikmat yang telah mereka terima dan membayangkan perasaan orang yang kekurangan.
 - **Meaningful Learning:** Menekankan bahwa berbagi bukan mengurangi

harta, melainkan membersihkan dan memberkahinya, serta menghubungkannya dengan kebahagiaan hakiki.

- **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas melalui permainan memilah contoh, simulasi, dan proyek kreatif "Kotak Kebaikan Kelas".
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, studi kasus, simulasi, ceramah interaktif, proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi berupa cerita bergambar, skenario studi kasus, dan tabel perbandingan.
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa dapat memilih untuk menganalisis studi kasus, bermain peran, atau membuat poster kampanye berbagi.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil belajar dapat berupa presentasi, laporan proyek sederhana, poster, atau cerita pengalaman pribadi tentang berbagi.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Menginisiasi program "Jumat Berkah" di kelas atau bekerja sama dengan UKS untuk menyalurkan bantuan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Melibatkan orang tua untuk mendukung praktik berinfak atau bersedekah dari rumah.
- **Mitra Digital:** Menonton video-video inspiratif tentang dampak positif dari kedermawanan di platform online.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menyediakan "Pojok Berbagi" di kelas yang berisi kotak infak dan papan informasi tentang kegiatan sosial.
 - Menata ruang untuk simulasi "Panitia Zakat".
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan proyektor untuk menampilkan video dan infografis.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan budaya kelas yang peduli, tidak pelit, dan saling tolong-menolong.
 - Membiasakan mengucapkan terima kasih dan mendoakan kebaikan bagi yang memberi.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Menggunakan kalkulator online sederhana untuk simulasi perhitungan zakat.
- Menayangkan video animasi yang menjelaskan perbedaan zakat, infak, dan sedekah.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Menenal Zakat dan Infak

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru bertanya, "Siapa yang pernah ikut orang tuanya membayar zakat fitrah saat bulan puasa? Apa yang kalian berikan? Kepada

siapa?"

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang dua cara berbagi yang diatur dalam Islam, yaitu zakat dan infak.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):** Guru menjelaskan makna zakat sebagai kewajiban untuk membersihkan harta dan infak sebagai anjuran membelanjakan harta di jalan Allah.
- **Membedakan Konsep:** Guru menekankan perbedaan utama: zakat itu **wajib**, ada ukuran dan waktunya, sedangkan infak itu **dianjurkan (sunnah)** dan lebih fleksibel.
- **Simulasi (Joyful):** Peserta didik melakukan simulasi sederhana. Beberapa anak berperan sebagai "panitia zakat", yang lain sebagai "pembayar zakat" (muzakki) yang menyerahkan beras atau uang mainan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses):** Peserta didik kinestetik akan sangat menikmati sesi simulasi. Peserta didik visual dapat membuat catatan dalam bentuk tabel perbandingan antara zakat dan infak.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa perbedaan paling penting antara zakat dan infak?"
- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa zakat adalah pilar Islam yang wajib, sementara infak adalah amalan sunnah yang sangat dianjurkan.
- **Tindak Lanjut:** Mengajak siswa untuk mulai menyisihkan uang jajan untuk berinfak.
- **Penutup:** Doa dan salam.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Indahnya Sedekah dan Hadiah

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan review materi sebelumnya.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru bertanya, "Siapa yang pernah memberi sesuatu kepada teman? Apa yang kamu berikan? Bagaimana perasaan temanmu? Bagaimana perasaanmu sendiri?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan akan belajar dua cara berbagi lagi yang membuat hati senang, yaitu sedekah dan hadiah.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi (Meaningful):** Guru menjelaskan bahwa sedekah adalah pemberian sukarela karena mengharap pahala, bentuknya bisa apa saja (termasuk senyuman). Hadiah adalah pemberian untuk menghormati atau memuliakan seseorang (misal karena prestasi).
- **Studi Kasus (Joyful):** Guru memberikan beberapa skenario:
 1. Adi memberi uang kepada pengemis di jalan. (Ini apa?)
 2. Ibu memberi kue kepada tetangga baru. (Ini apa?)
 3. Rina mendapat juara kelas, lalu ayahnya membelikan sepeda baru. (Ini apa?)Peserta didik menebak jenis pemberian dari setiap kasus.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Konten):** Guru menyiapkan kartu-kartu berisi contoh kegiatan, siswa secara berkelompok mengklasifikasikannya ke dalam kolom "Zakat", "Infak", "Sedekah", atau "Hadiah".

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Ternyata, berbuat baik itu banyak sekali caranya ya. Sedekah apa yang paling mudah kita lakukan setiap hari?" (Senyum).
- **Rangkuman:** Menyimpulkan perbedaan sedekah (mengharap pahala) dan hadiah (menghormati/apresiasi).
- **Tindak Lanjut:** Menugaskan siswa untuk melakukan satu sedekah sederhana dan menceritakan pengalamannya.
- **Penutup:** Doa dan salam.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Hikmah dan Manfaat Berbagi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan review.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru bertanya, "Kalau kita memberi sesuatu, harta kita berkurang atau bertambah?" Guru lalu menceritakan analogi sebatang pohon yang buahnya dipetik, lalu musim depan berbuah lebih banyak.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan menemukan rahasia dan keajaiban di balik perilaku suka berbagi.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Menonton Video Inspiratif (Meaningful):** Peserta didik menonton video singkat tentang kisah nyata kedermawanan dan dampaknya yang luar biasa.
- **Brainstorming (Joyful):** Secara berkelompok, peserta didik berdiskusi dan menuliskan sebanyak mungkin manfaat/hikmah dari berbagi. (Contoh: disayang Allah, disayang teman, membersihkan harta, melapangkan rezeki, membuat hati bahagia, mengurangi kesenjangan sosial).
- **Presentasi Kelompok:** Setiap kelompok membacakan hasil diskusinya, kelompok lain boleh menambahkan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Produk):** Hasil brainstorming bisa disajikan dalam bentuk peta konsep, daftar poin, atau poster sederhana dengan judul "Ayo Berbagi!".

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Manfaat berbagi mana yang paling ingin kalian rasakan?"
- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa berbagi tidak pernah membuat rugi, justru mendatangkan banyak sekali kebaikan baik di dunia maupun di akhirat.
- **Tindak Lanjut:** Mempersiapkan rencana proyek "Kotak Kebaikan Kelas" untuk pertemuan selanjutnya.
- **Penutup:** Doa dan salam.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Proyek "Kotak Kebaikan Kelas"

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan yel-yel "Tangan di atas lebih baik dari tangan di bawah!".
- **Apersepsi (Joyful):** Guru menunjukkan sebuah kotak kosong dan bertanya, "Kira-kira, kebaikan apa yang bisa kita masukkan ke dalam kotak ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa hari ini kita akan mempraktikkan langsung ilmu berbagi dengan membuat dan meluncurkan "Kotak Kebaikan Kelas".

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Merancang Proyek (Meaningful):** Secara klasikal, peserta didik bermusyawarah untuk menentukan:
 - Nama program (misal: "Infak Jumat", "Celengan Peduli").
 - Cara menghias kotak agar menarik.
 - Aturan main (kapan infak diisi, siapa yang bertanggung jawab).
 - Tujuan penggunaan dana (misal: untuk menjenguk teman sakit, membantu teman yang kekurangan alat tulis, disumbangkan ke panti asuhan di akhir semester).
- **Praktik Menghias Kotak (Joyful):** Peserta didik secara berkelompok menghias kotak yang sudah disiapkan dengan kertas warna, spidol, dan tulisan-tulisan motivasi untuk berbagi.
- **Peluncuran Proyek:** Guru dan ketua kelas secara simbolis memasukkan infak pertama ke dalam kotak, diikuti oleh siswa lain yang ingin berpartisipasi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses):** Siswa yang pandai menggambar bisa fokus pada dekorasi. Siswa yang pandai menulis bisa membuat aturan mainnya. Semua siswa dilibatkan sesuai bakatnya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi & Komitmen (Mindful):** "Bagaimana perasaan kalian setelah kita punya program kebaikan sendiri di kelas? Mari kita berkomitmen untuk menjaganya bersama-sama."
- **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang diamalkan. Hari ini kita sudah mengamalkan ilmu tentang infak dan sedekah.
- **Tindak Lanjut:** Menjalankan program "Kotak Kebaikan Kelas" secara rutin.
- **Penutup:** Doa dan salam.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya "Apa bedanya memberi uang ke kotak amal masjid dengan memberi kado ulang tahun ke teman?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Mengamati keaktifan siswa saat diskusi, simulasi, dan pengerjaan proyek.
- **Kuis Singkat:** Menebak jenis pemberian dari beberapa studi kasus lisan.
- **Produk (Proses):**
 - Penilaian hasil klasifikasi kartu contoh perbuatan.
 - Penilaian peta konsep tentang hikmah berbagi.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **"Kotak Kebaikan Kelas":** Menilai hasil karya (kerapian, kreativitas) dan rancangan program (aturan dan tujuan yang jelas).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Simulasi:** Menilai pemahaman siswa saat berperan dalam simulasi membayar zakat atau membedakan jenis pemberian.
- **Tes Tertulis:** Soal isian singkat dan menjodohkan yang menguji kemampuan siswa dalam membedakan zakat, infak, sedekah, dan hadiah.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.