

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Madrasah : MTSN 2 Kutai Kartanegara
Nama Guru : **Fatimah, S.Pd.I**
Mapel : Akidah Aklak
Fase/Kelas/ Smt : D/IX/1
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

I. IDENTIFIKASI

1. Peserta Didik

Peserta didik kelas IX memiliki kecenderungan aktif, senang mencoba hal baru, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Namun sebagian siswa masih cenderung mengikuti arus dan belum berani menampilkan gagasan kreatif. Materi ini diharapkan membantu mereka mengembangkan sikap kreatif, produktif, dan inovatif dalam kehidupan sehari-hari.

2. Materi Pelajaran

Akhlak Terpuji kepada Diri Sendiri: *Kreatif, Produktif, dan Inovatif*.

3. Dimensi Profil Lulusan

- Kreativitas
- Kemandirian

4. Tema

- a. Cinta Ilmu (*Hubbul 'Ilmu*)
- b. Cinta Diri dan Sesama Manusia (*Hubbun Nafs wa Hubbun Naas*)

5. Materi Inseri

- a. **Etos Kreativitas Islam** : Umat Islam dituntut untuk terus berinovasi dengan ilmu pengetahuan.
- b. **Produktivitas dan Tanggung Jawab** : Melatih diri untuk menghasilkan karya yang bermanfaat bagi diri dan orang lain.

II. DESAIN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami, meneladani, dan mengamalkan akhlak terpuji berupa sikap kreatif, produktif, dan inovatif dalam kehidupan sehari-hari.

2. Lintas Disiplin Ilmu

- Pendidikan Pancasila (tanggung jawab dan partisipasi sebagai warga negara produktif)
- IPS (sejarah peradaban Islam yang penuh kreativitas dan inovasi)

3. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan pengertian kreatif, produktif, dan inovatif. (*tema: cinta ilmu*)
- Mengidentifikasi contoh sikap kreatif, produktif, dan inovatif dalam kehidupan sehari-hari. (*tema: cinta diri dan sesama*)
- Menunjukkan perilaku kreatif, produktif, dan inovatif dalam kegiatan belajar di kelas.

4. Topik Pembelajaran

Akhlak Terpuji kepada Diri Sendiri: *Kreatif, Produktif, dan Inovatif*.

5. Praktek Pedagogis

- a. **Model** : Project Based Learning

- b. **Strategi** : Diskusi, studi kasus, refleksi, presentasi produk sederhana
 - c. **Metode** : Ceramah interaktif, penugasan proyek, brainstorming
6. **Kemitraan Pembelajaran**
 - Orang tua (dukungan dalam berkarya dan belajar di rumah)
 - Perpustakaan sekolah (sumber inspirasi karya kreatif)
 - Organisasi siswa (OSIS/ekstrakurikuler)
 7. **Lingkungan Pembelajaran**
 - **Fisik**: Ruang kelas dengan sarana papan tulis, kertas karton, spidol
 - **Virtual**: Penggunaan Google Classroom untuk berbagi hasil karya
 - **Budaya Belajar**: Suasana kolaboratif, menghargai ide baru, memberi apresiasi pada karya siswa
 8. **Pemanfaatan Digital**
 - Video kreatif tokoh muslim inspiratif
 - Pencarian ide kreatif melalui internet (artikel/infografis)
 - Presentasi hasil karya melalui slide digital

III. PENGALAMAN BELAJAR

1. **Kegiatan Awal (10 menit)**
 - Guru memberi salam, doa, dan apersepsi dengan pertanyaan: *“Siapa tokoh Islam yang kalian kenal memiliki karya kreatif atau inovasi hebat?”*
 - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat menjadi pribadi kreatif, produktif, dan inovatif baik untuk masa kini maupun masa depan.
(*mindful: kesadaran akan potensi diri, meaningful: mengaitkan dengan tokoh Islam, joyful: pertanyaan pemantik menarik*)
2. **Kegiatan Inti (60 menit)**
 - **Memahami**: Guru menjelaskan pengertian kreatif, produktif, dan inovatif dengan contoh nyata dari tokoh muslim.
 - **Mengaplikasikan**: Siswa dibagi kelompok, masing-masing diminta membuat ide sederhana (contoh: poster motivasi, slogan, karya mini dari kertas bekas) yang mencerminkan akhlak kreatif, produktif, inovatif.
 - **Merefleksi**: Tiap kelompok mempresentasikan hasilnya, kelompok lain memberi apresiasi dan masukan. Guru memandu refleksi tentang manfaat sikap tersebut dalam kehidupan.
(*mindful: refleksi karya, meaningful: produk nyata bermanfaat, joyful: proses membuat dan presentasi*)
3. **Kegiatan Penutup (10 menit)**
 - Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran.
 - Siswa menuliskan satu komitmen kreatif yang akan dilakukan minggu depan.
 - Doa bersama.

IV. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. **Asesmen Awal**
 - Tanya jawab sederhana mengenai pemahaman awal siswa tentang kreativitas, produktivitas, dan inovasi.
2. **Asesmen Proses**
 - Observasi sikap saat bekerja kelompok (kerja sama, ide baru, kesungguhan)
 - Penilaian formatif dari diskusi dan produk mini siswa
3. **Asesmen Akhir (Sumatif)**
 - Tes tertulis (LKPD pilihan ganda & esai)

- Penilaian produk sederhana yang dihasilkan siswa

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kota Bangun, 14 Juli 2025
Guru Mata Pelajaran

Agus Syaiful, S.Pd
NIP. 19810812 200501 1005

Fatimah, S.Pd.I
NIP. 19770910 200801 2 023

LAMPIRAN

1. LKPD

A. Soal Pilihan Ganda (10 Soal + Stimulus)

Stimulus 1 (untuk soal 1–2)

Islam mendorong umatnya untuk selalu kreatif dan berinovasi. Banyak ilmuwan muslim seperti Ibnu Sina dan Al-Khawarizmi yang menghasilkan karya besar berkat pemikiran kreatif mereka.

1. Sikap kreatif yang ditunjukkan tokoh-tokoh muslim adalah
 - a. Menyalin karya orang lain
 - b. Berpikir orisinal dan menciptakan sesuatu yang bermanfaat
 - c. Menghindari tantangan
 - d. Menunggu inspirasi tanpa usaha

Jawaban: b

2. Contoh perilaku kreatif di sekolah adalah
 - a. Mencontek saat ujian
 - b. Membuat catatan belajar dengan model peta konsep
 - c. Bermain saat pelajaran
 - d. Menunda mengerjakan tugas

Jawaban: b

Stimulus 2 (untuk soal 3–4)

Produktif berarti mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan tidak menyia-nyiakan waktu. Seorang siswa yang produktif akan memanfaatkan waktunya untuk belajar, membaca, atau berlatih keterampilan.

3. Arti dari produktif adalah
 - a. Menghabiskan waktu untuk hal-hal yang tidak penting
 - b. Menghasilkan sesuatu yang bermanfaat
 - c. Menunda pekerjaan terus-menerus
 - d. Hanya menunggu hasil dari orang lain
4. Contoh siswa produktif di sekolah adalah
 - a. Menghabiskan waktu bermain gim sepanjang hari
 - b. Rajin mencatat pelajaran dan menyelesaikan tugas tepat waktu
 - c. Tidur saat guru menjelaskan
 - d. Selalu meminta jawaban dari teman

Jawaban: b

Stimulus 3 (untuk soal 5–6)

Inovatif berarti menciptakan hal baru atau memperbaiki sesuatu agar lebih bermanfaat. Misalnya, membuat karya dari barang bekas menjadi produk berguna.

5. Inovatif adalah
- Meniru tanpa perubahan
 - Membuat pembaruan atau hal baru yang bermanfaat
 - Membiarkan barang rusak tetap rusak
 - Menyia-nyiakan potensi diri

Jawaban: b

6. Contoh sikap inovatif siswa adalah
- Mengubah botol bekas menjadi pot tanaman
 - Membuang barang bekas sembarangan
 - Membiarkan sampah menumpuk
 - Mengandalkan hasil karya orang lain

Jawaban: a

Stimulus 4 (untuk soal 7–8)

Dalam kehidupan modern, umat Islam dituntut untuk kreatif, produktif, dan inovatif agar tidak tertinggal dalam kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

7. Mengapa umat Islam harus bersikap kreatif dan inovatif?
- Agar bisa meniru orang lain
 - Agar dapat bersaing dan bermanfaat bagi masyarakat
 - Agar hidup santai tanpa usaha
 - Agar tidak perlu bekerja keras

Jawaban: b

8. Perilaku produktif yang dapat diteladani di rumah adalah
- Membantu orang tua membersihkan rumah
 - Bermalas-malasan menonton televisi
 - Membiarkan pekerjaan rumah terbengkalai
 - Menghindari kegiatan bermanfaat

Jawaban: a

Stimulus 5 (untuk soal 9–10)

Seorang siswa membuat aplikasi sederhana untuk membantu teman-temannya belajar Al-Qur'an. Karyanya diapresiasi oleh guru dan teman-teman.

9. Dari kisah tersebut, sikap yang ditunjukkan siswa adalah
- Malas
 - Kreatif, produktif, dan inovatif
 - Pasif dan tidak peduli
 - Mengandalkan orang lain

Jawaban: b

10. Manfaat menjadi pribadi kreatif dan inovatif adalah
- Mendapat pujian semata
 - Membuat diri dan orang lain lebih terbantu dan berkembang
 - Agar bisa bermalas-malasan
 - Supaya tidak perlu belajar lagi

Jawaban: b

B. Soal Esai Jawaban Singkat (5 soal)

1. Jelaskan pengertian kreatif menurut Islam!
Jawaban: Kreatif adalah kemampuan menciptakan gagasan, ide, atau karya baru yang bermanfaat sesuai syariat.
2. Sebutkan dua contoh perilaku produktif di sekolah!
Jawaban: (1) Menggunakan waktu belajar dengan baik, (2) Menyelesaikan tugas tepat waktu.
3. Apa arti inovatif?
Jawaban: Inovatif adalah menciptakan hal baru atau memperbarui sesuatu agar lebih bermanfaat.
4. Mengapa umat Islam harus kreatif dan produktif?
Jawaban: Agar mampu bersaing, memberi manfaat, dan tidak tertinggal dari kemajuan zaman.
5. Tuliskan 1 contoh karya kreatif sederhana yang bisa dilakukan siswa di rumah!
Jawaban: Membuat hiasan rumah dari kertas bekas atau membuat jadwal belajar kreatif.

2. Instrumen / Rubrik Penilaian

A. Penilaian Sikap (Observasi)

Aspek	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Kreativitas	Mengemukakan ide baru	Tidak pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
Produktivitas	Menghasilkan karya/tugas	Tidak ada	Kurang	Cukup	Sangat baik
Inovatif	Membuat pembaruan bermanfaat	Tidak pernah	Jarang	Sering	Selalu

B. Penilaian Pengetahuan (Tes)

- Pilihan ganda: 10 soal (1 poin/soal)
- Esai: 5 soal (2 poin/soal)
- Total skor maksimal: 20
- Kriteria:
 - 85–100 = Sangat Baik
 - 70–84 = Baik
 - 55–69 = Cukup
 - <55 = Perlu Bimbingan

C. Penilaian Keterampilan (Produk/Presentasi)

Aspek	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Ide	Orisinalitas karya	Tidak ada	Kurang	Cukup	Sangat baik
Kegunaan	Manfaat karya	Tidak ada	Kurang bermanfaat	Cukup bermanfaat	Sangat bermanfaat
Presentasi	Kejelasan penyampaian	Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Sangat jelas