

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

PESAN UNTUK ORANG TUA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Selamat pagi, apa kabar Bunda/ Yanda? Semoga Bunda/Yanda senantiasa dalam keadaan sehat. Bunda/Yanda yang hebat tetap semangat mendampingi putra putrinya di rumah, karena pembelajaran kita masih dilaksanakan secara daring. Jadi mohon bimbingan Bunda/Yanda untuk terus mendampingi ananda dalam melakukan aktivitas pembelajaran di rumah. Tetap jaga kesehatan dengan cara:

1. Memakai masker jika keluar rumah untuk hal yang sangat penting.
2. Menjaga jarak ketika dalam kerumunan.
3. Menghindari kerumunan.
4. Membatasi mobilitas
5. Mencuci tangan dengan sabun.

Terima kasih atas perhatian Bunda/Yanda

Wassalammualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Satuan Pendidikan	:	SDI Al Azhar 33 Tasikmalaya	Muatan Terpadu	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Bahasa Indonesia; dan Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester	:	V (Lima)/II (Dua)	Pembelajaran ke-	:	3 (Tiga)
Tema/Subtema	:	9. Benda-Benda di Sekitar Kita/3. Manusia dan Benda di Lingkungannya	Alokasi Waktu	:	1 Hari (5 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI), KOMPETENSI DASAR (KD), INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta negara.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi		Materi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan				
1.4	Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1	Membiasakan berperilaku syukur atas hasil belajar yang telah dilakukan.	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap mencerminkan persatuan dan kesatuan • Dampak tidak adanya persatuan
2.4	Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.	2.4.1	Membiasakan berperilaku jujur dalam menyelesaikan tugas baik secara individu maupun kelompok.	
3.4	Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1	Merinci sikap-sikap yang menerapkan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	

4.4	Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	4.4.1	Membuat laporan pengamatan mengenai sikap-sikap yang menerapkan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	
Bahasa Indonesia				
3.4	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1	Mengidentifikasi iklan elektronik berdasarkan tujuan dan jenisnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Iklan Elektronik • Macam-macam iklan elektronik • Jenis Iklan
		3.4.2	Menyimpulkan informasi iklan dari media elektronik.	
4.4	Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1	Membuat gambar ilustrasi dari iklan elektronik.	
Ilmu Pengetahuan Sosial				
3.3	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi suatu daerah untuk menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial.	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ekonomi • Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.
4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.1	Mempresentasikan hasil identifikasi pengaruh kegiatan ekonomi untuk menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial.	

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Berikut tujuan pembelajaran yang dibuat berdasarkan indikator pencapaian kompetensi.

1. Melalui kegiatan belajar mengajar secara daring maupun di rumah, peserta didik dapat membiasakan berperilaku syukur atas hasil belajar yang telah dilakukan, dengan baik.
2. Melalui kegiatan belajar mengajar secara daring maupun di rumah, peserta didik dapat membiasakan berperilaku jujur dalam menyelesaikan tugas baik secara individu maupun kelompok, dengan baik.
3. Melalui aplikasi *google meet* dengan kegiatan menyimak video iklan, peserta didik dapat merinci sikap-sikap yang menerapkan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup, dengan benar.
4. Melalui aplikasi *google meet* dengan kegiatan penugasan, peserta didik dapat membuat laporan pengamatan mengenai sikap-sikap yang menerapkan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup, dengan benar.
5. Melalui aplikasi *google meet* dengan kegiatan diskusi kelas, peserta didik dapat mengidentifikasi iklan elektronik berdasarkan tujuan dan jenisnya, dengan benar.
6. Melalui aplikasi *google meet* dengan kegiatan menyimak video iklan, peserta didik dapat menyimpulkan informasi iklan dari media elektronik, dengan benar.
7. Melalui aplikasi *google meet* dengan kegiatan penugasan, peserta didik dapat membuat gambar ilustrasi dari iklan elektronik, dengan benar.
8. Melalui aplikasi *google meet* dengan kegiatan penugasan, peserta didik dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi suatu daerah untuk menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial, dengan benar.
9. Melalui aplikasi *google meet* dengan kegiatan presentasi kelompok, peserta didik dapat mempresentasikan hasil identifikasi pengaruh kegiatan ekonomi untuk menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial, dengan benar.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran daring menggunakan Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Untuk metode yang digunakan yaitu Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan, dan Diskusi Kelompok.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Waktu	20 Menit	
Pendahuluan	<p><u>Kegiatan Orientasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dan mengondisikan peserta didik kearah kegiatan pembelajaran yang kondusif diantaranya menyiapkan alat belajar, memakai pakaian yang rapih, selalu <i>on camera</i> dalam pembelajaran, menyimak setiap instruksi dari guru. (PPK Disiplin). 2. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan pembiasaan murojaah selama 5 menit. 3. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan pembiasaan membaca selama 5 menit tentang materi <i>non</i> pelajaran seperti buku cerita fiksi, kesehatan, ilmu pengetahuan umum, dan lain sebagainya. (Kegiatan GLS). 4. Guru membagikan link <i>google meet</i> melalui <i>whatsapp</i>. Berikut link tersebut https://meet.google.com/dwk-dpcy-esa 5. Guru melakukan pembukaan dengan salam melalui <i>Google Meet</i>. 6. Salah satu peserta didik memimpin berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. (PPK Religius). 7. Guru mendata kehadiran peserta didik. Jika ada yang tidak masuk sekolah karena sakit, guru mengajak peserta didik untuk mendoakan teman yang sakit, agar cepat sembuh dan bisa mengikuti lagi kegiatan belajar. (PPK Religius dan Peduli terhadap sesama). 8. Guru menstimulus konsentrasi belajar dengan tepuk semangat atau menyanyikan lagu wajib nasional dengan melalui aplikasi pemutar video. (PPK Nasionalisme). <p><u>Kegiatan Apersepsi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Melakukan kegiatan tanya jawab tentang materi pada pembelajaran sebelumnya. Berikut bentuk pertanyaannya. <ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan contoh zat tunggal unsur dan campuran homogen! • Mengapa iklan dibuat dan disebarakan kepada masyarakat? • Sebutkan contoh pekerjaan yang ada di Indonesia! • Sebutkan manfaat persatuan dan kesatuan! Jawaban yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> • Contoh zat tunggal unsur adalah emas dan perak. Contoh campuran homogen adalah air gula. • Karena memiliki tujuan untuk memperkenalkan sebuah produk atau jasa. • Montir, Dokter, Guru, dll. • Terjadinya kerukunan antar anggota keluarga atau antar tetangga. (HOTS - 4C Communication). <p><u>Kegiatan Motivasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 11. Guru menyampaikan penilaian pada pembelajaran yang akan dilakukan. 12. Guru melakukan kegiatan <i>pretest</i> dengan bantuan aplikasi <i>Quiziz</i>. Berikut bentuk pertanyaannya. <ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan sikap-sikap yang menerapkan persatuan dan kesatuan! 	<p><i>Whatsapp dan Classroom</i></p> <p><i>Google Meet dan Pemutar Video VLC</i></p> <p><i>Google Meet</i></p> <p><i>Google Meet dan Quiziz</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana jika salah satu kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik? Jawaban yang diharapkan • Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain. • Yang akan terjadi adalah ketidakseimbangan dan kebutuhan masyarakat akan tidak terpenuhi. (HOTS - 4C Communication). <p>Link Quiziz: https://quizizz.com/admin/quiz/608f9b481753a9001b5ef4c3</p>	
Waktu	125 Menit	
Kegiatan Inti	<p>Sintak 1 PBL: Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati dan memahami materi ajar dengan peta konsep (Kegiatan Mengamati - TPACK). 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. (Kegiatan Menanya - 4C Critical Thinking, Communication, dan Creative). 3. Peserta didik mendapat permasalahan yang berasal dari kehidupan sehari-hari. Permasalahan berasal sebuah tayangan video iklan layanan masyarakat, mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Dari tayangan tersebut peserta didik akan memecahkan permasalahan tentang analisis iklan, analisis persatuan dan kesatuan, serta analisis kegiatan ekonomi. (Kegiatan Mengamati - TPACK). 	Google Meet, Pemutar Video VLC, X Mind, dan Micro. Powerpoint
	<p>Sintak 2 PBL: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Setiap peserta didik diperiksa pemahamannya mengenai permasalahan yang telah disampaikan. (4C Creative dan Communication). 5. Setiap peserta didik mendapat Lembar Kerja Peserta Didik [LKPD (terlampir)] sebagai media untuk memecahkan permasalahan yang dikirim melalui <i>whatsapp</i> berbentuk <i>file pdf</i>. 6. Peserta didik mengisi identitas LKPD dan memahami isi LKPD. (Kegiatan Mencoba dan Mengamati). 	Google Meet
	<p>Sintak 3 PBL: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik melakukan penyelidikan dengan mencari data atau referensi untuk menyelesaikan permasalahan pada LKPD. (HOTS - Kegiatan Mencoba – 4C Critical Thinking, dan Creative). Peserta didik dapat mencari referensi dari internet atau wawancara kepada orang tua. (TPACK - 4C Critical Thinking, Creative, dan Collaboration). 8. Peserta didik diarahkan dalam mengeksplorasi referensi. 	Google Meet, Whatsapp, dan PDF
	<p>Sintak 4 PBL: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik mengolah data atau referensi untuk mendapatkan solusi yang tepat dalam memecahkan masalah di LKPD dan hasilnya akan dipresentasikan. (HOTS – TPACK – Kegiatan Mencoba – 4C Critical Thinking, Creative, dan Collaboration). 10. LKPD dikumpulkan melalui <i>whatsapp</i> berupa foto atau <i>file</i>. 	Google Meet, Whatsapp, dan Google Classroom
	<p>Sintak 5 PBL: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Setiap peserta didik mempresentasikan LKPD yang isinya mengenai solusi-solusi dari permasalahan yang telah 	Google Meet dan

	<p>dihadapi, sedangkan peserta didik yang lain memberikan apresiasi. (TPACK – Kegiatan Mengomunikasikan – 4C Communication, Collaboration, Creative, dan Critical Thinking)</p> <p>Peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai solusi yang disampaikan oleh <i>presenter</i> lain. (HOTS – Kegiatan Menanya – 4C Creative dan Critical Thinking)</p> <p>12. Peserta didik membuat catatan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari peserta didik lain. (Kegiatan Mencoba – 4C Creative).</p> <p>13. Peserta didik yang aktif mendapatkan <i>reward</i>.</p>	<i>Micro. Powerpoint</i>
Waktu	20 Menit	
Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat <i>resume</i> secara kreatif pada selembar kertas untuk ditempel pada dinding kamar sebagai catatan “Pembelajaranku Hari Ini”. (4C Creative) 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi. (Kegiatan Menanya – 4C Critical Thinking dan Communication) 3. Peserta didik ditugaskan mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan diri tentang materi yang telah dipelajari melalui <i>Computer Based Test</i>. Link dikirim <i>whatsapp</i>. Berikut <i>link form</i> https://forms.gle/rwf9g6weMidsZJs1A (HOTS – TPACK) 4. Guru menyampaikan rencana kegiatan berikutnya dan menugaskan peserta didik untuk membaca pembelajaran 4. 5. Guru memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan pembelajaran berikutnya 6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa. 7. Guru mengucapkan salam. 	<i>Google Meet dan Google Form</i>

D. SUMBER BELAJAR

- Saptorini, D., & Nurlaili, L. (2019). *Buku Teks Tematik Terpadu 5I Benda-Benda di Sekitar Kita Kelas V SD/MI*. (hlm. 98-104). Jakarta Timur: Yudhistira.
- Subekti, A. (2017). *Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V*. (hlm. 178-193). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, A. (2017). *Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V*. (hlm. 138-150). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

E. PENILAIAN

Penilaian berikut berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang dibuat. Berikut keterangan penilaian, untuk bentuk rubrik maupun instrument akan dilampirkan pada instrument penilaian.

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Observasi pada saat pembelajaran dengan menggunakan rubrik penilaian sikap saat peserta didik. (terlampir)	<ol style="list-style-type: none"> a. Tes tertulis berupa uraian berbasis CBT melalui <i>Google Form</i>. (terlampir) b. Penugasan berupa penyelesaian LKPD dengan menggunakan rubrik. (terlampir) 	<ol style="list-style-type: none"> a. Kinerja Unjuk Kerja dengan menggunakan rubrik penilaian mempresentasikan hasil identifikasi pengaruh kegiatan ekonomi untuk menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial. (terlampir) b. Kinerja Produk dengan menggunakan rubrik penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan pengamatan mengenai sikap-sikap yang menerapkan persatuan dan

		kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. (terlampir) <ul style="list-style-type: none">• Membuat gambar ilustrasi dari iklan elektronik. (terlampir)
--	--	---

Mengetahui,
Kepala Sekolah Dasar Islam Al
Azhar 33 Tasikmalaya

Lasiman, S.Ag.
NIP.

Tasikmalaya,

Guru Kelas

Pebi Nuradiansyah, S.Pd.
NIP.