

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 019 SUNGAI BERINGIN
Kelas / Semester : 5 / 1
Tema : 4. Sehat Itu Penting
Sub Tema : 1. Peredaran Darahku Sehat
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan menjawab pertanyaan, siswa dapat menjelaskan pengertian hak, kewajiban, dan tanggung jawab secara tepat.
2. Dengan kegiatan mengamati pelaksanaan rapat dilingkungan sekitar, siswa dapat membuat laporan tentang pelaksanaan pengambilan keputusan sebagai wujud tanggung jawab warga masyarakat secara rinci.
3. Dengan kegiatan mencari tahu tentang interaksi manusia, siswa dapat membuat laporan hasil observasi tentang interaksi manusia dengan lingkungan sekitar secara tepat.
4. Dengan kegiatan mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat mengidentifikasi aktivitas masyarakat dalam upaya meningkatkan pembangunan sosial budaya dengan cermat.
5. Dengan kegiatan mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat membuat laporan hasil observasi tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya meningkatkan pembangunan sosial budaya secara tepat.
6. Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun nasihat dapat menjelaskan makna pantun, bagian-bagian pantun, dan ciri-ciri pantun dengan benar.
7. Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat membuat pantun yang mengandung nasihat dan menuliskan maknanya secara tepat

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : PPKn

No	Kompetensi	Indikator
1.2	Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menjalankan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat.
2.2	Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	2.2.1 Menerapkan sikap tanggung dalam memenuhi kewajiban sebagai warga masyarakat.
3.2	Memahami makna tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menjelaskan makna tanggung jawab.
4.2	Mengambil keputusan bersama tentang tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Mengikuti pelaksanaan pengambilan keputusan di dalam rapat-rapat yang ada di masyarakat.

Muatan : IPS

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Mengamati interaksi manusia dan lingkungannya. 3.2.1 Mencari interaksi manusia dengan lingkungannya dalam upaya pembangunan sosial budaya.
4.2	Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Menyebutkan macam-macam interaksi manusia dengan lingkungannya.

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.6	Menggalisi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menjelaskan ciri-ciri pantun. 3.6.1 Mencari isi dan amanat yang terdapat dalam pantun nasihat.
4.6	Meliskan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Mengetahui cara-cara membaca pantun dengan benar. 4.6.2 Membacakan pantun di depan kelas.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	2 menit
Inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar. Guru menstimulus pengetahuan dan daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa yang dilakukan orang-orang pada gambar? Selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan: Apa yang dimaksud dengan interaksi manusia dengan lingkungan? Bagaimanakah pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi? ➤ Biarkan siswa mengembangkan jawabannya secara mandiri dan mampu menjadikan peristiwa-peristiwa yang ada dan terjadi di sekitarnya sebagai sumber inspirasi. <p>A. Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan AYO MENULIS: siswa diminta untuk menuliskan pengertian hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada kolom yang telah disediakan. <p>B. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan AYO MENGAMATI: Secara mandiri siswa diminta untuk mengamati beberapa gambar berkaitan dengan bentuk interaksi manusia. Bentuk interaksi manusia berdasarkan pelakunya dibagi menjadi tiga, yaitu interaksi antarindividu, interaksi antara individu dengan kelompok, dan interaksi antar kelompok. <p>C. Ayo Mencari Tahu</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan AYO MENCARI TAHU: Siswa diminta untuk mencari tahu contoh bentuk interaksi manusia berdasarkan pelakunya selain contoh yang terdapat pada buku siswa. ➤ Siswa diminta menuliskan contoh bentuk interaksi manusia yang diperolehnya. <p>D. Ayo Mencari Tahu</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan AYO MENCARI TAHU: Siswa telah memahami bahwa interaksi sosial tidak selamanya mengarah pada kebersamaan atau persatuan. Oleh karena itu, interaksi sosial dibedakan menjadi dua, yaitu interaksi sosial yang mengarah pada persatuan dan interaksi sosial yang mengarah pada perpecahan. ➤ Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari tahu contoh interaksi sosial yang mengarah pada persatuan dan interaksi sosial yang mengarah pada perpecahan. ➤ Siswa diminta menuliskannya pada kolom buku siswa. 	6 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>E. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan AYO MENGAMATI: Siswa diminta melakukan pengamatan di lingkungan tempat tinggalnya. ➤ Siswa mengidentifikasi upaya yang dilakukan warga masyarakat dalam meningkatkan pembangunan sosial budaya. ➤ Siswa menuliskan hasil pengamatannya. <p>F. Ayo Mencari Tahu</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan AYO MENCARI TAHU: Pada kegiatan sebelumnya siswa telah mengamati upaya yang dilakukan warga masyarakat dalam meningkatkan pembangunan sosial budaya. Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari contoh pantun yang mengandung nasihat penting dalam kehidupan bermasyarakat. ➤ Siswa dapat mencari contoh pantun dari buku ataupun internet, kemudian membuat pantun dengan tema nasihat. ➤ Siswa diminta untuk menjelaskan makna pantun dalam bentuk tulisan. ➤ Siswa membacakan pantun di depan kelas dengan lafal dan intonasi yang sesuai. <p>G. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan AYO MENGAMATI: secara mandiri siswa diminta untuk mengamati pelaksanaan rapat yang diikuti warga satu RT atau warga satu RW di lingkungan tempat tinggalnya. ➤ Siswa diminta untuk mengamati apa yang dibahas dalam rapat tersebut. Selain itu, siswa juga diminta untuk mengamati apakah warga masyarakat sudah melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik. ➤ Siswa diminta menuangkan hasil pengamatan dalam bentuk tulisan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Penugasan di rumah <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas dengan orang tuanya. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	2 menit

D. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

Rubrik Mencari Tahu tentang Interaksi Manusia

Aspek	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Ditingkatkan 1
Isi dan Pengetahuan:	Siswa mampu menuliskan lebih dari 4 contoh dari masing-masing bentuk interakal dengan tepat.	Siswa mampu menuliskan 3-4 contoh dari masing-masing bentuk interakal dengan tepat.	Siswa mampu menuliskan 2 contoh dari masing-masing bentuk interakal dengan tepat.	Siswa hanya mampu menuliskan 1 contoh dari masing-masing bentuk interakal dengan tepat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Keterampilan Penulisan: Informasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

E. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Teks contoh ciri-ciri pantun
- Gambar tentang interaksi manusia.
- Gambar lingkungan masyarakat
- Buku, teks bacaan, pensil, pulpen, karet penghapus, dan gambar interaksi manusia

Mengetahui
Kepala Sekolah



Tembilahan, 5 Januari 2022
Guru Kelas V

NILA ANGGRAINI SIREGAR, S.Pd