

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 144/I BIRING KUNING
 Kelas / Semester : 6 / 1
 Tema : Tokoh dan Penemuan (Tema 3)
 Sub Tema : Penemuan dan Manfaatnya (Sub Tema 5)
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPS, SBdP
 Pembelajaran ke : 5
 Alokasi waktu : 1 hari (6 x 30 Menit)

A. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.2. Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca	4.2. Menyajikan hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
--	--

IPS

3.2. Menganalisis perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia	4.2. Menyajikan hasil analisis mengenai perubahan sosial budaya dalam rangka
---	--

SBdP

3.2. Memahami interval nada	4.2. Memainkan interval nada melalui lagu dan alat musik
-----------------------------	--

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

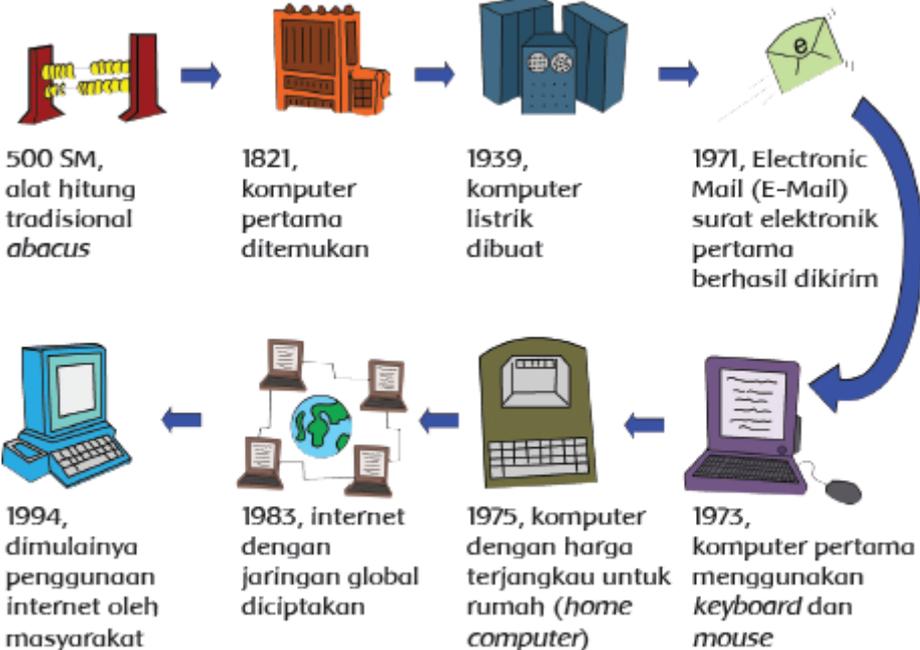
1. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi kalimat efektif dari teks tentang penemuan dan manfaatnya dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menulis informasi penting dari teks eksplanasi yang dibaca tentang penemuan dan manfaatnya dengan menggunakan kalimat efektif dengan benar.
3. Setelah mencari informasi, siswa mampu mengidentifikasi perubahan sosial budaya dalam kehidupan masyarakat dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia bidang Iptek dan pendidikan dengan sistematis.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu mempresentasikan perubahan social budaya dalam kehidupan masyarakat dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia bidang Iptek dan pendidikan dengan sistematis.
5. Setelah membaca teks lagu, siswa mampu mengidentifikasi interval nada untuk memainkan alat musik dengan benar.
6. Setelah berlatih, siswa mampu memainkan lagu menggunakan alat musik sesuai dengan interval yang tepat.

C. MEDIA PEMBELAJARAN :

- Aplikasi Zoom Meeting, WhatsApp Grup

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui Zoom Meeting guru melakukan Pembukaan dengan Salam dan dilanjutkan Dengan Membaca Doa. (Religius) 2. Melalui Zoom Meeting guru menjelaskan kaitan Materi Sebelumnya (Penemuan) dengan Materi yang akan dipelajari (Penemuan komputer) dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apersepsi) 3. Melalui Zoom Meeting guru Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari penemuan komputer yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca : Siswa membacakan teks tentang “Charles Babbage, Mengubah Dunia dengan Komputernya”. (<i>buku siswa halaman 98</i>) (Literasi)</p> <p>Ayo Berdiskusi :</p>	100 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Melalui Zoom Meeting siswa berdiskusi dengan dipandu guru tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa yang dilakukan oleh Charles Babbage? 2) Apa dampak penemuannya bagi dunia? 3) Apakah kamu merasakan manfaat komputer saat ini? Manfaat apa yang kamu rasakan? <p>Guru meminta beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya dan siswa lain menanggapi. (Kerjasama/Interaksi)</p> <p>Guru memberikan penguatan bahwa Charles Babbage mengubah dunia dengan komputer. Mesin hitung ini bermanfaat untuk mengurangi kesalahan menghitung. Komputer yang ia temukan semakin berkembang dari waktu ke waktu. Tahukah kamu bagaimana perkembangan komputer saat ini?</p> <p>Ayo Mengamati : Siswa diminta mengamati perkembangan komputer. (<i>buku siswa halaman 99</i>)</p>  <p>500 SM, alat hitung tradisional <i>abacus</i></p> <p>1821, komputer pertama ditemukan</p> <p>1939, komputer listrik dibuat</p> <p>1971, Electronic Mail (E-Mail) surat elektronik pertama berhasil dikirim</p> <p>1973, komputer pertama menggunakan keyboard dan mouse</p> <p>1975, komputer dengan harga terjangkau untuk rumah (<i>home computer</i>)</p> <p>1983, internet dengan jaringan global diciptakan</p> <p>1994, dimulainya penggunaan internet oleh masyarakat</p> <p>Ayo Berlatih : Guru mengajukan pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jelaskan bagaimana perkembangan komputer? 2) Mengapa komputer terus berkembang? 3) Apa dampak perkembangan tersebut bagi manusia? 4) Apa yang terjadi jika komputer tidak ditemukan? 5) Apa dampak ditemukan komputer dalam bidang pendidikan? 6) Apa dampak ditemukan komputer dalam bidang Iptek? <p>Siswa menuliskan jawaban pada kertas. Secara acak guru menanyakan jawabannya dan siswa lain menanggapi. (Komunikasi)</p> <p>Ayo Berkreasi : Setiap siswa diminta menuliskan penemuan komputer dalam bentuk peta pikiran menggunakan kertas karton. Hal-hal yang ditulis sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh penemu 2. Manfaat penemuan 3. Dampak dalam bidang pendidikan 4. Dampak dalam bidang Iptek <p>Setelah selesai, siswa mempresentasikannya (Komunikasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan bahwa komputer membawa perubahan besar dalam hal pendidikan dan Iptek. Tetapi kita harus tetap menggunakannya untuk tujuan yang positif. • Guru terus memotivasi siswa untuk mencontoh sikap-sikap pantang menyerah seperti Charles Babbage. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu								
Kegiatan Penutup	<p>Ayo Berkreasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memastikan bahwa setiap siswa memegang alat musik pianika. Awalnya guru memperdengarkan lagu Mariam Tomong kepada siswa. Guru bertanya kepada siswa hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat memainkan sebuah lagu. Siswa menjawab secara bergantian. Guru menyampaikan bahwa ketika bermain musik haruslah memperhatikan interval nada. Guru menuliskan di papan tulis solmisasi tangga nada. <div style="text-align: center;"> <p>Do Re Mi Fa Sol La Si Do'</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Guru mencontohkan cara memainkan solmisasi tangga nada dengan benar. Siswa menirukan secara bergantian, siswa lain memperhatikan dan memberikan tanggapan, demikian seterusnya. Siswa mencoba dengan menggunakan berbagai jarak nada. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th data-bbox="347 703 512 824">Nada-nada berikut berjarak 1 nada.</th> <th data-bbox="512 703 676 824">Nada-nada berikut berjarak 1/2 nada.</th> <th data-bbox="676 703 841 824">Nada-nada berikut berjarak 1 1/2 nada.</th> <th data-bbox="841 703 1005 824">Nada-nada berikut berjarak 2 nada.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="347 824 512 1234"> </td> <td data-bbox="512 824 676 1234"> </td> <td data-bbox="676 824 841 1234"> </td> <td data-bbox="841 824 1005 1234"> </td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menuliskan hal-hal yang sudah dikuasai dan yang belum dikuasai tentang memainkan alat musik pianika. <p>Melalui Aplikasi zoom meeting guru mengarahkan Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa yang kamu pelajari hari ini? ➤ Apa yang sudah dapat kamu pahami? ➤ Apa yang masih sulit kamu pahami? <p>Guru memberikan penguatan bahwa setiap penemuan diperoleh dengan kerja keras, pantang menyerah, teliti, tekun dan tetap berlatih walaupun banyak mengalami kegagalan.</p>	Nada-nada berikut berjarak 1 nada.	Nada-nada berikut berjarak 1/2 nada.	Nada-nada berikut berjarak 1 1/2 nada.	Nada-nada berikut berjarak 2 nada.					10 menit
Nada-nada berikut berjarak 1 nada.	Nada-nada berikut berjarak 1/2 nada.	Nada-nada berikut berjarak 1 1/2 nada.	Nada-nada berikut berjarak 2 nada.							

B. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap melalui lembar tugas , tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian dengan berpedoman pada penilaian yang ada di buku guru.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Jangga Baru, September 2020
Guru Kelas 6 ,

SUNARTI, S.Pd.SD
NIP. 196906091992032004

MARSIS, S.Pd.SD
NIP. 197607272009021001