

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
DARING**

Satuan Pembelajaran : **SD Muhammadiyah Bantar**
Kelas/Semester : **IV / 2**
Tema : **8 (Daerah Tempat Tinggalku)**
Sub Tema : **3 (Bangga Terhadap daerah Tempat Tinggalku)**
Pembelajaran Ke : **6 (Enam)**
Alokasi Waktu : **2 x 35 menit**
Muatan Terpadu : **SBdP, Bahasa Indonesia**

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

SBdP

- 3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi
- 4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.

Bahasa Indonesia

- 3.9 Mencermati tokoh dan amanat yang terdapat pada teks fiksi.
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

C. INDIKATOR

SBdP

- 3.1.1 Menganalisis ciri-ciri karya tiga dimensi **(C4)**.
- 3.1.2 Menyimpulkan alat dan bahan untuk karya tiga dimensi **(C5)**.
- 4.1.1 Mengkreasikan karya tiga dimensi **(P5)**.
- 4.1.2 Menampilkan karya tiga dimensi **(P4)**.

Bahasa Indonesia

- 3.9.1 Menganalisis sifat tokoh dalam sebuah cerita fiksi. **(C4)**.
- 3.9.2 Menganalisis amanat dalam sebuah cerita fiksi. **(C4)**.
- 4.9.1 Menyajikan sifat tokoh dan amanat dalam sebuah cerita fiksi secara lisan dan tertulis **(P4)**.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

SBdP

1. Setelah kegiatan mengamati video pembuatan gerabah dan mengamati berbagai bentuk karya tiga dimensi (C), peserta didik (A) mampu menganalisis ciri-ciri karya tiga dimensi (B) dengan benar (D).
2. Setelah kegiatan mengamati berbagai bentuk karya tiga dimensi (C), peserta didik (A) mampu menyimpulkan alat dan bahan untuk membuat karya tiga dimensi (B) dengan benar dan tepat (D).
3. Setelah kegiatan menganalisis berbagai karya tiga dimensi (C), peserta didik (A) mampu mengkreasikan karya tiga dimensi (B) dengan baik (D).
4. Setelah kegiatan mengkreasikan karya tiga dimensi (C), peserta didik (A) mampu menampilkan karya tiga dimensi (B) dengan percaya diri (D).

Bahasa Indonesia

1. Setelah kegiatan membaca cerita fiksi (B), peserta didik (A) mampu menganalisis sifat tokoh dalam sebuah cerita fiksi (B) dengan baik dan benar (D).
2. Setelah kegiatan membaca cerita fiksi (B), peserta didik (A) mampu menganalisis amanat yang terkandung dalam sebuah cerita fiksi (B) dengan baik dan benar (D).
3. Setelah kegiatan menganalisis sifat dan amanat dalam cerita fiksi (C), peserta didik (A) mampu menampilkan sifat tokoh dan amanat yang terkandung dalam sebuah cerita fiksi secara lisan dan tertulis (C) dengan baik dan percaya diri (D).

E. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

Adapun nilai karakter yang ingin dikembangkan adalah sebagai berikut.

- Disiplin
- Kerja keras
- Tanggung jawab
- Percaya diri

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Karya tiga dimensi
2. Teks narasi "Taman Rumah Pohon"

G. PENDEKATAN, MODEL & METODE

Pendekatan : TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)

Model : PjBL (*Project Based Learning*)

Metode : Tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan Pendahuluan dengan Google Meet	
	<ol style="list-style-type: none">1. Sehari sebelum pembelajaran dimulai, guru membagikan agenda yang berisi tentang apa saja yang diperlukan untuk proses pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari melalui WAG. Termasuk pemberitahuan pelaksanaan <i>Google Meet</i>.2. Peserta didik dibagi <i>link</i> untuk masuk <i>Google Meet</i> melalui WAG dengan link https://meet.google.com/skz-yfai-beg.3. Peserta didik dan guru saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. (<i>Comunication/Abad 21</i>)4. Peserta didik dan guru berdoa untuk memulai pembelajaran dengan dipimpin oleh seorang siswa. (<i>Religijs/PPK</i>)	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik dan guru menyanyikan bersama lagu Nasional “Garuda Pancasila”. (<i>Nasionalisme/PPK</i>) 6. Peserta didik dan guru melakukan presensi serta mengisi daftar hadir <i>Google Form</i> yang <i>dishare</i> oleh guru melalui <i>WAG (Integrasi ICT)</i>. 7. Peserta didik diberikan apersepsi dan motivasi. 8. Peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait materi yang akan dibahas (<i>Communication/Abad 21</i>). <ol style="list-style-type: none"> a. Pernahkah kalian membuat rumah-rumahan? b. Rumah-rumahan yang kalian buat termasuk bentuk yang seperti apa? c. Guru mengaitkan pertanyaan tersebut dengan materi yang akan dibahas. 9. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang materi yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran melalui plat form <i>Google Meet (Communication/Abad 21)</i>. 10. Peserta didik menyimak video pembuatan gerabah di Kasongan untuk pengetahuan awal tentang karya 3D : https://www.youtube.com/watch?v=r8UvFE5cNhw (<i>Integrasi ICT</i>). 11. Peserta didik diminta memberikan informasi apa yang didapat dari video tersebut sebagai pengetahuan awal. (<i>Communication</i>) 	
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti dengan <i>Google Meet</i>	
	<p>Tahap Penentuan Pertanyaan Mendasar (Mengumpulkan Informasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati benda 3D yang ditayangkan guru (asbak, vas bunga, mobil-mobilan, kotak aksesoris, mainan dari kayu, gelas) yang disajikan oleh guru melalui <i>Google Meet (Rasa ingin tahu/PPK)</i>. 2. Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait bentuk benda 3D yang ditayangkan (<i>Critical Thinking/Abad 21, Demokrasi/PPK</i>). Pertanyaan yang digunakan : 3. Bentuk apa yang terdapat dalam benda tersebut? 4. Pernahkah kalian membuat benda tersebut? 5. Alat dan bahan apa sajakah yang digunakan? 6. Peserta didik diminta mengemukakan jawaban dengan penuh rasa percaya diri (<i>PPK</i>) 7. Peserta didik diminta merancang sketsa gambar karya tiga dimensi dan menuliskan hasilnya pada LKPD. (<i>Critical Thinking, Creativity</i>) 8. Peserta didik diminta mengkreasikan karya tiga dimensi sesuai sketsa yang telah dibuat. (<i>Creativity</i>) <p>Tahap Mendesain Perencanaan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik menyimak petunjuk atau rambu-rambu dalam menyusun produk, yang meliputi : 10. Waktu pembuatan produk (karya 3 dimensi) kurang lebih selama 20 menit. 11. Tema dari produk (karya tiga dimensi) yang dibuat adalah lingkungan tempat tinggalku. 12. Peserta didik menyusun sketsa gambar karya tiga dimensi dalam LKPD yang telah disiapkan (<i>Creativity, Critical thinking /Abad 21, Kerja keras, tanggungjawab/PPK</i>) 13. Peserta didik mengerjakan kegiatan mandiri berupa pembuatan produk karya 3D sesuai dengan petunjuk yang disampaikan oleh guru (Tanggung jawab/PPK). 	50 menit

Tahap Menyusun Jadwal

14. Peserta didik kembali diingatkan melalui grup WAG bahwa proyek yang disusun harus selesai hari ini. Berikut jadwal siswa dalam membuat proyek.

5 menit awal	Setelah 15 menit
Menyelesaikan sampai tahap sketsa	Menyelesaikan sampai tahap <i>finishing</i>

15. Peserta didik diingatkan bahwa produk yang dibuat harus sesuai dengan tema yang telah disepakati.

16. Peserta didik mengerjakan proyek sesuai langkah-langkah yang telah mereka susun (***Creativity /Abad 21, Kerja keras, tanggungjawab/PPK***).

17. Peserta didik melaporkan perkembangan proyek yang mereka buat dengan cara memfoto dan *uploadnya* melalui WAG (***Disiplin/PPK***).

Tahap memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek

18. Peserta didik dimonitoring oleh guru dalam menyelesaikan proyek (karya tiga dimensi) melalui *Google Meet* dan melakukan penilaian sikap.

19. Peserta didik dinilai melalui penilaian sikap berdasarkan rubrik yang telah dibuat.

Tahap Menguji Hasil

20. Peserta didik mempresentasikan produk yang mereka buat dengan penuh rasa percaya diri (***Comunication/Abad 21, PPK***)

21. Setelah semua peserta didik melakukan presentasi, peserta didik bersama guru menyimpulkan apa itu karya 3D, ciri-cinya serta alat dan bahan apa saja yang digunakan serta cara membuat karya tiga dimensi. (***Collaboration, Critical thinking / Abad 21***)

22. Peserta didik membacakan teks cerita “Taman Rumah Pohon” dari modul bahan ajar yang memuat sifat-sifat tokoh dalam cerita (***Comunication/Abad 21***).

23. Peserta didik dibagi dalam 5 kelompok untuk diskusi terkait sifat dan amanat yang terdapat dalam teks fiksi. (***Collaboration***).

24. Peserta didik menuliskan sifat tokoh dan amanat yang terkandung dalam cerita “Taman Rumah Pohon” pada LKPD. (***Tanggungjawab/PPK***).

25. Perwakilan beberapa kelompok mempresentasikan hasil (***Communication***).

26. Dari presentasi yang telah dipaparkan, peserta didik lainya memberikan tanggapan atau masukan serta menyimpulkan amanat yang terkandung dalam teks narasi “ Taman Rumah Pohon” (***Collaboration/ Abad 21***).

27. Peserta didik ditanggapi dan dimotivasi keberaniannya dalam mempresentasikan hasil karyanya.

28. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk *Google form* yang dibagikan guru melalui WAG (***Integrasi ICT***)

29. Peserta didik diinformasikan bahwa proses penilaian akan dilakukan melalui *Google form*. (***Integrasi ICT***)

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan kegiatan belajar yang telah dilakukan. 2. Peserta didik bersama guru merefleksi kegiatan belajar yang telah dilakukan (<i>Collaboration/Abad 21</i>). 3. Peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran diberi penguatan oleh guru. 4. Peserta didik diinformasikan untuk aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 5. Peserta didik menyanyikan lagu daerah Gundul-gundul pacul (Nasionalisme) 6. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik (Religius/PPK) 	10 menit
---------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru dan Buku Peserta didik Kelas IV, Tema 8: *Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1: Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 6. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.*
2. Buku Guru dan Buku Peserta didik Kelas IV Tema 8: *Daerah Tempat Tinggalku. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Surakarta : Mediatama*
3. Video pembuatan gerabah : <https://www.youtube.com/watch?v=r8UvFE5cNhw>
4. Aplikasi *Google Meet, Whatsapp*
5. Aplikasi *Google Form*.
- *Absen :*
https://docs.google.com/forms/d/1REBvB6XQmd_OyYT5vDuLopR0Vr5F_dXL4ZoO4AHGi1A/edit
- *Evaluasi :*
https://docs.google.com/forms/d/1VZeuzRRLQt_MsFOkE2Q6hc07LfPo2yQTRkMV7IDrc3U
6. Media Ajar : Benda 3D (Vas, mobil-mobilan, asbak, mainan dari kayu, dll)
7. Slide *Power Point*
8. LKPD

J. PENILAIAN

1. Sikap (Spiritual dan sosial)
 2. Pengetahuan (Tertulis)
 3. Keterampilan (Produk)
- (Ada di lampiran evaluasi pembelajaran)

K. KEGIATAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar) akan dijelaskan kembali oleh guru.

SBdB : Membuat produk 3D dengan tema lingkungan tempat tinggalku dengan bahan yang ada di sekitar.

Bahasa Indonesia : Mengungkapkan pendapatnya tentang sifat tokoh dan amanat yang terkandung dalam teks “Kebaikan Tukang Bakso” Dalam buku peserta didik halaman 182.

2. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang telah ditentukan, diminta untuk soal-soal pengayaan berupa pertanyaan-pertanyaan yang relevan.

Bahasa Indonesia : Mencari 1 teks narasi dari berbagai sumber (majalah/ internet) kemudian menganalisis sifat tokoh dan amanat yang terkandung dalam cerita.

Mengetahui

Kepala Sekolah

Bantar, 15 Juli 2021

Guru Kelas IV

TATIK NURHAYATI, S.E

NBM. 978021

RIFKI NOVIA KURNIA. S.Pd.I

NBM. 1131757