

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Kedungloteng
Kelas / Semester : 6 / 1
Tema : Globalisasi (Tema 4)
Sub Tema : Globalisasi di Sekitarku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : PPkN, SBdP
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 hari
Hari, Tanggal : Selasa, 15 Oktober 2020

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: PPkN

| NO | Kompetensi | Indikator |
|-----|---|---|
| 1.3 | Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. | 1.3.1 Menerima keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. |
| 2.3 | Bersikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. | 2.3.1 Mengikuti sikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. |
| 3.3 | Menelaah keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. | 3.3.1 Mengaitkan keberagaman ekonomi masyarakat dengan kondisi geografis 3.3.2 Menemukan penyebab keberagaman ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar berdasarkan kondisi geografis |
| 4.3 | Mengampanyekan manfaat keanekaragaman sosial, budaya, dan ekonomi. | 4.3.1 Mendiskusikan keberagaman ekonomi masyarakat. 4.3.2 Menuliskan contoh keberagaman ekonomi masyarakat. |

Muatan : SBdP

| NO | Kompetensi | Indikator |
|-----|------------------|--|
| 3.1 | Memahami reklame | 3.1.1 Membedakan ciri reklame dengan bukan reklame 3.1.2 Menggali perbedaan reklame dan bukan reklame dari berbagai sudut |
| 4.1 | Membuat reklame | 4.1.1 Menyebutkan cara pembuatan reklame. 4.1.2 Membuat contoh reklame dengan tema kesehatan. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN**SBdP:**

1. Setelah menganalisis reklame, siswa mampu membedakan ciri reklame dan bukan reklame dengan cermat
2. Setelah berdiskusi dengan guru, siswa mampu membedakan reklame dan bukan reklame dari berbagai sudut

PPKn

3. Setelah menelaah materi tentang keberagaman ekonomi masyarakat, siswa mampu mengaitkan keberagaman ekonomi masyarakat dengan kondisigeografis
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menemukan penyebab keberagaman ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi lingkungan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

PPKn : Keberagaman Ekonomi Masyarakat
SBdP : Reklame

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *STEAM*
Metode : Daring
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----------------------------|---|---------------|
| Kegiatan Pendahuluan | Sinkron melalui Whats Apps Group 1. Melalui media Video Call di grup Whats Apps, guru dan siswa melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh salah satu siswa (<i>Orientasi</i>) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<i>Apersepsi</i>) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Motivasi</i>) | 15 menit |

| | | |
|---|--|----------------------|
| | | |
| Kegiatan Inti | (<i>Sintak model Problem Based Learning</i>) | 180 menit |
| Orientasi peserta didik pada masalah | <p>Sinkron dan Asinkron melalui Whats Apps Group</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi yang meliputi paparan materi, gambar pendukung, dan video reklame dan keberagaman ekonomi masyarakat melalui link Microsoft. SWAY, yang dibagikan melalui grup WA (Creativity and Innovation) 2. Siswa dengan kelompok kecil (yang telah dibentuk sebelumnya) mengamati, menganalisis, dan menelaah paparan materi yang telah diunduh. (HOTS) | |
| Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. | <p>Sinkron dan Asinkron melalui Whats Apps Group</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui chat di grup WA, guru memandu tugas untuk masing masing kelompok dengan tugas kelompok siswa menggali dan menemukan perbedaan reklame dengan bukan reklame dari beberapa sudut pandang. (Inquirry) 2. Guru memberikan tugas kedua berupa analisis penyebab adanya keragaman ekonomi masyarakat yang dikaitkan dengan kondisi geografis 3. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dengan pembagian tugas antar anggota kelompok dalam menganalisis perbedaan reklame dan non reklame dari beberapa sudut kemudian dituangkan dalam lembar kerja berdasarkan paparan materi link SWAY serta referensi lain melalui browsing internet. (Critical Thinking and Problem Formulation) 4. Peserta didik membagi tugas antar anggota kelompok dalam menemukan keterkaitan antara keberagaman ekonomi masyarakat dengan kondisi geografis, kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan yang sistematis. (Critical Thinking and Problem Solving) | |
| Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. | <p>Asinkron</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memantau keterlibatan peserta didik selama proses diskusi dengan memandu lewat grup Whats Apps. 2. Peserta didik mencari sumber referensi lain (perbedaan ciri reklame dengan bukan reklame dilihat dari berbagai sudut pandang) melalui browsing internet 3. Peserta didik aktif mencari sumber referensi lain untuk menggali keterkaitan antara keberagaman ekonomi masyarakat dengan kondisi lingkungan geografis | |

| | | |
|--|--|----------|
| Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. | Sinkron melalui Whats Apps Group 1. Guru memantau penyelesaian tugas melalui grup WA serta memberi bimbingan dengan menjawab kesulitan kesulitan yang dialami siswa sampai hasil kerja siswa siap untuk dipresentasikan 2. Peserta didik melakukan diskusi beserta anggota kelompok dibimbing guru, sampai hasil kerja siap untuk dipresentasikan | |
| Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Sinkron melalui Whats Apps Group 1. Guru membimbing presentasi kelompok melalui voice note, dan memberi masukan serta penguatan 2. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada setiap kelompok yang telah mempresentasikan hasil kerjanya 3. Peserta didik melakukan presentasi melalui video call atau voice note, atau rekaman video di grup WA. | |
| Penutup | Sinkron dan Asinkron 1. Siswa dan guru membuat resume tentang point-point penting yang muncul selama kegiatan pembelajaran | |
| | Refleksi dan Konfirmasi | 15 menit |
| | 1. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan 2. Guru membagikan link sway untuk kuis online (Creativity dan innovation) | |

G. PENILAIAN

Teknik Penilaian meliputi:

1. Pengetahuan : kuis online melalui microsoft forms
2. Keterampilan : pengamatan diskusi kelompok melalui WAG presentasi kelompok hasil kerja berupa lembar kerja siswa
3. Sikap : pengamatan sikap selama proses pembelajaran melalui lembar pengamatan

H. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Siswa yang belum memahami keberagaman ekonomi masyarakat akan mengulang materi tersebut dengan bimbingan guru.

2. Pengayaan

Siswa bisa mengomentari lagi reklame yang dia temukan di sepanjang jalan.

I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar:

- Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 6 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Lingkungan sekitar

- Internet

2. Media Pembelajaran:

- Laptop
- HP andrid
- Aplikasi WA, Microsft Forms, Microsoft Sway

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Kedungloteng, 14 Oktober 2020
Guru Kelas VI

Suharyati,S.Pd.SD
NIP. 19611012 198610 2 001

Sihnawati,S.Pd
NIP. 19840901 201903 2 003