

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN LURING

Satuan Pendidikan : SD Negeri Dukun 4
Kelas/ Semester : I (Satu)
Tema : 4 (Keluargaku)
Subtema : 1. Anggota Keluargaku
Pembelajaran : 6
Muatan Pembelajaran : Matematika, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit
Hari/tanggal : Rabu, 4 November 2020

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.10.1 Setelah membaca nyaring dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menceritakan pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri.

4.10.1 Setelah menceritakan pengalaman bermain, siswa dapat menyimpulkan pengalaman bermain bersama keluarga dengan benar.

3.6.1 Setelah mengamati gambar ada LCD proyektor, siswa dapat mengidentifikasi jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran dengan teliti

4.6.1 Setelah mengamati ilustrasi gambar, siswa dapat mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran dengan teliti.

3.1.1 Setelah mengamati gambar, siswa dapat menelaah simbol sila pertama Pancasila dengan benar.

4.1.1 Setelah menelaah simbol sila pertama Pancasila, siswa dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan penuh rasa syukur.

II. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya 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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

III. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	Bahasa Indonesia	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap disiplin dan teliti) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring
		3.10 Menguraikan kosakata hubungan kekeluargaan melalui gambar/ bagan silsilah keluarga dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah.	3.10.1 Menceritakan pengalaman bermain bersama keluarga
		4.10 Menggunakan kosakata yang tepat dalam percakapan tentang hubungan kekeluargaan dengan menggunakan bantuan gambar/ bagan silsilah keluarga	4.10.1 Menyimpulkan pengalaman bermain bersama keluarga
2.	Matematika	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap disiplin dan teliti) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring
		3.6 Mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret.	3.6.1 Mengidentifikasi jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran
		4.6 Mengelompokkan bangun ruang dan bangun datar berdasarkan sifat tertentu dengan menggunakan berbagai benda konkret.	4.6.1 Mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran
3	PPKn	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap disiplin dan teliti) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring
		3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila	3.1.1 Menelaah simbol sila pertama

	dalam lambing Negara “Garuda Pancasila”	Pancasila
	4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila	4.1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa

IV. MATERI PEMBELAJARAN

1. Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
 - Pengalaman bermain bersama keluarga
2. Muatan Pembelajaran : Matematika
 - Jenis permainan yang memiliki unsur bangun datar (segi empat, segitiga, lingkaran)
3. Muatan Pembelajaran : PPKn
 - Simbol sila pertama Pancasila

V. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Tematik Integratif
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning
3. Metode Pembelajaran : Penugasan, pengamatan

VI. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Discovery Learning	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum pembelajaran di mulai, Guru melakukan hal berikut : 2. Guru menyiapkan gambar permainan berbentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. 3. Guru menyiapkan LCD proyektor dan laptop. 	
Awal		<ol style="list-style-type: none"> 4. Salam pembuka, doa, dan absensi. 5. Motivasi : Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi “Disini Senang Disana Senang” 6. Literasi : Guru mengajak siswa untuk membaca teks “Bermain Bersama” dengan nyaring. 7. Apersepsi : Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang pengalaman siswa yang dihubungkan dengan materi yang akan di pelajari. <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bertanya “Siapa yang suka bermain dengan kakak atau adik?” b. Guru bertanya “Permainan apa yang kalian sukai?” 	15 menit

	1. Orientasi	8. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan yang disampaikan guru 9. Guru memberikan rangsangan kepada siswa tentang bentuk dari gambar mainan. 10. Siswa menyebutkan bentuk dari gambar mainan. 11. Salah satu siswa menceritakan pengalaman bermain bersama anggota keluarga.	10 menit
	2. Rumusan Masalah	12. Guru mengajak siswa untuk mengamati tayangan slide jenis-jenis permainan. 13. Guru bertanya "Apa yang kalian lihat dari permainan dalam gambar?"	10 menit
	3. Hipotesis	14. Siswa membuat jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya	10 menit
Inti	4. Definisi	15. Siswa menjabarkan pengertian yang ada dalam jawaban sementara bahwa jenis-jenis permainan yang dapat dimainkan bersama anggota keluarga. 16. Siswa memperhatikan penegasan dari guru bahwa bermain bersama keluarga akan menambah kasih sayang dengan keluarga.	10 menit
	5. Eksplorasi	17. Siswa memasang gambar mainan dengan nama bentuk mainan. 18. Guru menunjukkan gambar 5 simbol Pancasila. 19. Guru meminta siswa untuk memilih simbol no 1 pancasila 20. Guru meminta siswa untuk memasang dengan sila pertama Pancasila	15 menit
	6. Pembuktian	21. Guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya bermain bersama keluarga atas kesadaran sendiri. 22. Guru memberikan penjelasan bahwa bermain bersama keluarga dapat meningkatkan rasa sayang. 23. Guru memberikan soal berupa rubrik kelompok mainan beserta bentuknya. 24. Siswa dan guru membuat kesimpulan berdasarkan hasil	15 menit

		25. Siswa berdoa kepada Tuhan yang Maha Esa dengan mengucapkan syukur.	
Akhir		<p>26. Evaluasi :</p> <p>a) Guru memberikan soal tertulis kepada siswa</p> <p>27. Kesimpulan : Peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</p> <p>28. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi tersebut</p> <p>29. Penugasan: Siswa mengisi jawaban pada kolom soal.</p> <p>30. Peserta didik menulis refleksi tentang pembelajaran hari ini.</p> <p>31. Guru memberikan pujian kepada peserta didik karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengingatkan peserta didik untuk mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan melalui WA.</p> <p>32. Salam penutup dan doa.</p>	20 menit

VII. MEDIA, ALAT/BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- a. Seperangkat komputer dan speaker
- b. Mainan berbentuk segiempat, segitiga, dan lingkaran
- c. *Slide powerpoint* teks “Bermain Bersama”

2. Alat dan Bahan

- a. Gambar Garuda Pancasila
- b. Gunting
- c. Kertas gambar simbol Pancasila

3. Sumber Belajar

Buku Guru Kurikulum 2013 revisi tahun 2017
 Buku Siswa Kurikulum 2013 revisi tahun 2017
 Slide PPT
 Lingkungan Keluarga

VIII. PENILAIAN

Mupel	Domain/ Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Bahasa	Sikap Spiritual	-	-	-	-

Indonesia	Sikap Sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap teliti
	Pengetahuan	3.10.1 Menceritakan anggota keluarga.	Produk	Presentasi	Rubrik penilaian produk
	Keterampilan	4.10.1 Menuliskan nama anggota keluarga salah satu teman	Tes	Mengisi kolom nama anggota keluarga salah satu teman	Kolom pengisian
Matematika	Sikap Spiritual	-	-	-	-
	Sikap Sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap teliti
	Pengetahuan	3.6.1 Mengidentifikasi jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran	Tes Tertulis	Soal Uraian	Soal uraian dan kunci jawaban
	Keterampilan	4.6.1 Mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran	Produk	Mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran	Rubrik penilaian produk
PPKn	Sikap Spiritual	-			
	Sikap Sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap teliti
	Pengetahuan	3.1.1 Menelaah simbol sila pertama Pancasila	Tes Tertulis	Soal Uraian	Soal uraian dan kunci jawaban

	Keterampilan	4.1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa	Produk	Mengucapkan doa dengan tepat.	Rubrik penilaian produk
--	--------------	--	--------	-------------------------------	-------------------------

IX. LAMPIRAN

1. Literasi
2. Materi Pembelajaran
3. Media Pembelajaran
4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
5. Lembar Evaluasi
6. Lembar Refleksi
7. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-2
8. Instrumen Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penilaian KD-3
9. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-4

Dukun, 1 Oktober 2020

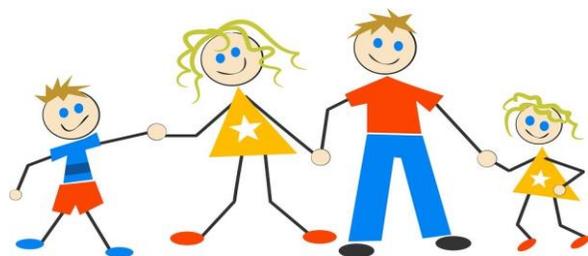
Mengetahui,
Kepala SDN Dukun 4

Guru Kelas I

Slamet, S.Pd
NIP. 19630807 198903 1 014

Anisa Krisdina, S.Pd
NIP. -

BAHAN AJAR



TEMA : 4 (KELUARGAKU)

SUBTEMA : 1 ANGGOTA KELUARGAKU

PEMBELAJARAN KE : 6

DISUSUN OLEH : ANISA KRISDINA, S.Pd

A B C D E F G

MOTIVASI

Menyanyikan lagu disini senang disana senang

<https://www.youtube.com/watch?v=ZuDmwz78k-Y>



Z

Y

X

LITERASI

Membaca teks "Bermain Bersama"

Bacalah dengan nyaring.

Bermain Bersama

Hari minggu udara cerah.
Udin dan Kak Mutiara
bermain di halaman.

Udin bermain mobil-mobilan, yoyo,
dan kartu huruf.

Kak Mutiara bermain ular tangga.
Kak Mutiara juga membawa gelang
dari plastik, buku gambar, pensil
warna, dan penggaris segitiga.

Mereka saling tukar mainan.
Mereka senang bermain bersama.

W

V

U

T

H

I

J

K

L

M

S R Q P O

A B C D E F G

MATERI PELAJARAN

Perhatikan tayangan PPT berikut ini :

JENIS – JENIS PERMAINAN

Disusun oleh : Anisa Krisdina, S.Pd

YOYO



CARA MEMAINKAN



Z
Y
X
W
V
U
T

S R Q P O

H
I
J
K
L
M



KARTU HURUF



PENGGARIS SEGITIGA



ADA BERAPA BANYAK
SEGITIGA PADA GAMBAR
DI SAMPING?

www.matematrick.com





MATEMATIKA

Di rumahmu tentunya banyak benda. Bentuk benda tersebut sangat beragam. Ada bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Pintu dan jendela berbentuk segi empat. Penggaris siku siku berbentuk segitiga. Jam dinding berbentuk lingkaran.

Dari contoh permainan yang ditayangkan tadi, ada 3 macam permainan yang berbentuk bangun datar sederhana, yaitu :

1. Lingkaran : yoyo
2. Segi empat : kartu huruf
3. Segitiga : teka teki segitiga, penggaris segitiga



BAHASA INDONESIA

Menjaga mainan dengan baik tanda bersyukur.

Bersyukur sesuai dengan sila pertama Pancasila.

Bagaimana bunyi sila pertama Pancasila?

Bunyinya yaitu "Ketuhanan Yang Maha Esa"

Simbol sila pertama dalam Pancasila yaitu simbol bintang

Pasangan simbol sila pertama dengan bunyi simbol sila pertama yaitu :

Daftar Pustaka

giphy.com. Apple Mac Gif by ALEX KAO. 2016, 7 Juni, [3 Oktober 2020]. Diakses : <https://giphy.com/gifs/mac-osx-spinning-beach-ball-l41YhA7ltlDxlMewo>

10 Rekomendasi Yoyo Terbaik (Terbaru Tahun 2020), my-best.id, 2020, 3 Juli, [3 Oktober 2020]. Diakses : <https://my-best.id/135978>

Kartu Sensa (Kartu Baca / Kartu Huruf Besar / Kartu Huruf Kecil / Kartu Huruf Hijaiyah), shopee.co.id, 2020, 30 Mei, [3 Oktober 2020]. Diakses : [https://shopee.co.id/Kartu-Sensa-\(Kartu-Baca-Kartu-Huruf-Besar-Kartu-Huruf-Kecil-Kartu-Huruf-Hijaiyah\)-i.79966635.1630686804](https://shopee.co.id/Kartu-Sensa-(Kartu-Baca-Kartu-Huruf-Besar-Kartu-Huruf-Kecil-Kartu-Huruf-Hijaiyah)-i.79966635.1630686804)

10 Contoh Permainan Teka Teki Segitiga Dan Pembahasannya. www.matematricks.com, 2019, [3 Oktober 2020]. Diakses : <https://www.matematricks.com/2016/06/10-contoh-permainan-teka-teki-segitiga.html>

penggaris segitiga coklat, png. www.pngegg.com. 2019, [3 Oktober 2020]. Diakses : <https://www.pngegg.com/id/png-fxebu>

