

PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)



Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Satuan Pendidikan : SD
Kelas/Semester : IV/ Genap
Nama Guru : Faridla Nurlaela, S.Pd.I, M.Pd

SEKOLAH NEGERI CIBEET 01
KOORDINATOR WILAYAH PENDIDIKAN FORMAL DAN NONFORMAL
KECAMATAN IBUN KABUPATEN BANDUNG
JAWA BARAT

2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan : **SD N CIBEET 01**
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas / Semester : IV (Empat) / Genap
Tema : Iman Kepada Malaikat
Sub tema : Mengenal Malaikat Allah dan Tugasnya
Pelajaran ke : 4
Alokasi Waktu : 1 x 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make a match* peserta didik dapat memahami makna beriman kepada malaikat Allah dan hafal nama-nama malaikat beserta tugasnya.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (2 menit)	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dengan penuh khusyu'• Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapuhan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran• Guru menyampaikan materi, memberi motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
Kegiatan Inti (6 menit)	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk menyanyikan lagu tentang malaikat dan tugasnya.• Guru memberikan penguatan materi berkaitan dengan lagu malaikat dan tugasnya serta peraturan permainan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran• Guru membagikan kartu nama malaikat dan tugasnya kepada peserta didik secara acak• Peserta didik mencari pasangan dari kartu yang dimilikinya. Peserta didik yang mendapat kartu nama malaikat harus mencari pasangan kartu berupa tugas malaikat tersebut• Peserta didik yang sudah menemukan pasangannya diminta memberikan penjelasan terkait materi yang ada pada kartu tersebut• Guru memberikan apresiasi positif, penguatan materi dan motivasi terhadap aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan
Penutup (2 menit)	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dibantu guru melakukan refleksi, menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan;• Peserta didik dibimbing oleh guru untuk memberikan apresiasi, melakukan penilaian dan evaluasi;• Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, dan bersama peserta didik berdo'a sebagai penutup kegiatan belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Adapun penilaian pembelajaran yang dilakukan meliputi penilaian:

Penilaian Sikap : Observasi

Penilaian Pengetahuan : Tes tulis

Penilaian Keterampilan : Praktek hafalan nama Malaikat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandung, Januari 2022
Guru PAI dan BP

Entin Juartini, S.Pd
NIP. 19630104 198305 2 002

Faridla Nurlaela, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 19840121 201101 2 003

LAMPIRAN PENILAIAN

Penilaian Sikap

No	Nama siswa	Sikap		
		Percaya diri	Mandiri	Disiplin

Keterangan : 1: Kurang; 2: Cukup; 3: Baik; 4: Sangat Baik

Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes Tulis

Pertanyaan:

Sebutkan Nama Malaikat dan Tugasnya!

Jawaban

Nama malaikat dan tugasnya

- Jibril bertugas menyampaikan wahyu
- Mikail bertugas menyampaikan rezeki
- Isrofil bertugas meniup sangkakala
- Izroil bertugas mencabut nyawa
- Munkar bertugas menanyai manusia di alam kubur
- Nakir bertugas menanyai manusia di alam kubur
- Raqib bertugas mencatat amal baik
- Atid bertugas mencatat amal buruk
- Malik bertugas menjaga pintu neraka
- Ridwan bertugas menjaga pintu surga

Penilaian Keterampilan

Nama peserta didik :

Kelas/ Semester : IV / Genap

Kompetensi Dasar : Melakukan pengamatan diri dan alam sekitar sebagai implementasi makna iman kepada malaikat-malaikat Allah

Tehnik Penilaian : Praktek hafalan nama malaikat dan tugasnya

Penilai : Guru

RUBLIK PENILAIAN

NO	PERNYATAAN	KRITERIA				SKOR
		Sangat baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik	
1	Hafalan nama Malaikat dan tugasnya					
JUMLAH SKOR						
KETERANGAN		NILAI			NILAI AKHIR	
Fasih	= Skor 4	Skor yang diperoleh				
Tartil	= Skor 3	-----x100				
Kurang Tartil	= Skor 2	=				
Tidak Tartil	= skor 1	Skor maksimal				