

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(SIMULASI MENGAJAR SELEKSI PENGAJAR PRAKTIK)**  
**(Oleh : ISMINARNI CAHAYAWATI, S.Hut.,M.M)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Pematang Panjang  
 Kelas/Semester : 6 (Enam)/ I (Satu)  
 Topik/Materi : 8 (Persatuan dalam Perbedaan)  
 Materi Pokok : 8 (Menerapkan Hidup Rukun, Bersatu, Dan Bekerjasama Mencapai Tujuan)  
 Alokasi waktu : 10 menit

**A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah bermain “Ayam dan Elang”, siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, yaitu kekompakan, kerukunan, persatuan, dan kerjasama mencapai tujuan.

**B. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan pembukaan dengan salam, dilanjutkan dengan membaca doa, mengecek kehadiran siswa. (orientasi)</li> <li>➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan pengalaman peserta didik (apersepsi)</li> <li>➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>➤ Memberikan gambaran tentang manfaat yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (motivasi)</li> </ul>	2 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa mengamati gambar tentang berbagai macam permainan daerah dan diminta menebak nama permainan dan asal daerahnya</li> <li>➤ Siswa mengamati gambar permainan “Ayam dan Elang” lalu mendapatkan penjelasan dari guru tentang permainan tersebut</li> <li>➤ Siswa mempraktikkan permainan “Ayam dan Elang” dengan bimbingan guru</li> <li>➤ Melalui LKPD siswa diminta menuliskan minimal 2 (dua) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan “Ayam dan Elang” yang sudah dipraktikkan</li> </ul>	6 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa dibimbing guru untuk merefleksikan dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</li> <li>➤ Siswa menerima penjelasan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya</li> <li>➤ Melakukan doa sebelum mengakhiri pembelajaran</li> <li>➤ Pembelajaran ditutup dengan salam</li> </ul>	2 menit

**C. Penilaian Pembelajaran**

Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran ini terdiri :

1. Pengamatan sikap
2. Tes pengetahuan
3. Penilaian Keterampilan (praktik) dengan menggunakan rubrik penilaian

## Lembar Kerja Peserta Didik

Nama : .....

Setelah melakukan permaian Elang dan Ayam serta mendengarkan penjelasan guru, nilai-nilai apa saja yang bisa kalian ambil dan terapkan dalam kehidupan sehari-hari, Tuliskan paling sedikit 2 nilai-nilai yang terkandung dalam permaian Elang dan Ayam!

1. ....

.....

2. ....

.....

*Selamat Mengerjakan*



Lampiran

Penilaian Pembelajaran  
Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku															
		Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Santun			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Anita																
2.	Ami																
3.	Bianto																
4.	Candralela																
5.	Dody																
6.	Gatot																
7.	Hijrah																
8.	Novita																
9.	Putra																
10.	Wisnu																

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No.	Nama	Skor			
		4	3	2	1
1.	Anita				
2.	Ami				
3.	Bianto				
4.	Candralela				
5.	Dody				
6.	Gatot				
7.	Hijrah				
8.	Novita				
9.	Putra				
10.	Wisnu				

Keterangan Rubrik Pengetahuan:

- 4 Jika keduanya benar dan lengkap
- 3 Jika keduanya benar tetapi tidak lengkap
- 2 Jika hanya satu yang benar dan lengkap
- 1 Jika hanya satu yang benar tetapi tidak lengkap

Lembar Observasi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran (Keterampilan)

No.	Nama Siswa	Sangat Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Tidak Aktif
		4	3	2	1
1.	Anita				
2.	Ami				
3.	Bianto				
4.	Candralela				
5.	Dody				
6.	Gatot				
7.	Hijrah				
8.	Novita				
9.	Putra				
10	Wisnu				

*Keterangan Rubrik Observasi:*

- Sangat Aktif : tidak minder, aktif bekerja sama, responsif  
 Aktif : tidak minder, aktif bekerjasama  
 Kurang Aktif : minder, kurang responsif, kurang bisa bekerjasama  
 Tidak Aktif : minder, tidak mau bekerja sama, diam menunggu diajak teman

Sumber :

1. Buku Siswa kelas 6 k13 Tema 2
2. Buku guru kelas 6 K13 Tema 2