

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN 5 MALAKA
Tema/Subtema : I "Selamatkan Mahluk Hidup",
Sub Tema : 1 "Tumbuhan Sahabatku"
Kelas/Semester : VI / 1
Alokasi Waktu : 10 menit

A. Kompetensi Inti :

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Standar Kompetensi :

IPA :

- 3.1. Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan.

Bahasa Indonesia

- 4.1 Menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan atau wawancara yang diperkuat oleh bukti.

C. Indikator :

1. Mengklasifikasi alat perkembangbiakan tumbuhan secara generatif
2. Mengurutkan proses perkembangbiakan tumbuhan secara generatif
3. Menyimpulkan hasil pengamatan dalam bentuk tabel (tulisan) dan cerita singkat (lisan)

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui permainan *The Secret Game* siswa dapat Mengklasifikasi alat perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dengan benar

2. Melalui permainan *The Secret Game* siswa dapat Mengurutkan proses perkembangbiakan tumbuhan secara generatif secara runtun
3. Siswa dapat Menyimpulkan hasil pengamatan dalam bentuk tabel (tulisan)
4. Siswa dapat Menyimpulkan hasil pengamatan dalam bentuk cerita singkat (lisan) dalam presentasi singkat.

E. Strategi, Model dan Metode Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran : *Student Active Learning*
2. Model : *Project Based Learning*
3. Metode : *The Secret Game based of Problem Based Learning*

F. Materi Pokok

Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Generatif

G. Media Belajar

1. Buku Tematik Kelas 6 Tema 1. Penerbit : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
2. Lingkungan sekitar rumah
3. Laptop
4. LCD
5. Bunga

H. Kegiatan Pembelajaran

Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>1. Pendahuluan</p> <p>a. Penyampaian tujuan pembelajaran dan Motivasi Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini</p> <p>b. Apersepsi Siswa mengaitkan materi yang pernah diterima sebelumnya/diketuinya dengan materi yang akan dipelajari</p>	

<p>2. Kegiatan Inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menampilkan beberapa video yang berkaitan dengan perkembangbiakan tumbuhan secara generatif melalui media LCD. 2) Tanya jawab mengenai materi yang telah ditampilkan di LCD. 3) Permainan <i>the secret game</i> dilakukan oleh siswa di kelas. 4) Dalam permainan <i>the secret game</i>, siswa harus membuat kelompok kecil yang berjumlah 3 siswa, mereka tidak boleh melakukan projectnya dikerumunan orang guna menjaga kerahasiannya, sesuai dengan nama permainannya <i>The Secret Game</i> (Permainan Rahasia). Dengan begini secara tidak langsung siswa sudah menerapkan protokol kesehatan untuk tidak berkerumun. 5) Project rahasia yang diberikan adalah mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan perkembangbiakan generatif salah satu tumbuhan yang ada di sekitar mereka, serta menunjukkan cara merawatnya. Dalam kegiatan ini akan terwujud kerjasama yang baik antar guru, dan antar siswa dalam kegiatan pembelajaran. <p>b. Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Hasil eksplorasi kemudian dituliskan dalam bentuk tabel. 2) Setelah menulis hasil project pengamatan dalam bentuk tabel, siswa menyimpulkannya secara lisan melalui presentasi di depan kelas. <p>c. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru dan siswa memperbaiki apabila ada konsep yang keliru mengenai project yang telah dilakukan siswa melalui. 2) Guru menambahkan pengetahuan siswa mengenai materi yang disampaikan 	<p>10 menit</p>
---	-----------------

<p>3. Penutup</p> <p>Guru dan siswa membuat kesimpulan atas pembelajaran IPA yang telah dilakukan kali secara daring.</p>	
--	--

I. Penilaian:

1. Jenis Penilaian
 - a. Sikap (nontes)
 - b. Proyek (nontes)
2. Instrumen Penilaian
 - a. Sikap (Terlampir)
 - b. Proyek (Terlampir)
3. Pedoman Penilaian

Uraian Rubrik dan konversi Penilaian Sikap

No.	Nilai	Kategori	Kriteria
1	90 – 100	Sangat Baik (A)	Selalu melakukan tindakan yang diharapkan
2	80 – 89	Baik (B)	Sering melakukan tindakan yang diharapkan
3	60 – 79	Cukup (C)	Kadang-kadang melakukan tindakan yang diharapkan
4	50 – 59	Kurang (D)	Jarang melakukan tindakan yang diharapkan
5	< 50	Kurang Sekali (E)	Tidak pernah melakukan tindakan yang diharapkan


Uraian Rubrik dan konversi Penilaian Sikap

No.	Nilai	Kategori	Kriteria
1	90 – 100	Sangat Baik (A)	Melakukan 100% tindakan yang diharapkan
2	80 – 89	Baik (B)	Melakukan 80-89% tindakan yang diharapkan
3	60 – 79	Cukup (C)	Melakukan 60-79% tindakan yang diharapkan

4	50 – 59	Kurang (D)	Melakukan 50-59 tindakan yang diharapkan
5	< 50	Kurang Sekali (E)	Melakukan <50% tindakan yang diharapkan

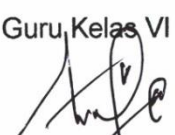
Malimbu, 15 Juli 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Arifin, S.Pd.
NIP. 196312311983031165

Guru, Kelas VI ,



Ameng Ardian, S.Pd.
NIP. 19881105 201403 1 001

PENILAIAN SIKAP

Nama Siswa :

No. Absen :

No.	Indikator Penilaian	Nilai	Kategori
1	Religiusitas - Mengucapkan salam saat pembelajaran daring - Berdoa sebelum dan sesudah memulai pembelajaran		
2	Nasionalisme - Melestarikan lingkungan sekitar (merawat tanaman sekitar)		
3	Kemandirian - Mandiri dalam mengerjakan tugas, tidak bergantung pada orang tua saat melakukan project pengamatan		
4	Gotong Royong - Mampu bekerjasama dengan baik dengan orang teman saat melakukan project dalam permainan <i>The Secret Game</i>		
5	Integritas - Hasil <i>Project</i> merupakan hasil yang dibuat dengan jujur tanpa mencontek dari orang lain maupun internet		
Skor			
Total Nilai Perolehan			

Lampiran 3

PENILAIAN PROYEK

Nama Siswa :

No. Absen :

No.	Aspek	Nilai	Kategori
1	Persiapan Mempersiapkan alat tulis dan tabel pengamatan yang diperlukan dalam project permainan <i>the secret game</i>		
2	Pengumpulan Data Data yang dikumpulkan selama kegiatan valid. Data terdiri dari		
3	Pengolahan Data Data yang diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran		
4	Pelaporan tertulis melalui Tabel Data yang diperoleh dituliskan dalam bentuk tabel sesuai format		
5	Pelaporan Lisan melalui presentasi singkat guna Menyimpulkan hasil kegiatan dengan runtun dan tepat menggunakan bahasa sendiri.		

**HASIL IDENTIFIKASI BUNGA YANG ADA DI SEKITAR
RUMAH DALAM PERMAINAN “THE SECRET GAME”**

No	NAMA BUNGA	BAGIAN- BAGIAN BUNGA	CARA BERKEMBANG BIAK	CARA PERAWATAN	LOKASI HIDUPNYA
1					