

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN 201/IV
 Kelas / Semester : 6 / 1
 Tema : Aku Seorang Ilmuwan Cilik (Tema 3)
 Sub Tema : Penemuan dan Manfaatnya (Sub Tema 2)
 Pembelajaran ke : 5
 Alokasi waktu : 2 jam pelajaran

A. TUJUAN

1. Setelah mencari informasi, siswa mampu mengidentifikasi perubahan sosial budaya dalam kehidupan masyarakat dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia bidang Iptek dan pendidikan dengan sistematis.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu mempresentasikan perubahan sosial budaya dalam kehidupan masyarakat dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia bidang Iptek dan pendidikan dengan sistematis.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) ❖ Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Sintak Student Facilitator and Explaining Langkah-langkah kegiatan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada pembelajaran kali ini, siswa akan mengenal tokoh yang menemukan komputer. Siswa membaca teks tentang “Charles Babbage, Mengubah Dunia dengan Komputernya”. • Siswa membaca teks tersebut dalam hati. (Critical Thinking nad Problem Formulation) • Guru memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada peserta lainnya perkembangan komputer melalui peta konsep. <div style="text-align: center;"> <p>500 SM, alat hitung tradisional abacus → 1821, komputer pertama ditemukan → 1939, komputer listrik dibuat → 1971, Electronic Mail (E-Mail) surat elektronik pertama berhasil dikirim → 1973, komputer pertama menggunakan keyboard dan mouse → 1975, komputer dengan harga terjangkau untuk rumah (home computer) → 1983, internet dengan jaringan global diciptakan → 1994, dimulainya penggunaan internet oleh masyarakat</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan pendapat dari siswa. • Guru menerangkan semua materi yang disajikan. • Guru memberikan penguatan bahwa komputer membawa perubahan besar dalam hal pendidikan dan Iptek. Tetapi kita harus tetap menggunakannya untuk tujuan yang positif. • Guru terus memotivasi siswa untuk mencontoh sikap-sikap pantang menyerah seperti Charles Babbage. 	40 menit

Kegiatan Penutup	<p>A. Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	15 menit
-------------------------	--	-------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

a. **Tertulis**

1. Jelaskan bagaimana perkembangan komputer?
2. Mengapa komputer terus berkembang?
3. Apa dampak perkembangan tersebut bagi manusia?
4. Apa yang terjadi jika komputer tidak ditemukan?
5. Apa dampak ditemukan komputer dalam bidang pendidikan?
6. Apa dampak ditemukan komputer dalam bidang Iptek?

b. **Pengamatan**

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkan.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara).	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

D. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 6 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 6
3. Lingkungan sekitar
4. kertas HVS dan alat tulis

E. MATERI

1. Teks bacaan tentang "Charles Babbage, Mengubah Dunia dengan Komputernya".
2. Perubahan sosial budaya dalam kehidupan masyarakat dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia bidang Iptek dan pendidikan.

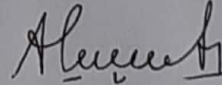
F. PENDEKATAN & MODEL

- Pendekatan : *Scientific*
Strategi : *Cooperative Learning*
Model : *Student Facilitator and Explaining* (Siswa mempresentasikan ide/pendapat pada peserta lainnya)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

SITI ROHMAH, S.Pd, M.Pd
NIP. 19640525 198901 2 001

Jambi, 20
Guru Kelas 6



AZLINA YATI, M.Ag
NIP. 19721013 200801 2 002