

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 18 MANDAU
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Keluargaku (Tema 4)
Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 Hari
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, PKN

MUATAN BAHASA INDONESIA

KOMPENTENSI DASAR	INDIKATOR
3.10 Menguraikan kosa kata hubungan kekeluargaan melalui gambar /bagan silsilah keluarga dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah.	-Membuat gambar atau badan silsilah keluarga -Mengidentifikasi kosa kata tentang hubunga kekeluargaan dari kalimat sederhana yang di berikan oleh guru.
4.10 Menggunakan kosa kata yang tepat dalam percakapan tentang hubungan kekeluargaan dengan menggunakan gambar /bagan siisilah.	-Bercerita tentang keluarga dengan kosa kata kekeluargaan.

MUATAN MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.6mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkrit.	-Menyebutkan benda –benda yang berbentuk segi empat,segi tiga,dan linkaran.
4.6 Mengelompokan bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkrit.	-Menjiplak bentuk bangun datar.

MUATAN PKN

KOMPENTENSI DASAR	INDIKATOR
3.1 Mengenal simbol sila sila Pancasila dalam lembang 'GARUDA PANCASILA"	-Menyebutkan rumusan sila pertama Pancasila. -Mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan yang maha Esa ats nikmat yang di terimanya.
4.1Menceritakan simbol simbol sila Pancasila	

pada lambang negara "GARUDA PANCASILA"

-Menunjukkan sikap mengikuti sila Pancasila pada lambang negara "Garuda Pancasila" sila Pancasila.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Dipandu menggunakan aplikasi daring** siswa dapat menceritakan pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri.
2. **Dipandu menggunakan aplikasi daring**, siswa dapat mengidentifikasi jenis permainan yang memiliki unsur segiempat, segitiga dan lingkaran dengan teliti.
3. **Dipandu menggunakan aplikasi daring** siswa dapat mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segiempat, segitiga dan lingkaran dengan teliti.
4. **Dipandu menggunakan aplikasi daring** siswa dapat menyebutkan simbol sila pertama Pancasila dengan benar.
5. **Dipandu menggunakan aplikasi daring** dapat merenungkan karunia Tuhan yang Maha Esa dengan penuh rasa syukur.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (Orientasi)2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya lalu di lanjut kan dengan lagu Garuda Pancasila3. Meapsensi siswa4. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)5. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		

Kegiatan Inti	<p>Ayo Bercerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta menyiapkan cerita ketika bermain dengan saudara. 2. Perwakilan siswa menceritakan di depan kelas. <p>(Creativity and Innovation)</p> <p>C. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan guru, bahwa dalam alat permainan, kita dapat menemukan bentuk segiempat, segitiga, atau lingkaran. 2. Siswa mengisi mengisi kolom yang tersedia. Guru menekankan pentingnya sikap ketelitian. Perwakilan siswa mempresentasikan hasilnya.(HOTS) <p>D. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mintalah siswa untuk memasang teks sila pertama Pancasila dengan simbolnya. 2. Siswa mengisi pertanyaan tentang nomor dan bentuk simbol sila pertama Pancasila. (Critical Thinking and Problem Formulation) <p>E. Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta mendiskusikan simbol sila pertama Pancasila. 2. Perwakilan siswa menceritakan hasil diskusi. <p>(Critical Thinking and Problem Formulation)</p>	<p>140 menit</p>
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	<p>15 menit</p>
Refleksi dan Konfirmasi		
<p>Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.</p>		
ASSESSMENT (Penilaian)		

Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

1. Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

1.a. Contoh Format Jurnal Sikap Spiritual

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Mengajak teman untuk sholat berjamaah	Taat beribadah

1.b. Contoh Format Jurnal Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Menjenguk teman yang sakit	Peduli

1.c. Contoh Format Penilaian Diri Aspek Sikap:

Lembar Penilaian Diri

Nama :

Kelas :

Semester :

Beri tanda cek (v) untuk setiap pernyataan yang apling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.

No	Pernyataan *	Ya	Tidak
1	Saya selalu berdoa sebelum melakukan aktivitas		
2	Saya menghargai teman yang berbeda agama berdoa menurut keyakinannya.		
3	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu		
4	Saya meminta izin ketika ingin meminjam barang		
5	Saya meminta maaf jika melakukan kesalahan		
6			

*Pernyataan disesuaikan dengan butir sikap yang ingin dinilai dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa

2. Penilaian Pengetahuan

2. a. Menyebutkan simbol sila pertama Pancasila.

Jumlah soal 3 :

a. Ketuhanan Yang Maha Esa merupakan sila ke ... Pancasila.

b. Simbol sila Ketuhanan Yang Maha Esa berbentuk

c. Pasangkan sila Ketuhanan Yang Maha Esa dengan simbolnya.

(Ikon Ayo Lakukan pada buku siswa).

- ~ Jawaban benar yang diharapkan = 3
- ~ Jika jawaban benar, skor = 2
- ~ Skor maksimal = $2 \times 3 = 6$
- ~ Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots$

3. Penilaian Keterampilan

Aspek	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu pendampingan 1
Bercerita pengalaman bermain bersama keluarga	Memenuhi 4 kriteria (isi cerita sesuai, runut, ekspresi sesuai, percaya diri)	Memenuhi 3 dari 4 kriteria	Memenuhi 2 dari 4 kriteria	Memenuhi 1 dari 4 kriteria
Mengelompokkan benda- benda konkrit berdasarkan bentuk bangun datar (lihat pada bagian ayo amati)	Memenuhi 4 kriteria (menemukan minimal 3 bangun datar, terlihat kerjasama kelompok, diselesaikan tepat waktu, dan rapi dalam penulisan	Memenuhi 3 dari 4 kriteria	Memenuhi 2 dari 4 kriteria	Memenuhi 1 dari 4 kriteria

	jawaban)			
--	-----------------	--	--	--

3. a. Lembar Penilaian : Bercerita pengalaman bermain bersama keluarga

No	Nama siswa	Isi cerita sesuai	Runut	Ekspresi sesuai	Percaya diri	Skor	Predikat
1						
2						
3						

3. b. Lembar Penilaian : Mengelompokkan benda-benda konkrit berdasarkan bentuk bangun datar. (Lihat pada bagian ' Ayo Amati')

No	Nama siswa	Menemukan minimal 3 bangun datar	Terlihat kerjasama kelompok	Diselesaikan tepat waktu	Rapi	Skor	Predikat
1	Lani						
2	syifa						
3	Dst						

C. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Remedial:

- Siswa yang belum mampu mengenalkan anggota keluarganya, dibimbing secara individu untuk mampu memperkenalkannya.

- Bagi siswa yang belum mampu menyebutkan contoh-contoh bangun datar, guru memberikan arahan dan mengajak siswa melakukan pengamatan kembali atas benda-benda konkret yang berbentuk bangun datar di sekitar kelas, atau menambah contoh-contoh gambar.
- Bagi siswa yang belum mampu melakukan gerakan berjalan satu arah, pada saat kegiatan pembelajaran PJOK selanjutnya, guru memberikan pendampingan secara individu dan meminta siswa melakukan pengulangan.

Kegiatan alternatif (Pengayaan)

- Bagi siswa yang memiliki kemampuan, didorong untuk menghafalkan 5 sila dalam Pancasila, sekaligus menghafal lambangnya.
- Menceritakan bentuk-bentuk kegiatan bersyukur yang lain, selain bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa berupa keluarga yang bahagia.
- Menyanyikan lagu-lagu populer yang bertema keluarga selain lagu Satu Satu Aku Sayang Ibu.
- Memfasilitasi siswa untuk menemukan lebih banyak contoh benda-benda konkret yang berbentuk segiempat, segitiga dan lingkaran.
- Mengajak siswa mengunjungi salah satu rumah teman untuk mengamati anggota keluarga.
- Mengundang salah satu orang tua siswa untuk bercerita tentang anggota keluarganya.

D. SUMBER DAN MEDIA

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Software Pengajaran Kelas 1 SD/MI.
- Software Pengajaran Penjaskes SD/MI .
- Video/slide/buklet/pamflet/gambar tentang Anggota Keluargaku.
- Kartu angka 1–10 sebanyak empat set.
- Simbol-simbol sila Pancasila.

- Alat permainan yang memiliki unsur berbentuk segiempat, segitiga dan lingkaran.

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui,

Kepala Sekolah, Guru Kelas 1 ,

(YUSNITA,S.Pd)

(SANTI SUNDARI,S.Pd)

NIP. 1961040981982102001

.