

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: UPT SD Negeri 284 Gresik
Kelas	: VI (enam)
Tema	: 3. Tokoh dan Penemuan
Sub Tema	: 1. Penemu yang Mengubah Dunia
Pembelajaran	: 4
Topik	: 10. Kepemimpinan. Meneladani tokoh/pemimpin dan belajar menjadi pemimpin yang Amanah.

### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.2 Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca
- 4.2. Menyajikan hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

PPKn

- 3.2 Menganalisis pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.2 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika

- 3.4 Menjelaskan titik pusat, jari-jari, diameter, busur, tali busur, tembereng, dan juring
- 4.4 Mengidentifikasi titik pusat, jari-jari, diameter, busur, tali busur, tembereng, dan juring.

### C. Indikator

Setelah pembelajaran berakhir siswa dapat :

1. menyebutkan informasi penting dari teks eksplanasi yang dibaca
2. mempresentasikan informasi penting dari teks eksplanasi yang dibaca
3. mengidentifikasi titik pusat, jari-jari, diameter dari lingkaran
4. menemukan hubungan antara titik pusat, jari-jari, dan diameter
5. mengidentifikasi contoh manfaat hak dalam kehidupan sehari-hari
6. menjelaskan pentingnya bertanggung jawab atas hak yang didapat

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan informasi penting dari teks eksplanasi yang dibaca tentang penemu yang mengubah dunia dengan sistematis.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu mempresentasikan informasi penting dari teks eksplanasi yang dibaca tentang penemu yang mengubah dunia dengan peta pikiran dengan sistematis.

3. Setelah bereksplorasi, siswa mampu mengidentifikasi titik pusat, jari-jari, diameter dari lingkaran dengan benar.
4. Setelah bereksplorasi, siswa mampu menemukan hubungan antara titik pusat, jari-jari, dan diameter dengan benar.
5. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi contoh manfaat hak dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
6. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan pentingnya bertanggung jawab atas hak yang didapat secara rinci.

#### **E. Pendekatan, Metode**

Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan)

Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, diskusi kelas, penugasan, latihan.

#### **F. Sumber Pembelajaran**

Buku tematik terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru halaman 32-41. Buku siswa halaman 32-42

#### **G. Media dan Alat pembelajaran**

Gambar tokoh penemu (Thomas Alva Edison), lingkaran dengan berbagai ukuran diameter dan jari-jarinya. Papan tulis, kapur, jangka, penggaris.

#### **H. Langkah-langkah Pembelajaran**

1. Menemukan informasi dari teks “Thomas Alva Edison, Sang Penemu Bola Lampu Pijar”
2. Bereksplorasi untuk menemukan hubungan diameter dan jari-jari pada lingkaran
3. Merefleksi sikap diri dalam melaksanakan hak dengan tanggung jawab

#### **Pendahuluan**

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan mengabsen siswa.
2. Apersepsi dengan mengingatkan pelajaran yang telah dibahas.
3. Motivasi dengan mengucapkan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan ini.

#### **Kegiatan inti**

4. Guru menunjukkan gambar tokoh penemu (Thomas Alva Edison) dan bertanya jawab tentang kehidupan tokoh tersebut.
5. Guru menghubungkan tokoh penemu dengan pelaksanaan hak dan kewajiban serta tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
6. Guru menggambar lingkaran dimulai dari titik pusat, garis tengah dan jari-jari.
7. Tanya jawab antara siswa dan guru tentang hubungan jari-jari dan titik sudut.

#### **Penutup**

8. Siswa dengan bimbingan guru menarik kesimpulan dari pelajaran yang telah dibahas.
9. Guru mengadakan penilaian diakhir pembelajaran.
10. Tindak lanjut berupa tugas rumah untuk pembelajaran hari selanjutnya.

#### **I. Penilaian Pembelajaran**

Jenis : tes tulis

Mengetahui  
Kepala Sekolah

SUTAJI, S.Pd.,MM.  
NIP. 197008151993081001

Gresik, 23 November 2021  
Guru Kelas VI

SUTAJI, S.Pd.  
NIP. 197008151993081001

Lampiran 1

## LEMBAR TES TULIS

Nama : .....

Kelas : VI (enam)

Nomor absen : .....

Kerjakan soal di bawah ini !

1. Pesan moral apa saja yang kamu dapatkan dari cerita tokoh penemu Thomas Alva Edison ?
2. Apa yang harus dilakukan seseorang agar bisa mendapatkan suatu penemuan?
3. Jika lingkaran mempunyai diameter 14 cm, berapa panjang jari-jarinya?
4. Berapa panjang garis tengah lingkaran yang panjang jari-jarinya 5 cm?
5. Tuliskan satu contoh pelaksanaan hak kamu!
6. Tanggung jawab apa yang harus kamu lakukan dalam melaksanakan hak kamu?

Jawaban :

1. ....

**KUNCI LEMBAR TES TULIS**

1. Seseorang yang bermanfaat pada orang lain orang itu harus sabar, siap menghadapi tantangan, kreatif , inovatif, mandiri, berakhlaq mulia. (kebijakan guru)
2. Orang tersebut harus kreatif (kebijakan guru)
3. 7 cm
4. 10 cm
5. Kita dapat memenuhi kebutuhan hidup kita.
6. Dalam melaksanakan hak kita, kita harus menjaga dan merawat barang yang telah kita gunakan, sehingga barangnya bisa awet.

Skor :     No. 1, skor tertinggi 10.  
          No. 2, skor tinggi 8  
          No. 3, skor tertinggi 2  
          No. 4, skor tertinggi 2  
          No. 5, skor tertinggi 8  
          No. 6, skor tertinggi 10

Skor maksimal 40

Nilai = skor yang diperoleh x 100 : 40.

