

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                   |                               |
|-------------------|-------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SD MUHAMMADIYAH BANJARAN    |
| Kelas / Semester  | : I (Satu) / 1                |
| Tema              | : 4. Keluargaku               |
| Sub Tema          | : 1. Anggota Keluargaku       |
| Pembelajaran ke   | : 6                           |
| Alokasi Waktu     | : 1 x pertemuan, 6 x 35 menit |
| Hari / Tanggal    | : Senin, 9 November 2020      |

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

#### Muatan Bahasa Indonesia

| Kompetensi Dasar  | Indicator  |
|---|--|
| 3.10 Menguraikan kosakata hubungan kekeluargaan melalui gambar/bagan silsilah keluarga dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah. | <b>3.10.1. Mengidentifikasi</b> kosakata tentang hubungan kekeluargaan dari kalimat sederhana yang diberikan oleh guru. <b>(CI)</b><br><b>3.10.2. Membuat</b> kalimat sederhana menggunakan kosakata tentang hubungan kekeluargaan <b>(C6)</b><br><b>3.10.3. Membuat</b> cerita pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri. <b>(C6)</b> |

|   |  |
|---|--|
| 4.10 Menggunakan kosakata yang tepat dalam percakapan tentang hubungan kekeluargaan dengan menggunakan bantuan gambar/ bagan silsilah keluarga. | <b>4.10.1. Menceritakan</b> cerita pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri <b>(C3)</b> |
|---|--|

### Muatan Matematika

| Kompetensi Dasar   | Indicator  |
|--|--|
| 3.6 Mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret.                                  | <p><b>3.6.1. Mengidentifikasi</b> jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga dan lingkaran dengan teliti. <b>(C1)</b></p> <p><b>3.6.2. Menulis</b> nama-nama benda yang berbentuk bangun datar <b>(C6)</b></p> <p>3.6.3.<b>Menjelaskan</b> benda-benda yang berbentuk segiempat, segitiga dan lingkaran.</p> |
| 4.6 Mengelompokkan bangun ruang dan bangun datar berdasarkan sifat tertentu dengan menggunakan berbagai benda konkret. | <p><b>4.6.1. Mengelompokkan</b> jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga dan lingkaran dengan teliti. <b>(C2)</b></p> <p>4.6.2. <b>Membuat</b> bentuk bangun datar <b>(C6)</b></p>   |

### Muatan PPKn

| Kompetensi Dasar   | Indicator   |
|--|---|
| 1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah. | 1.1.1. <b>Mengaitkan</b> symbol sila-sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat <b>(C4)</b> |
| 2.1 Menerima sikap sesuai dengan symbol sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “Garuda Pancasila” di rumah                   | 1.2.1. <b>Menunjukkan</b> sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila secara benar <b>(C3)</b>           |
| 3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila  | 3.1.1. <b>Menyebutkan</b> simbol sila pertama   |

|   |  |
|---|--|
| dalam lambing negara “Garuda Pancasila”.  | Pancasila dengan benar. (C1)<br>3.1.2. Mendesain <b>gambar lambang Pancasila (C6)</b>        |
| 4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila. | 4.1.1. <b>Mempresentasikan</b> simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila (C5) |

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menyaksikan video, siswa dapat mengaitkan simbol sila-sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat
2. Setelah menyaksikan video, siswa dapat menunjukkan sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila secara benar
3. Setelah siswa dan guru menyaksikan video tentang simbol sila pertama Pancasila, siswa dapat menyebutkan simbol sila pertama Pancasila dengan benar.
4. Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang simbol sila pertama Pancasila, siswa dapat mendesain gambar lambang Pancasila dengan tepat.
5. Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang simbol sila pertama Pancasila, siswa dapat mempresentasikan simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila dengan percaya diri.
6. Setelah siswa dan guru menyaksikan video pembelajaran tentang anggota keluarga, siswa dapat mengidentifikasi kosakata tentang hubungan kekeluargaan dari kalimat sederhana yang diberikan oleh guru dengan benar
7. Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang anggota keluarga, siswa dapat membuat kalimat sederhana menggunakan kosakata tentang hubungan kekeluargaan dengan tepat dan benar
8. Setelah siswa bermain peran, siswa dapat membuat cerita pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri.
9. Setelah siswa bermain peran, siswa dapat cerita pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri
10. Setelah membaca nyaring dan menyimak, siswa dapat menceritakan pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri.

11. Melalui pengamatan bersama siswa dan guru, siswa dapat mengamati ilustrasi gambar, siswa dapat mengidentifikasi jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga dan lingkaran dengan teliti.
12. Siswa dapat menulis nama-nama benda yang berbentuk bangun datar dengan tepat
13. Siswa dapat menjelaskan benda-benda yang berbentuk segiempat, segitiga dan lingkaran dengan sungguh-sungguh
14. Melalui pengamatan bersama siswa dan guru, siswa dapat mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga dan lingkaran dengan teliti.
15. Siswa dapat membentuk bangun datar menggunakan kertas dengan tepat

#### **D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)**

1. Religius
2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Gotong royong
5. Integritas

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Muatan PPKn: Simbol Pancasila, sila satu Pancasila
2. Muatan Bahasa Indonesia: Kosakata yang berhubungan dengan keluarga
3. Matematika: benda-benda bangun datar  
(Terlampir)

#### **F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : STEAM
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, praktik

#### **G. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

1. Media Pembelajaran

- a. *Smartphone*
  - b. Laptop
  - c. Aplikasi teams
2. Bahan Pembelajaran
- a. Lambang Pancasila
  - b. Bagan keluarga
  - c. Maket bangun datar
3. Sumber belajar
- a. Iswoyo, dkk. 2017. *Buku Siswa Keluargaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
  - b. Iswoyo, dkk. 2017. *Buku Guru Keluargaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.

#### H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| Kegiatan           | Sintaks | Deskripsi Kegiatan  | Alokasi Waktu |
|--------------------|---------|---|---------------|
| <b>Pendahuluan</b> |         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa saling memberi salam dan menjawab salam</li> <li>2. Guru dan siswa berdoa bersama dengan dipimpin oleh ketua kelas lalu menyanyikan Indonesia Raya, mars PPK dan tadarus (<b>nasionalis dan religious</b>)</li> <li>3. Guru melakukan presensi dan motivasi belajar</li> <li>4. Guru memberikan apersepsi kepada siswa tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkannya pada pembelajaran hari ini dan siswa menyimak dengan seksama</li> </ol> | 10 menit      |

| <b>Kegiatan</b> | <b>Sintaks</b>                                   | <b>Deskripsi Kegiatan</b>  | <b>Alokasi Waktu</b> |
|-----------------|--|--|----------------------|
| <b>Inti</b>     | Fase 1:<br>Orientasi siswa kepada masalah        | 1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini dan siswa bertanya jika belum memahami ( <i>communication</i> )   | 190 menit            |
|                 | Fase 2:<br>Mengorganisasikan siswa untuk belajar | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru menonton video tentang symbol Pancasila, siswa mengaitkan simbol sila-sila Pancasila dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat (<i>communication</i>)</li> <li>2. Siswa menunjukkan sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila secara benar</li> <li>3. Siswa dan guru menyaksikan video tentang simbol sila pertama Pancasila, siswa menyebutkan simbol sila pertama Pancasila dengan benar (<i>communication</i>)</li> <li>4. Siswa saling mengajukan tanya jawab tentang teks yang dibaca. Guru dapat membantu dengan memberikan contoh pertanyaan (<i>communication</i>)</li> <li>5. Siswa menceritakan kembali isi bacaan dan menceritakan tentang Pancasila</li> <li>6. Siswa dan guru menonton video pembelajaran tentang anggota keluarga (<i>communication</i>)</li> </ol> |                      |

| Kegiatan | Sintaks | Deskripsi Kegiatan  | Alokasi Waktu |
|----------|---------|---|---------------|
|          |         | <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru bahwa dalam alat permainan, kita dapat menemukan bentuk segi empat, segitiga, atau lingkaran.</p> <p>8. Siswa mengamati alat permainan pada gambar ilustrasi dalam teks Bermain bersama. Guru membawa mainan yang berbentuk segi empat, segitiga, atau lingkaran.</p> <p>9. Siswa mengidentifikasi jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga dan lingkaran dengan teliti.</p> <p>10. Siswa membaca teks Ketika Udin dan Kak Mutiara sedang asyik bermain, ibu datang dan memberi mainan. Permainannya berupa kumpulan kalimat dan gambar. Cara bermainnya dengan memasang kalimat dan gambar yang sesuai. (<b>Literasi</b>)</p> <p>11. Siswa dan guru menyaksikan video pembelajaran tentang anggota keluarga, siswa mengidentifikasi kosakata tentang hubungan kekeluargaan dari kalimat sederhana yang diberikan oleh guru dengan benar (<i>Technology</i>)</p> |               |
|          | Fase 3: | 1. Siswa menggambar desain symbol   |               |

| Kegiatan | Sintaks  | Deskripsi Kegiatan   | Alokasi Waktu |
|----------|--|--|---------------|
|          | Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok | <p>Pancasila dengan penuh kreatif dan tepat (<i>critical thinking and problem solving</i>) (<i>Engineering</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa membuat kalimat sederhana menggunakan kosakata tentang hubungan kekeluargaan dengan tepat dan benar (<b>mandiri PPK</b>)</li> <li>3. Guru membimbing siswa membuat cerita pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri. (<b>Kolaborasi</b>)</li> <li>4. Siswa menulis nama-nama benda yang berbentuk bangun datar dengan tepat (<b>Literasi</b>)</li> <li>5. Siswa menjelaskan benda-benda yang berbentuk segiempat, segitiga dan lingkaran dengan sungguh-sungguh</li> <li>6. Siswa mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga dan lingkaran dengan teliti. (<i>Mathematics</i>)</li> <li>7. Guru membimbing siswa untuk membentuk bangun datar menggunakan kertas dengan tepat (<i>Engineering</i>)</li> </ol> |               |
|          | Fase 4:<br>Mengembangkan dan menyajikan hasil      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah desains selesai, siswa dibimbing guru untuk mempresentasikan simbol sila</li> </ol>  |               |



| Kegiatan       | Sintaks   | Deskripsi Kegiatan  | Alokasi Waktu |
|----------------|---|---|---------------|
|                | karya   | <p>Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila dengan percaya diri. (<i>Art</i>)</p> <p>2. Siswa bercerita pengalaman bermain bersama keluarga dengan percaya diri</p> <p>3. Siswa mempresentasikan hasil membentuk bangun datar menggunakan kertas dengan percaya diri (<i>Art</i>)</p> |               |
|                | Fase 5:<br>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | <p>1. Guru dan melakukan refleksi pembelajaran</p> <p>2. Guru memberikan umpan balik dan menyampaikan tindak lanjut</p> <p>3. Siswa mengerjakan soal evaluasi (C6 Evaluasi)</p>   |               |
| <b>Penutup</b> |   | <p>1. Melalui teams guru menyampaikan rencana kegiatan berikutnya.</p> <p>2. Melalui teams guru menutup pelajaran dengan berdoa (<b>Religious</b>)</p>  | 10 menit      |

## I. PENILAIAN

| Muatan mapel | Ranah        | Teknik  | Jenis       | Bentuk | Instrumen         |
|--------------|--------------|---------|-------------|--------|-------------------|
| <b>PPKn</b>  | Afektif      | Non Tes | Pengamatan  | Rubrik | Lembar Pengamatan |
|              | Kognitif     | Tes     | Tertulis    | Uraian | Lembar Soal       |
|              | Psikomotorik | Non Tes | Unjuk Kerja | Rubrik | Lembar Pengamatan |

|                         |              |         |             |        |                   |
|-------------------------|--------------|---------|-------------|--------|-------------------|
| <b>Bahasa Indonesia</b> | Afektif      | Non Tes | Pengamatan  | Rubrik | Lembar Pengamatan |
|                         | Kognitif     | Tes     | Tertulis    | Uraian | Lembar Soal       |
|                         | Psikomotorik | Non Tes | Unjuk Kerja | Rubrik | Lembar Pengamatan |
| <b>Matematika</b>       | Afektif      | Non Tes | Pengamatan  | Rubrik | Lembar Pengamatan |
|                         | Kognitif     | Tes     | Tertulis    | Uraian | Lembar Soal       |
|                         | Psikomotorik | Non Tes | Unjuk Kerja | Rubrik | Lembar Pengamatan |

## **J. PEMBELAJARAN REMIDIAL**

### **PPKn**

Menuliskan lambang dan sila pertama Pancasila

### **Bahasa Indonesia**

Membuat kalimat sederhana menggunakan kosakata tentang hubungan kekeluargaan

### **Matematika**

Menuliskan benda-benda yang berbentuk bangun datar

## **K. PEMBELAJARAN PENGAYAAN**

### **PPKn**

Menuliskan kembali sikap yang sesuai dengan sila Pertama Pancasila dengan sungguh-sungguh

### **Bahasa Indonesia**

Menjelaskan hubungan kekeluargaan seseorang dengan benar

### **Matematika**

Menjelaskan kembali contoh benda yang berbentuk bangun datar dengan tepat

Mengetahui,  
Kepala SD Muh Banjaran

Banjaran, 13 Juli 2020  
Mahasiswa

R. Sudaryanta, A.Ma.

Wahyu Aminati, S.Pd.

