

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 1 Pakemitan
 Kelas/Semester : V/1

T/ST/PB : 4/2/5
 Alokasi Waktu : 5 x 35 menit

A. KOMPETENSI DASAR

IPS		SBdP	
3.1	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.1	Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.1	Menggambar dan membentuk tiga dimensi.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui tayangan video, siswa mampu mengidentifikasi tiga tahapan kegiatan ekonomi di bidang perikanan dengan benar.
- Melalui LKPD, siswa mampu membuat sebuah bagan mekanisme kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar dengan benar.
- Melalui kegiatan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan cara melakukan apresiasi terhadap sebuah gambar dengan objektif.
- Melalui metode penugasan, siswa dapat memberikan apresiasi terhadap sebuah gambar hasil karya teman secara berpasangan.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan 25'	<ul style="list-style-type: none"> Memberitahukan link Zoom Meeting pada Chatt Room WA sehari sebelumnya. Memberi salam dan bertegur sapa melalui aplikasi Zoom Meeting. Pembiasaan karakter (berdoa, kegiatan literasi, menyanyikan lagu "Tanah Airku") Pembiasaan penggunaan protokol kesehatan selama pandemi covid-19. Mengecek kehadiran siswa. Penyampaian tujuan pembelajaran. Penyampaikan kegiatan pembelajaran.
Kegiatan Inti 140'	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar (<i>Communication</i>). Guru memberi pertanyaan mendasar mengenai gambar, "Bagaimana ikan hasil tangkapan nelayan bisa kita makan?" (<i>Communication</i>). Siswa menyimak tayangan video "Kegiatan Ekonomi di Bidang Perikanan" pada slide Power Poin (<i>Collaboration</i>). Guru dan siswa bertanya jawab mengenai isi tayangan video (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>). Guru membimbing siswa dalam membuat sebuah bagan mekanisme kegiatan ekonomi pada LKPD (<i>Creativity and Innovation</i>). Siswa mempresentasikan hasil pengerjaannya (<i>Creativity and Innovation</i>). Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan ekonomi di bidang perikanan berdasarkan video yang telah disimak (<i>Creativity and Innovation</i>). Guru dan siswa melakukan "Tepuk Ekonomi" bersama-sama (<i>Collaboration</i>). Guru menyimak video "Cara Memberikan Apresiasi terhadap Karya Seni" (<i>Collaboration</i>). Siswa mengamati gambar ilustrasi hasil karya teman yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya (<i>Communication</i>). Guru memberikan penugasan kepada siswa memberikan apresiasi terhadap gambar secara berpasangan (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>). Siswa membacakan hasil apresiasinya terhadap gambar hasil karya teman (<i>Creativity and Innovation</i>).
Penutup 10'	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Guru memberikan penguatan dan apresiasi, serta motivasi belajar siswa. Guru mengkonfirmasi siswa apakah sudah paham mengenai materi yang sudah diajarkan. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Guru mengevaluasi hasil belajar siswa melalui aplikasi KAHOOT link Berdo'a bersama.

D. PENILAIAN

No.	Mapel	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1.	IPS (Rubrik BG H 96)	Tanggung Jawab	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi
2.	SBdP (Catatan Anekdote)		Memahami gambar dan bentuk tiga dimensi..	Menggambar dan membentuk tiga dimensi.

Mengetahui, Kepala Sekolah IJANG SUHANDI, S.Pd. NIP. 19630314 198803 1 014	Tasikmalaya, Guru Kelas IV, LIANA YONARLIA, S.Pd.
---	---