# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD Negeri 2 Baleraksa

Kelas / Semester : 1/1

Tema : Keluargaku (Tema 4)

Sub Tema : Anggota Keluargaku (Sub Tema 1)

Pembelajaran ke : 6

Alokasi waktu : 1 Hari

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca nyaring dan menyimak penjelasan guru melalui media pembelajaran google classroom, siswa dapat menceritakan pengalaman bermain bersama teman dengan percaya diri.

- 2. Dengan mengamati ilustrasi gambar, siswa dapat membandingkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran dengan teliti.
- 3. Dengan mengamati ilustrasi gambar , siswa dapat mengelompokkan jenis permainan yang memiliki unsur segi empat, segitiga, dan lingkaran dengan teliti.
- 2 Dengan mengamati gambar, siswa dapat memilih simbol sila pertama Pancasila dengan benar.
- 3 Setelah siswa melakukan tanya jawab melalui google classroom, siswa dapat merenungkan karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan penuh rasa syukur.

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
		Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka dan menyapa siswa melalui	15
	akses Google meet kelas pada aplikasi Google Classroom, yaitu	menit
	https://classroom.google.com/c/MTc4OTk1OTU5NTI0?cjc=6hp	
	<u>ydwf (ICT)</u>	
	2. Guru memimpin siswa untuk berdoa sebelum pelajaran dimulai	
	(Religius dan Integritas)	
	3. Guru mengingatkan siswa terkait tugasnya di rumah dan	
	penerapan protokol kesehatan Covid-19.(Integritas)	
	4. Guru memimpin menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya	
	dan memberi penguatan tentang pentingnya menanamkan	
	semangat Nasionalisme. (Nasionalisme)	
	5. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan	
	dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta	
	didik (Apersepsi)	
	<b>6.</b> Guru memberikan gambaran tentang tujuan pembelajaran yang	
	akan dipelajari dalam kegiatan pembelajaran hari ini. (Motivasi)	
Inti	1. Guru mempresentasikan sebuah gambar dan teks cerita yang ada	90
	pada buku siswa halaman 34 di layar Google meet.	Menit
	2. Siswa bersama guru/didampingi orang tua membaca nyaring dan	

	menyimak dengan baik serta memahami isi teks (Saintifik –	
	Mengamati).	
	3. Siswa diminta menyiapkan cerita ketika bermain dengan saudara.	
	Salah satu siswa bercerita melalui google meet. (4C, Critical	
	Thinking, Creating)	
	4. Siswa menyimak penjelasan guru bahwa dalam alat permainan,	
	kita dapat menemukan bentuk segi empat, segitiga, atau	
	lingkaran. Siswa dibantu orang tua menyiapkan mainan yang	
	berbentuk segi empat, segitiga, atau lingkaran. (Saintifik-	
	Mengamati)	
	5. Dengan mengamati alat permainan pada gambar ilustrasi dalam	
	teks atau dengan alat permainan yang telah disiapkan, siswa	
	diminta mengelompokkan alat permainan yang memilik bentuk	
	segi empat, segitiga, dan lingkaran. (Saintifik- Mencoba)	
	6. Siswa menjiplak salah satu bentuk segiempat, segi tiga, atau	
	lingkaran dari mainan yang tersedia dan mengisikannya pada	
	kolom dengan teliti.	
	7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya menjaga	
	dan merawat permainan. Sikap tersebut sesuai dengan tanda	
	bersyukur yang sesuai dengan sila pertama dalam Pancasila.	
	Siswa menghafal bunyi sila pertama dan lambangnya.	
	8. Siswa memasangkan teks sila pertama Pancasila dengan	
	simbolnya.	
Penutup		15
		Menit
	2. Guru memberikan penjelasan mengenai aktivitas pembelajaran	
	pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan	
	kegiatan bersama orang tua di rumah.	
	3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	
	penutup.	

## I. PENILAIAN

## Penilaian Pembelajaran

## Penilaian Sikap

Observasi selama kegiatan berlangsung (lihat pedoman penilaian sikap).

## Penilaian Pengetahuan

Menyebutkan simbol sila pertama Pancasila.

Mengetahui,

Kepala SDN 2 Baleraksa Guru Kelas I

KHAFID, S. Pd

NIP. 19620314 198201 1 007

KHIKMATIN, S.Pd.SD

Oktober 2020

NIP. -

Baleraksa,