

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah Pendidikan	: SDN SUMBERNONGKO
Kelas/Semester	: IV/ 1
Tema	: 1. Indahya Kebersamaan
Subtema	: 3. Bersyukur atas Keberagaman
Muatan	: Bahasa Indonesia
Pembelajaran	: 3(tiga)
Alokasi Waktu	: 2 x 35Menit (1 Pertemuan)
Surel	: astutikflamboyan@gmail.com

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.	3.4.1 mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.
4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.	4.4.1 menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menyimak teks permainan tradisional, siswa mampu mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dengan mandiri.
2. Setelah menyimak teks tentang permainan tradisional, siswa mampu menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat.

C. MATERI POKOK

Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks lisan dan tulisan.

D. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: saintifik
Model	: cooperative learning
Metode	: diskusi, tanya jawab, penugasan

E. MEDIA

- 1) Video Cara mudah menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung
<https://www.youtube.com/watch?v=OOxzMOLlk-E>
- 2) Pohon paragraf

F. LANGKAH-LANGKAH/SINTAKS PEMBELAJARAN LANGSUNG

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Salah satu siswa maju, membacakan Pancasila ditirukan seluruh siswa 5. Menyanyikan lagu Indonesia Raya, guru memberi penguatan tentang pentingnya semangat Nasionalisme 6. Siswa diingatkan kembali tentang pembelajaran Kebersamaan dalam Keberagaman. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung 2. Guru menampilkan video tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung (<i>mengamati</i>) 3. Guru memberi penguatan dengan Tanya jawab tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung 4. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen 5. Siswa mengerjakan LKPD yang dibagi guru, yaitu menentukan gagasan utama dan gagasan pendukung dengan menggunakan pohon paragraf 6. Siswa menyimak cerita tentang permainan tradisional lainnya yaitu Fahombo Batu atau lompat batu dari kepulauan Nias, yang dilisankan oleh guru. (<i>pengumpulan data</i>) 7. Siswa diminta untuk menyimak dengan teliti, kemudian menemukan gagasan pokok dan gagasan 	45 menit

	<p>pendukung dari setiap paragraf tersebut.(<i>menalar</i>)</p> <p>8. Siswa mencatat dan mendiskusikan hasilnya, kemudian melaporkannya kepada guru</p> <p>9. Siswa mempresentasikan hasilnya di depan kelas (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p>10. Guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa</p> <p>11. Setelah selesai, siswa mengumpulkan lembar jawaban kepada guru</p> <p>12. Guru bersama siswa membahas jawaban-jawaban dari evaluasi</p> <p>13. Guru memberikan penguatan (refleksi)</p>	
Akhir	<p>1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar</p> <p>2. Guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (<i>untuk mengetahui hasil ketercapaian materi</i>)</p> <p>3. Guru memberikan reward bagi siswa yang aktif dan berani mempresentasikan ke depan kelas (<i>Reward</i>)</p> <p>4. Guru menginformasikan tentang pembelajaran berikutnya.</p> <p>5. Guru memberikan pesan moral kepada siswa yang berkaitan dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>6. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</p> <p>7. Guru memberikan salam.</p>	10 menit

G. ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan bahan

- a. Kertas manila dan bufallo
- b. Lem
- c. Kertas
- d. Gunting

2. Sumber belajar:

- a. Buku Guru kelas 4 Tema 1. Indahnya Kebersamaan. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (Halaman 142-146)

H. PENILAIAN

Teknik penilaian:

1. Penilaian sikap (observasi)

Penilaian yang dilakukan meliputi penilaian sikap sosial. Sikap sosial yang diamati meliputi percaya diri dan sopan (terlampir).

2. Penilaian pengetahuan (tes tulis, penugasan)

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan bentuk soal evaluasi berupa tes tertulis uraian singkat (terlampir).

Instrumen penilaian:

1. Lembar Pengamatan Sikap
2. Lembar Evaluasi

I. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian (Remidi dan Pengayaan)

Remidial

Memberikan remidial bagi siswa, jika ada yang belum mencapai kompetensi atau di bawah KKM yang ditetapkan.

Pengayaan

Memberikan kegiatan pengayaan, bagi siswa yang melebihi target pencapaian kompetensi atau di atas KKM yang telah ditentukan.

Refleksi

Hal-hal yang perlu menjadi perhatian selama pembelajaran

.....

Siswa yang perlu mendapatkan perhatian khusus

.....

Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran

.....

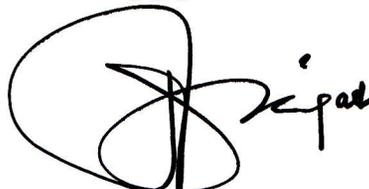
Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif

.....

Jombang, 7 November 2021

Mengetahui,
Pemantau

Guru



TEDY TEGUH CAHYONO

ASTUTIK, S.Pd

NIP. 19690522 199403 2 008



LAMPIRAN-LAMPIRAN

PERANGKAT PEMBELAJARAN

1. BAHAN AJAR

2. MEDIA

3. LKPD

4. KISI-KISI

5. EVALUASI

6. INSTRUMEN PENILAIAN





BAHAN AJAR

KELAS 4

Tema	: 1. Indah nya kebersamaan
Subtema	: 3. Bersyukur atas keberagaman
Pembelajaran	: 3
Muatan	: Bahasa Indonesia

GAGASAN POKOK DAN GAGASAN PENDUKUNG

Gagasan pokok adalah ide utama atau inti dari sebuah paragraf. Sedangkan **gagasan pendukung** adalah ide-ide tambahan yang menjelaskan dan mendukung **gagasan pokok** dalam sebuah paragraf

Ayo Menulis



Bangsa Indonesia juga mempunyai banyak permainan yang diwariskan secara turun-temurun. Mari kita cari tahu lebih jauh tentang budaya Fahombo Batu atau Lompat Batu yang biasa dilakukan oleh Masyarakat Nias.

TRADISI FAHOMBO BATU ATAU LOMPAT BATU



Tradisi melompat batu atau yang biasa disebut oleh orang Nias sebagai fahombo batu adalah pada mulanya dilakukan oleh seorang pemuda Nias untuk menunjukkan bahwa pemuda yang bersangkutan sudah dianggap dewasa dan matang secara fisik. Lebih jauh dari itu bila sang pemuda mampu melompati batu yang disusun hingga mencapai ketinggian 2 m dengan ketebalan 40 cm dengan sempurna. Maka itu artinya sang pemuda kelak akan menjadi pemuda pembela kampungnya samu'i mbanua atau la'imba hor, jika ada konflik dengan warga desa lain.

Dalam budaya Nusantara zaman dahulu, belum ada keterlibatan latihan fisik layaknya olahraga modern. Suku asli Nusantara umumnya menghubungkan aktivitas fisik dengan praktik

kesukuan; umumnya ritual, seni, kebugaran fisik dan bela diri. Tarian perang dan pertempuran ritual pada suku Nusantara menjadi contoh awal dari "ritualisasi" latihan fisik di Indonesia modern. Beberapa ritual suku asli Indonesia sangat mirip dengan olahraga, seperti tradisi *fahombo* Nias untuk ritual pendewasaan yang mirip dengan lompat gawang dan lompat jauh di atletik.

Pada masa lampau, pemuda Nias akan mencoba untuk melompati batu setinggi lebih dari 2 meter, dan jika mereka berhasil merekap akan menjadi lelaki dewasa dan dapat bergabung sebagai prajurit untuk berperang dan menikah. Sejak usia 10 tahun, anak lelaki di Pulau Nias akan bersiap untuk melakukan giliran "*fahombo*" mereka. Sebagai ritual, *fahombo* dianggap sangat serius dalam adat Nias. Anak lelaki akan melompati batu tersebut untuk mendapat status kedewasaan mereka, dengan mengenakan busana pejuang Nias, menandakan bahwa mereka telah siap bertempur dan memikul tanggung jawab laki-laki dewasa.

Batu yang harus dilompati dalam *fahombo* berbentuk seperti sebuah monumen piramida dengan permukaan atas datar. Tingginya tidak kurang dari 2 meter, dengan lebar 90 cm, dan panjang 60 cm. Pelompat tidak hanya harus melompati tumpukan batu tersebut, tetapi ia juga harus memiliki teknik untuk mendarat, karena jika dia mendarat dengan posisi yang salah, dapat menyebabkan cedera otot atau patah tulang. Pada masa lampau, di atas papan batu bahkan ditutupi dengan paku dan bambu runcing, yang menunjukkan betapa seriusnya ritual ini di mata Suku Nias. Secara taktis dalam peperangan, tradisi *fahombo* ini juga berarti melatih prajurit muda untuk tangkas dan gesit dalam melompati dinding pertahanan musuh mereka, dengan obor di satu tangan dan pedang di malam hari.

Sungguh kaya budaya Indonesia. Sebagai anak Indonesia, kita harus bersyukur dengan kekayaan ini. Kita dapat mencicipi makanan beragam, bermain permainan tradisional yang berbeda dan tentunya mengenal kebiasaan - kebiasaan berbeda. Banyak hal yang kita bisa pelajari dari keanekaragaman itu.

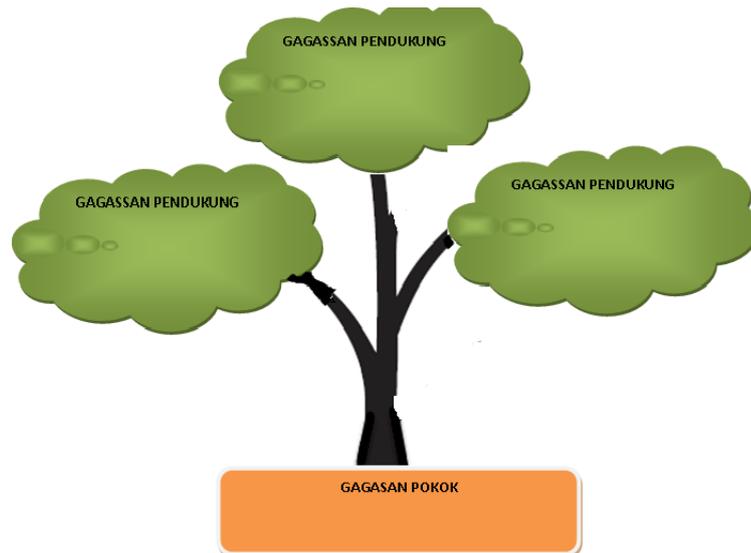


MEDIA

Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks lisan

Dengan media pohon paragraf

POHON PARAGRAF



Deskripsi Media :

- Jenis : Audio Visual
- Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=OOxzMOLlk-E>
- Judul : Cara mudah menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung
- Ukuran : 12,1 MB
- Durasi : 6 Menit 44 detik

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Kelompok :.....
Anggota 1:.....
2.....
3.....
4.....
5.

Kelas/Semester : IV/1
Tema : 1. Indahnya Kebersamaan
Subtema : 3. Bersyukur atas Keberagaman
Muatan : Bahasa Indonesia
Pembelajaran : 3 (Tiga)

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak teks permainan tradisional, siswa mampu mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dengan mandiri.
2. Setelah menyimak teks tentang permainan tradisional, siswa mampu menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat.

Petunjuk Kegiatan:

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan
2. Isilah identitasmu dengan benar
3. Kerjakan dengan teliti dan tanyakan kepada gurumu jika mengalami kesulitan!

Langkah-langkah kegiatan:

1. Bentuklah kelompok 5-6 anggota
2. Dengarkan gurumu saat bercerita. Tulislah gagasan pokok dan pendukungnya pada diagram Pohon yang ada.
3. Kerjakan sesuai perintah gurumu.
Kelompok 1 mengerjakan paragraf 1
Kelompok 2 mengerjakan paragraf 2
Kelompok 3 mengerjakan paragraf 3
Kelompok 4 mengerjakan paragraf 4

TRADISI FAHOMBO BATU ATAU LOMPAT BATU



Nias selama ini memang dikenal luas di seluruh wilayah di Indonesia dengan tradisi lompat batunya. Tradisi melompat batu atau yang biasa disebut oleh orang Nias sebagai Fahombo Batu adalah pada mulanya dilakukan oleh seorang pemuda Nias untuk menunjukkan bahwa pemuda yang bersangkutan sudah dianggap dewasa dan matang secara fisik.

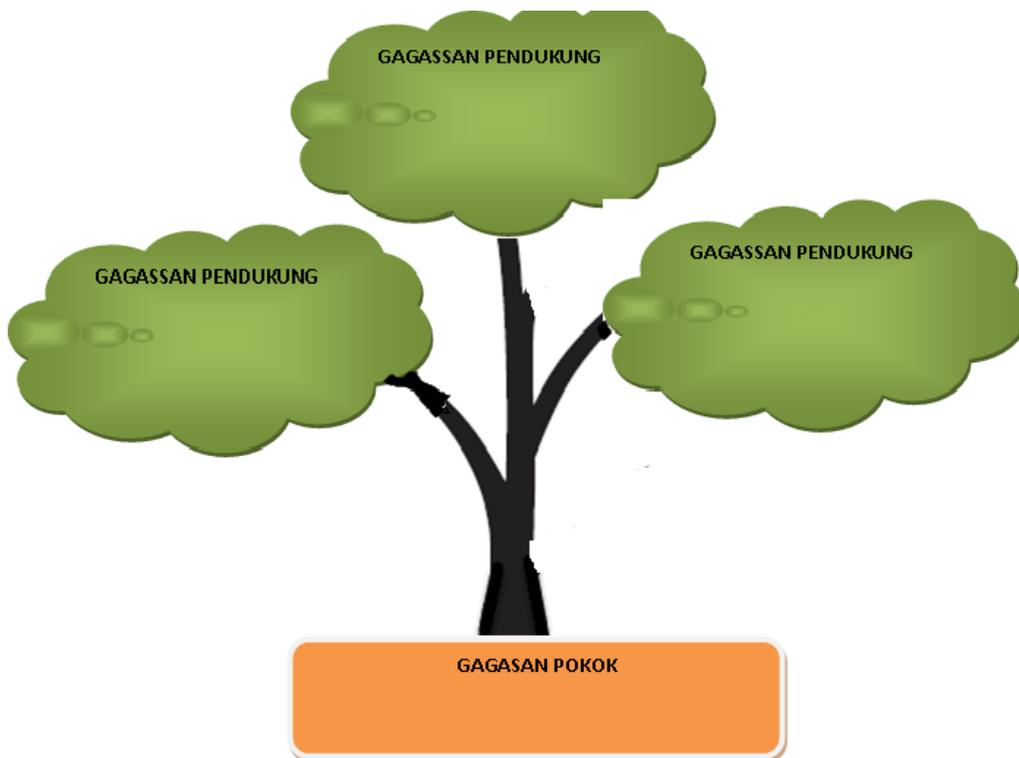
Lebih jauh dari itu bila sang pemuda mampu melompati batu yang disusun hingga mencapai ketinggian 2 m dengan ketebalan 40 cm dengan sempurna. Maka itu artinya sang pemuda kelak akan menjadi pemuda pembela kampungnya samu'i mbanua atau la'imba hor, jika ada konflik dengan warga desa lain.

Dalam budaya Nusantara zaman dahulu, belum ada keterlibatan latihan fisik layaknya olahraga modern. Suku asli Nusantara umumnya menghubungkan aktivitas fisik dengan praktik kesukuan; umumnya ritual, seni, kebugaran fisik dan bela diri. Tarian perang dan pertempuran ritual pada suku Nusantara menjadi contoh awal dari "ritualisasi" latihan fisik di Indonesia modern. Beberapa ritual suku asli Indonesia sangat mirip dengan olahraga, seperti tradisi *fahombo* Nias untuk ritual pendewasaan yang mirip dengan lompat gawang dan lompat jauh di atletik.

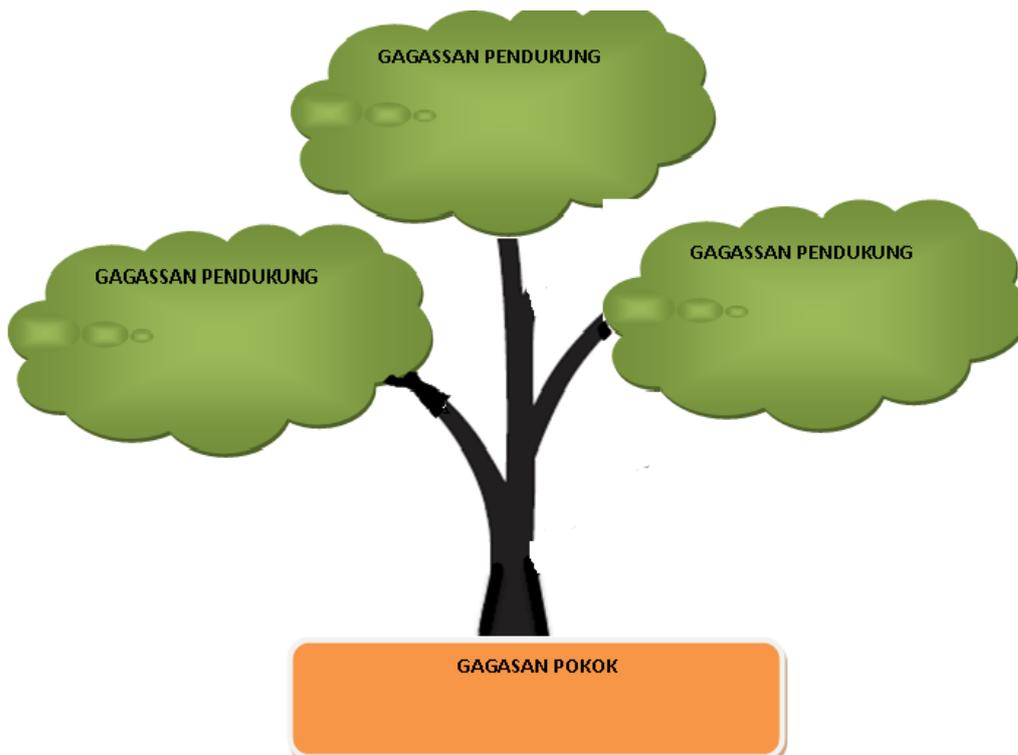
Pada masa lampau, pemuda Nias akan mencoba untuk melompati batu setinggi lebih dari 2 meter, dan jika mereka berhasil mereka akan menjadi lelaki dewasa dan dapat bergabung sebagai prajurit untuk berperang dan menikah. Sejak usia 10 tahun, anak lelaki di Pulau Nias akan bersiap untuk melakukan giliran "*fahombo*" mereka. Sebagai ritual, *fahombo* dianggap sangat serius dalam adat Nias. Anak lelaki akan melompati batu tersebut untuk mendapat status kedewasaan mereka, dengan mengenakan busana pejuang Nias, menandakan bahwa mereka telah siap bertempur dan memikul tanggung jawab laki-laki dewasa.

Batu yang harus dilompati dalam *fahombo* berbentuk seperti sebuah monumen piramida dengan permukaan atas datar. Tingginya tidak kurang dari 2 meter, dengan lebar 90 cm, dan panjang 60 cm. Pelompat tidak hanya harus melompati tumpukan batu tersebut, tetapi ia juga harus memiliki teknik untuk mendarat, karena jika dia mendarat dengan posisi yang salah, dapat menyebabkan cedera otot atau patah tulang. Pada masa lampau, di atas papan batu bahkan ditutupi dengan paku dan bambu runcing, yang menunjukkan betapa seriusnya ritual ini di mata Suku Nias. Secara taktis dalam peperangan, tradisi *fahombo* ini juga berarti melatih prajurit muda untuk tangkas dan gesit dalam melompati dinding pertahanan musuh mereka, dengan obor di satu tangan dan pedang di malam hari.

Paragraf 1

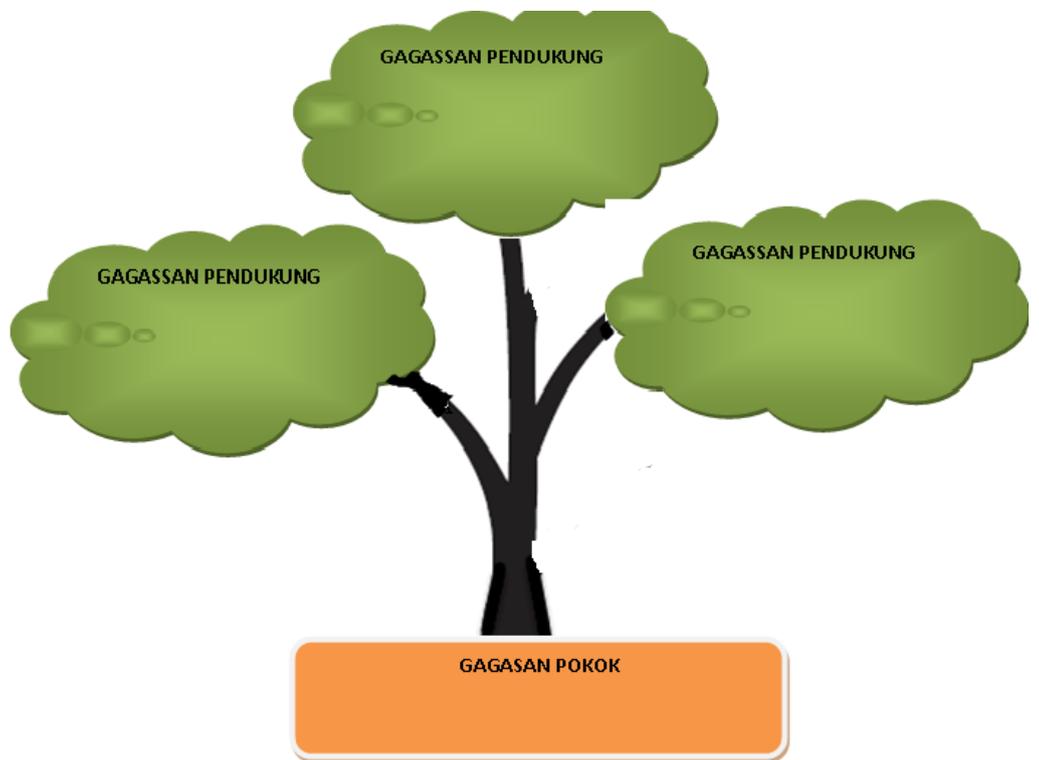


Paragraf 2

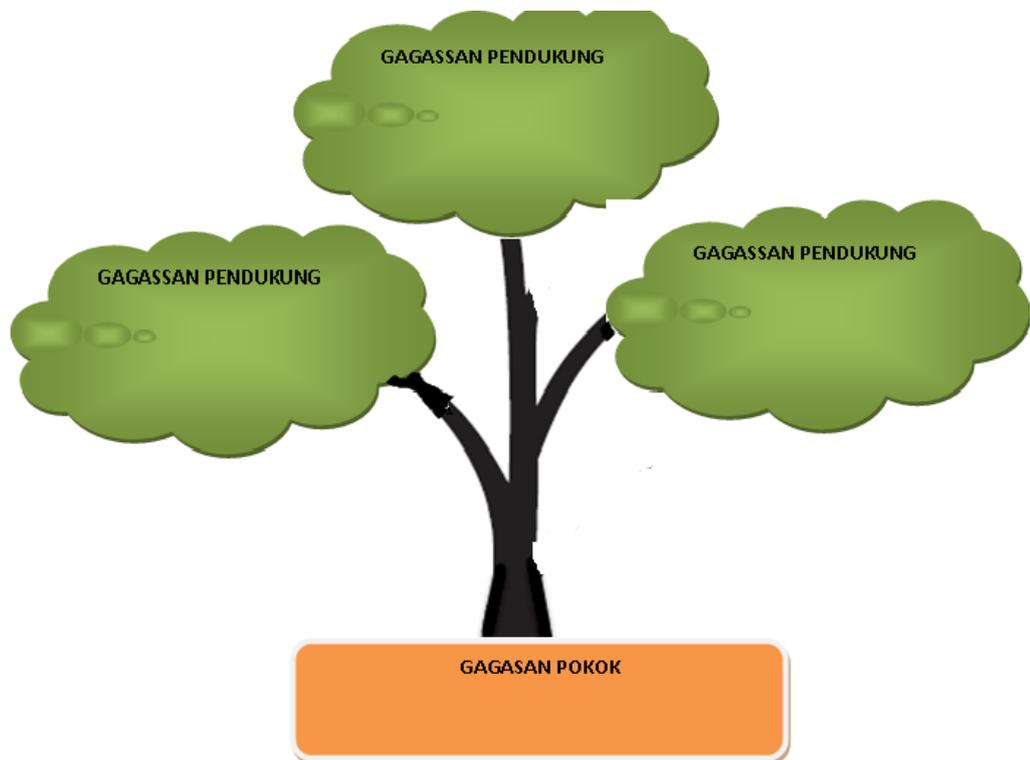


]

Paragraf 3



Paragraf 4



Rubrik Penilaian Sikap

Kriteria	Nilai			
	4	3	2	1
Percaya diri	Jika Siswa berbicara dengan lantang, berani, dan yakin dirinya mampu.	Jika yang nampak 2 aspek.	Jika yang nampak 1 aspek saja.	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi.
Tanggung jawab	Jika siswa berkomunikasi dengan lembut, mempunyai etika, dan pandangan mata ke depan	Jika yang nampak 2 aspek..	Jika yang nampak 1 aspek saja.	Jika tidak ada aspek yang terpenuhi.

Lembar Penilaian Bahasa Indonesia

Tugas siswa menemukan gagasan pokok dan gagasan utama dari setiap paragraf dinilai menggunakan rubrik

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Gagasan pokok.	Menemukan gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian besar gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian kecil gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Belum dapat menemukan gagasan pokok.
Gagasan pendukung	Menemukan gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian besar gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian kecil gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Belum dapat menemukan gagasan pendukung.
Penyajian gagasan pokok dan gagasan pendukung	Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran dengan benar.	Menyajikan sebagian besar gagasan pokok dan gagasan pendukung pikiran dengan benar.	Menyajikan sebagian kecil gagasan pokok dan gagasan pendukung pikiran dengan benar.	Belum dapat menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung pikiran dengan benar.
Sikap: Mandiri	Tugas diselesaikan dengan mandiri	Sebagian besar tugas diselesaikan dengan mandiri.	Tugas diselesaikan dengan motivasi dan bimbingan guru.	Belum dapat menyelesaikan tugas meski telah diberikan motivasi dan bimbingan.

KISI-KISI SOAL

Jenjang Pendidikan : SD

Muatan Mapel : Bahasa Indonesia
Tema/ Subtema : 2. Indahnya Kebersamaan /3. Bersyukur atas Keberagaman
Pembelajaran ke- : 3
Kurikulum : 2013
Kelas : IV
Jumlah Soal : 5
Bentuk Soal : isian

No	Muatan Mapel/ Kompetensi Dasar	Indicator	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentu k Soal
1	Bahasa Indonesia 3.1 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.	3.4.1 mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis	Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks lisan	Dengan disajikan sebuah paragraf, siswa dapat menentukan gagasan pokok dalam suatu paragraf dengan benar	Penerapan C3	2	isian



No	Muatan Mapel/ Kompetensi Dasar	Indicator	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentu k Soal
				Dengan disajikan sebuah paragraf, siswa dapat menentukan gagasan pendukung dalam suatu paragraf dengan benar	Penerapan C3	3	



EVALUASI

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Bacalah cerita permainan gobak sodor di bawah ini, untuk menjawab soal no 2 dan 3!

Permainan Gobak Sodor ataupun biasa orang kenal dengan Galan Asin atau Galasin di Indonesia sudah terkenal dari dulu sampai sekarang. Permainan asli Indonesia ini banyak dimainkan karena memiliki cara bermain dan manfaat yang bagus. Berasal dari kata gobak sodor yang memiliki arti bergerak dengan bebas dan tombak.

2. Gagasan pokok dari paragraf di atas adalah?
3. Kalimat pendukung dari paragraf di atas adalah?

KUNCI JAWABAN

No.	Jawaban	skor
1	Melompat dengan satu kaki, menyiapkan gacuk, leper kesalah satu petak, petak yang ada gacuknya tidak boleh dipindah, lempar ke petak berikutnya dan satu kaki keliling ke petak yang ada, pilih salah satu untuk menjadi sawah, jika memiliki sawah banyak itulah pemenangnya.	2
2	Permainan Gobak Sodor ataupun biasa orang kenal dengan Galan Asin atau Galasin di Indonesiasudah terkenal dari dulu sampai sekarang	2
3	Permainan asli indonesia ini banyak dimainkan karena memiliki cara bermain dan manfaat yang bagus. Berasal dari kata gobak sodor yang memiliki arti bergerak dengan bebas dan tombak	2
<i>Skor maksimal</i>		10

PENSKORAN PENILAIAN KOGNITIF

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

