

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. IDENTIFIKASI	Penyusun	: MUHAMMAD RHEYZA AL RASYIID, S.Pd.
	Sekolah	: SDN KERASKULON 2
	Tahun Pelajaran	: 2025/ 2026
	Semester	: 1 (Satu)
	Kelas/Fase	: 6 / Fase C
	Elemen/Topik	: Menyimak teks lisan melalui siniar edukasi interaktif
	Alokasi Waktu	: 2JP
	Pengetahuan awal	: Peserta didik telah memiliki pengalaman mendengarkan cerita, informasi, atau siaran audio dalam kehidupan sehari-hari.
	Dimensi Profil Lulusan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bernalar kritis 2) Gotong royong 3) Kreatif 4) Komunikasi
B. DESAIN PEMBELAJARAN	Lintas Disiplin Ilmu	<ol style="list-style-type: none"> 1. TIK: pemanfaatan media audio (siniar) sebagai sumber belajar 2. PPKn: menumbuhkan sikap saling menghargai saat berdiskusi dan menyampaikan pendapat
	Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu menyimak siniar edukasi interaktif dengan penuh perhatian, mengidentifikasi ide pokok dan informasi penting, serta menyampaikan kembali isi siniar secara lisan dan tertulis dengan bahasa yang santun.
	Praktik Pedagogis	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pembelajaran berbasis media audio (audio-based learning) ○ Kontekstual: mengaitkan isi siniar dengan pengalaman sehari-hari ○ Inquiry sederhana: mengajukan dan menjawab pertanyaan berdasarkan informasi lisan ○ Kolaboratif: diskusi kelompok ○ Reflektif: menanggapi pengalaman belajar melalui siniar ○
	Kemitraan Pembelajaran	Pembelajaran melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu proses menyimak dan diskusi, sementara peserta didik berperan aktif dalam mendengarkan, mencatat,

		berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Lingkungan rumah dapat mendukung dengan membiasakan peserta didik mendengarkan media audio edukatif.
	Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ○ Budaya belajar: menumbuhkan fokus, sikap menghargai pendapat, dan keberanian mengemukakan tanggapan. ○ Lingkungan fisik: ruang kelas tertata rapi, tempat duduk berkelompok, suasana kondusif untuk menyimak audio. ○ Iklim sosial: saling menghargai saat menyimak dan berdiskusi
	Pemanfaatan Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media audio: siniar edukasi interaktif buatan guru 2. Perangkat audio: speaker aktif 3. LKPD cetak sebagai pendamping kegiatan menyimak
C. PENGALAMAN BELAJAR	Kegiatan Pendahuluan	<p>A. Pendahuluan (15 Menit):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan salam dan Siswa diajak doa sebelum memulai pembelajaran (ketua kelas memimpin doa) (Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME) • Guru mengecek kehadiran siswa (Management diri – PSE) • Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional “Garuda Pancasila” • Ice breaking singkat untuk memusatkan perhatian. • Apersepsi: guru bertanya tentang pengalaman peserta didik mendengarkan cerita atau siaran audio. Berkesadaran (Mindfull) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.
	Kegiatan Inti	<p>Pemantik Rasa Ingin Tahu (Problem Statement / Driving Question) *(Memahami)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan: <i>“Bagaimana cara kita memahami isi cerita hanya dengan mendengarkan suara?”</i> • Siswa diminta mengajukan pertanyaan tambahan tentang gaya (Menanya). (Inquiry Based Learning)

		<p>1. Perencanaan Proyek (Planning)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (5-6 orang). • Guru membimbing kelompok • Pembagian peran dalam kelompok. <p>(Bermakna)</p> <p>2. Pelaksanaan Proyek / Eksperimen (Investigation & Creation) *Menggaplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan siniar edukasi interaktif dengan fokus. - Peserta didik mencatat informasi penting yang didengar. • Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil. - Mengisi LKPD: ide pokok, informasi penting, dan pesan siniar. • Guru berkeliling memberikan pertanyaan pemandu. <p>(Berkesadaran)</p> <p>3. Presentasi Hasil (Demonstration / Communication)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi. • Kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan. <p>(Berkesadaran)</p> <p>4. Penguatan Melalui Turnamen / Kuis Cepat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengadakan <i>mini tournament</i> sebagai penguatan konsep. - Siswa berebut menjawab soal gaya dengan format permainan. <p>(Menggembirakan)</p>
	Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari 2. Siswa dan Guru bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses belajar yang telah dilakukan dengan mencatat di kertas tempel (<i>stiky note</i>) “Hal baru apa yang aku pelajari hari ini?” dan “peserta didik menyampaikan kesan belajar menggunakan siniar.” kemudian menempelkan pada tempat yang telah disediakan 3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

		<p>4. Siswa mendapatkan penguatan serta nilai-nilai moral yang dapat diambil dari pengalaman belajar hari ini.</p> <p>5. Kegiatan belajar ditutup dengan mengucapkan syukur bersama-sama dan memberikan salam penutup.</p>
D. ASESMEN PEMBELAJARAN	Formatif	<p>Asesmen as Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi keaktifan dan fokus peserta didik saat menyimak <p>Asesmen for Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian LKPD (ide pokok, informasi penting, tanggapan)
	Sumatif	<p>Asesmen Of Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan peserta didik menyampaikan kembali isi siniar secara lisan atau tertulis

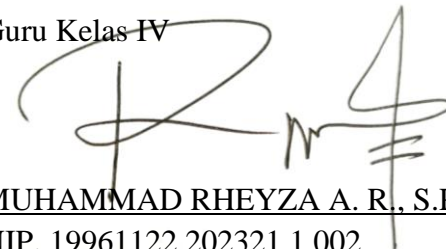
Gerih, 28 Oktober 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah



SRI SUPRAPTI, S. Pd., M.Pd.
NIP. 19760420 200801 2 015

Guru Kelas IV



MUHAMMAD RHEYZA A. R., S.Pd.
NIP. 19961122 202321 1 002

A. RUBRIK ASESMEN FORMATIF

1. Rubrik Observasi Aktivitas Menyimak

Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Fokus menyimak	Menyimak penuh perhatian dari awal hingga akhir tanpa terdistraksi	Menyimak dengan baik, sesekali terdistraksi	Kurang fokus saat menyimak	Tidak fokus dan sering tidak memperhatikan
Mencatat informasi penting	Mencatat semua informasi penting secara runtut	Mencatat sebagian besar informasi penting	Mencatat sedikit informasi penting	Tidak mencatat informasi penting
Partisipasi diskusi	Aktif bertanya dan menyampaikan pendapat	Terlibat dalam diskusi	Terlibat terbatas	Tidak terlibat diskusi

2. Rubrik Pemahaman Isi Siniar (LKPD)

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Identifikasi ide pokok	Ide pokok tepat dan dijelaskan jelas	Ide pokok tepat namun kurang rinci	Ide pokok kurang tepat	Tidak mampu menentukan ide pokok
Informasi penting	Semua informasi penting teridentifikasi	Sebagian besar informasi teridentifikasi	Informasi terbatas	Tidak mampu mengidentifikasi
Ketepatan jawaban	Jawaban lengkap dan logis	Jawaban cukup tepat	Jawaban kurang tepat	Jawaban tidak sesuai

B. RUBRIK ASESMEN SUMATIF

Rubrik Menceritakan Kembali Isi Siniar

Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kelengkapan isi	Isi cerita lengkap dan runtut	Isi cukup lengkap	Isi kurang lengkap	Isi tidak runtut
Kejelasan penyampaian	Penyampaian sangat jelas dan percaya diri	Penyampaian jelas	Penyampaian kurang jelas	Tidak mampu menyampaikan
Bahasa	Bahasa santun dan sesuai kaidah	Bahasa cukup baik	Bahasa kurang tepat	Bahasa tidak sesuai

C. RUBRIK PENILAIAN DIMENSI PROFIL PELAJAR PANCASILA

Dimensi	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Bernalar kritis	Menganalisis isi siniar dan menarik kesimpulan	Analisis sangat logis dan mendalam	Analisis cukup logis	Analisis masih dangkal	Tidak mampu menganalisis
Gotong royong	Kerja sama dalam diskusi	Sangat aktif dan menghargai pendapat	Bekerja sama dengan baik	Kerja sama terbatas	Tidak bekerja sama
Kreatif	Tanggapan terhadap isi siniar	Tanggapan orisinal dan reflektif	Tanggapan cukup kreatif	Tanggapan kurang berkembang	Tidak memberi tanggapan
Komunikasi	Penyampaian pendapat	Sangat jelas dan runtut	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak mampu menyampaikan