

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**  
**KELAS 4**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun : Lailiya Putri Ramadhani (238620600202)  
Instansi : SDN Karangbong  
Tahun Ajaran : 2024/2025  
Kelas/Fase : 4/B  
Domain Mapel/Bab : Indonesiaku Kaya Budaya/Bab VI  
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia  
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit  
Model Pembelajaran : *Game Based Learning*

**B. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

**B. KOMPETENSI AWAL**

Peserta didik dapat mengidentifikasi pulau di Indonesia melalui peta yang disajikan serta dapat menyebutkan keragaman budaya Indonesia meliputi; tarian daerah, suku daerah, pakaian adat, tradisi dan lain-lain.

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak Mulia
2. Berkebhinekaan Global
3. Gotong Royong
4. Mandiri
5. Kreatif
6. Bernalar Kritis

**D. SARANA DAN PRASARANA**

1. Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Lembar kerja peserta didik
2. Media Pembelajaran : Monopoli Jelajah Nusantara

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik reguler : Tidak mengalami kesulitan belajar dan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru

**F. JUMLAH PESERTA DIDIK**

30 Peserta didik reguler

**G. MODEL PEMBELAJARAN**

1. Model Pembelajaran : *Game Based Learning*
2. Pendekatan : Kooperatif dan Kolaboratif
3. Metode Pembelajaran : Praktik permainan, diskusi, tanya jawab

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal Indonesia (**C1**)
2. Peserta didik dapat mengklasifikasikan keragaman budaya berdasarkan provinsinya (**C2**)
3. Peserta didik dapat mendiskusikan keragaman budaya di Indonesia (**A2**)
4. Peserta didik dapat menunjukkan sikap toleransi terhadap kebudayaan di Indonesia (**A4**)
5. Peserta didik dapat melestarikan keragaman budaya di Indonesia (**P3**)

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pembelajaran ini dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai keragaman budaya di 38 provinsi di Indonesia. Media “Monopoli Jelajah Nusantara” membantu peserta didik meningkatkan keterampilan kolaborasi yang terdiri dari empat indikator yaitu; berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Di akhir pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat memiliki sikap toleransi terhadap keragaman budaya di Indonesia.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Dimanakah tempat tinggal kalian berada?
2. Apa saja budaya khas dari daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimana sikap yang tepat untuk menghadapi keragaman budaya?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### A. KEGIATAN AWAL (10 Menit)

1. Guru memberikan salam
2. Guru memilih salah satu peserta didik memimpin doa bersama
3. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu “Dari Sabang sampai Merauke”
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik
5. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran
6. Guru membangkitkan semangat belajar peserta didik dan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan pemantik.

#### B. KEGIATAN INTI (50 Menit)

##### Eksplorasi

1. Guru memberikan *pre-test* kepada peserta didik dan dikerjakan secara mandiri
2. Guru menjelaskan keragaman budaya di Indonesia
3. Guru menjelaskan aturan main “Monopoli Jelajah Nusantara”
  - a. Setiap perwakilan kelompok melempar dadu untuk menentukan langkah
  - b. Mereka harus menjawab soal sesuai provinsi yang mereka singgahi
  - c. Kelompok lain yang singgah di provinsi yang sudah dimiliki kelompok lain, harus menjawab soal dari kelompok pemilik
  - d. Kelompok yang pertama kali melewati garis mulai akan mendapat tambahan 1 poin
  - e. Kelompok yang memiliki kartu provinsi paling banyak adalah pemenangnya

##### Elaborasi

4. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang berisi 6 peserta didik kedalam 5 kelompok
5. Guru membagikan materi ajar dan meminta setiap kelompok untuk berdiskusi dipimpin oleh ketua kelompok
6. Guru meminta setiap kelompok menyanyikan yel-yel sebelum melakukan permainan.
7. Permainan berlangsung sebanyak 1 putaran, setiap kelompok bergantian bermain “Monopoli Jelajah Nusantara”. Waktu untuk menjawab soal sekitar 1-5 menit tergantung jenis soal.
8. Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik menghitung bintang yang didapatkan setiap kelompok selama permainan berlangsung. Kelompok dengan bintang terbanyak adalah pemenangnya.

**Konfirmasi**

9. Guru memberi umpan balik terhadap jalannya permainan “Monopoli Jelajah Nusantara”
10. Guru dan peserta didik mendiskusikan kebudayaan yang paling unik di Indonesia
11. Guru memberikan *post-test* kepada peserta didik dan dikerjakan secara mandiri

**C. KEGIATAN AKHIR (10 Menit)**

1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
2. Guru mengumumkan kelompok pemenang dan kelompok paling kompak dalam permainan “Monopoli Jelajah Nusantara”
3. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik dengan bertepuk tangan bersama.
4. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup dan berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.