

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : **SDN CIBENTANG 01**
Kelas / Semester : 2 / 1
Tema : 3 (Tugasku sehari-hari)
Sub Tema : 1 (Tugasku sehari-hari dirumah)
Pembelajaran ke- : 5
Muatan Pelajaran : PPKN (1.1,2.1) Bahasa Indonesia (3.3)
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan: PPKN

KD		IPK
1.1	Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 menyebutkan perilaku yang sesuai sila kedua Pancasila di rumah
2.1	Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara ‘Garuda Pancasila’ dalam kehidupan sehari-hari	2.1.1 menceritakan pengalaman perilaku yang sesuai sila kedua Pancasila

Muatan: Bahasa Indonesia

KD		IPK
3.3	Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam sosial Indonesia atau sosial daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.3.1 memahami isi teks menemukan kosakata

C. TUJUAN

1. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru melalui share screen power point, siswa dapat memahami isi teks berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.
2. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru melalui share screen power point, siswa dapat menemukan kosakata berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.
3. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru melalui share screen power point, siswa dapat menemukan makna kosakata berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.
4. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru melalui share screen power point, siswa dapat menyebutkan perilaku yang sesuai sila kedua Pancasila di rumah.
5. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menceritakan pengalaman perilaku yang sesuai sila kedua Pancasila di rumah.

D. MATERI

1. Pentingnya olahraga bagi kesehatan.
2. Teks penjelasan tentang permainan kucing-kucingan.
3. Gerakan menendang bola dan mengiring bola.
4. Perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila

5. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : TPACK (*technological, pedagogical, content knowledge*)

Model : *Discovery Learning*

Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

6. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media Pembelajaran

1. *Power point*
2. Platform *zoom meeting*
3. *WAG*
4. *google form*

Alat dan Bahan

1. Headphone
2. PC/Laptop
3. HP

Sumber Belajar

1. Buku Siswa Tema : *Tugasku Sehari-Hari* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Siswa Tema 3 “Tugasku Sehari-hari”.
3. Slide Power Point

7. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<p><u>Tahap 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing melalui media <i>Zoom Meet</i>. Religius 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan memeriksa kehadiran, dan pembiasaan protokol kesehatan melalui media <i>Zoom Meet</i>. 3. Guru bersama siswa menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama melalui media <i>Zoom Meet</i>. Nasionalis 4. Dengan media <i>Zoom Meet</i>, Guru Menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran pada tema "Ekosistem". 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan, manfaat pembelajaran yang akan dilakukan, dan metode pembelajaran melalui media <i>Zoom Meet</i>: (Communication-4C) 	15 menit
Inti	<p><u>Tahap 2: Menyajikan Informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran, melalui <i>Zoom meeting</i>, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan memberikan apersepsi. (Communication) 2. Melalui share screen power point, guru menyampaikan pentingnya melakukan olahraga untuk menjaga kesehatan kita 3. Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar (mengamati). 4. Siswa mengamati masing-masing gerakan yang dilakukan. <ul style="list-style-type: none"> - Gerakan apakah yang dilakukan? - Dapatkah kamu melakukan gerakan tersebut? 5. Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya. (Kegiatan ini melatih siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka) 6. Siswa diminta menulis pertanyaan, kemudian meminta siswa untuk mengunggahnya pada <i>WAG</i> (Mandiri) 7. Melalui <i>Zoom meeting</i>, guru memberikan arahan kepada siswa cara bermain dan sikap terhadap teman ketika dalam permainan. (Gotong-royong) 8. Guru membimbing siswa mengerjakan latihan. 9. Siswa memilih kata dalam petak untuk menjawab pertanyaan. (Mandiri) <p>Jawaban:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kerja sama 3. membantu 5. menendang 2. menggiring 4. bola 6. Bertengkar 10. Siswa menuliskan nama anak laki-laki dan perempuan berdasarkan gambar. <p>Anak laki-laki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ali 2. Adi 3. Bayu 4. Kaka <p>Anak perempuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siti 	115 menit

	2. Ayu 3. Eca 4. Wati	
Penutup	1. Melalui <i>Zoom meeting</i> , guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari (<i>Integritas</i>) 2. Kemudian bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)	15 menit

8. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar (*assessment of learning*) dan memperbaiki proses pembelajaran (*assessment for learning*).

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

Bentuk instrumen : rubrik penilaian

Waktu pelaksanaan : awal dan akhir pembelajaran

2. Penilaian Pengetahuan

Teknik : tes tertulis

Bentuk instrumen : isian

Waktu pelaksanaan : setelah pembelajaran

3. Penilaian Keterampilan

Teknik : Observasi

Bentuk instrumen : Tugas

Waktu pelaksanaan : setelah pembelajaran

Cibentang,

Mengetahui
Kepala SDN Cibentang 01

Guru Kelas 2

Rukoyah, S. Pd
NIP. 19651129 198903 2 006

Tatang Pujiyanto, S. Pd.SD
NIP.

