

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013
SECARA DARING**

Satuan Pendidikan : SD No. 1 Sibanggede
 Kelas / Semester : 2 /1
 Tema : Hidup Bersih dan Sehat (Tema 4)
 Sub Tema : Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain (Sub Tema 3)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 4 x 35 Menit

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, 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

Muatan : Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi Dasar	No.	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4	Mengetahui kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.	3.4.1	Menganalisis makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.
		3.4.2	Menuliskan hasil pengamatan tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.
4.4	Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	4.4.1	Melakukan pengamatan tentang ciri – ciri lingkungan sehat dan bersih di tempat bermain.
		4.4.2	Menyajikan hasil pengamatan tentang ciri – ciri lingkungan sehat dan bersih di tempat bermain dengan lafal dan intonasi yang tepat .

Muatan : SBDP

No.	Kompetensi Dasar	No.	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1	Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi	3.1.1	Menjelaskan cara menggunakan alat dan bahan menggambar imajinatif dengan benar.

4.1	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi	3.1.2	Mengurutkan langkah –langkah menggambar imajinatif dengan benar
		4.1.1	Memilih alat dan bahan menggambar imajinatif dua dimensi dengan tepat
		4.1.2	Menggambar karya imajinatif dua dimensi berdasarkan pengalaman atau keadaan sekitar.

Muatan : Matematika

No.	Kompetensi Dasar	No.	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9	Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	3.9.1	Menemukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
		3.9.2	Menentukan jumlah ruas garis suatu bangun ruang.
4.9	Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang	4.9.1	Mengamati benda – benda di sekitar yang berbentuk balok
		4.9.2	Mengelompokkan benda – benda di sekitar yang berbentuk balok

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Dengan mengamati slide tayangan power point melalui google meet peserta didik dapat menganalisis makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.
2. Melalui penugasan pada tayangan power point , melalui google meet, peserta didik dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana, tentang lingkungan sehat dengan menggunakan ejaan yang tepat.
3. Melalui penugasan pada tayangan power point peserta didik dapat melakukan pengamatan ciri – ciri lingkungan sehat dan bersih di tempat bermain.
4. Melalui penugasan pada tayangan power point peserta didik dapat menyajikan hasil pengamatan ciri – ciri lingkungan sehat dan bersih di tempat bermain dengan lafal dan intonasi yang tepat.
5. Dengan mengamati slide tayangan power point melalui google meet tentang contoh gambar imajinatif dua dimensi peserta didik mampu menjelaskan cara menggunakan alat dan bahan menggambar imajinatif dua dimensi dengan benar.
6. Dengan mengamati slide tayangan power point melalui google meet tentang contoh gambar imajinatif dua dimensi, peserta didik mampu mengurutkan langkah – langkah menggambar imajinatif dua dimensi dengan benar
7. Melalui penugasan pada tayangan power point peserta didik dapat memilih alat dan bahan menggambar imajinatif dua dimensi dengan tepat .
8. Melalui penugasan pada tayangan power point peserta didik dapat menggambar karya seni imajinatif dua dimensi berdasarkan pengalaman atau keadaan sekitar.
9. Dengan mengamati video pembelajaran yang linknya dikirim lewat WA group dan tayangan slide power point, peserta didik dapat menemukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.

10. Melalui penugasan pada WA group peserta didik dapat menemukan jumlah ruas garis bangun ruang dengan benar.
11. Melalui penugasan pada WA group peserta didik dapat mengamati benda – benda di sekitar yang berbentuk balok.
12. Melalui penugasan pada WA group peserta didik dapat mengelompokkan benda – benda di sekitar berbentuk balok.

D. PENDEKATAN PENDIDIKAN

- Karakter PPK
 - a. Religius
 - b. Nasionalis
 - c. Mandiri
 - d. Integritas
 - e. Gotong Royong
- Literasi
- Keterampilan Abad 21

E. MATERI

1. Slide power point tentang lingkungan sehat di tempat bermain
2. Penggunaan ejaan yang tepat ketika menulis laporan.
3. Karya imajinatif dua dimensi
4. Ruas garis pada bangun ruang

F. PENDEKATAN & METODE

Model : *Discovery learning*

Pendekatan : *Saintifik-TPACK*

Metode : *Diskusi, Tanya-Jawab, Penugasan, Discovery.*

G. MEDIA DAN BAHAN AJAR

- Buku Siswa Tema 4 : *Hidup Bersih & Sehat Kelas 2* (Buku Tematik Terpadu 2013 Rev.2017 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Guru Tema 4 : *Hidup Bersih & Sehat Kelas 2* (Buku Tematik Terpadu 2013 Rev.2017 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”.
- Slide power point
- Video pembelajaran
- Gambar-gambar
- LKPD
- Google Meet
- Laptop atau smartphone

Tahap 5 Pembuktian (verification)	17. Siswa mengerjakan LKPD yang telah dikirimkan melalui WA group. 18. Perlu diingatkan agar dalam pengerjaan LKPD dengan menggunakan ejaan yang benar. 19. Guru memberikan penguatan peserta didik dalam pengerjaan LKPD.		<i>Whats Apps Group</i>
Tahap 6 Generalization (Menarik Simpulan)	20. Bersama – sama peserta didik membuat kesimpulan apa yang telah dipelajari tentang lingkungan sehat, gambar imajinatif dua dimensi dan ruas garis pada bangun ruang. 21. Peserta didik secara mandiri menyelesaikan permasalahan pada soal evaluasi.		<i>Whats Apps Group</i>

C. Kegiatan Penutup

	1. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini dengan kegiatan refleksi sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa yang telah kamu pelajari hari ini ? ○ Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini ? ○ Apa yang belum kalian pahami dari pembelajaran hari ini ? 2. Peserta didik mendapat informasi rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dengan menginformasikan kegiatan belajar dengan orang tua. 3. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok atau individu yang aktif. 4. Peserta didik dipersilakan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa. <i>(religius)</i> 5. Guru bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan terima kasih	15 menit	<i>Whats Apps Group</i>
--	--	----------	-------------------------

I. 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 dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan, tes pengetahuan dan penugasan

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap: Pengamatan
2. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan: Rekaman suara dikirim dan membuat gambar

B. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (☐) pada sikap setiap siswa yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1.	Siti												
2.	Dayu												
3.	Beni												

Keterangan:

T : Terlihat

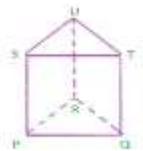
BT : Belum Terlihat

2. Penilaian Pengetahuan

Taman Bermain yang asri.

Taman merupakan salah satu tempat yang menyenangkan. Disana kita dapat bermain dengan teman – teman. Taman juga bisa dijadikan sebagai tempat belajar dan rekreasi. Oleh sebab itu kita harus menjaga taman dengan cara mengadakan penghijauan agar taman selalu teduh, nyaman, dan indah.

- Menemukan 2 kosakata dan maknanya yang berhubungan dengan lingkungan yang sehat pada bacaan diatas.
Skor : 5
- Menuliskan langkah – langkah dalam membuat gambar imajinatif dua dimensi
Skor : 5
- Menentukan jumlah ruas garis pada bangun ruang balok.
Skor : 5



- Tentukan nama ruas garis pada bangun datar prisma disamping
Skor : 5

3. Penilaian Keterampilan

- Membuat laporan sederhana pengamatan tentang lingkungan sehat di tempat bermain .
- Membuat gambar imajinatif dua dimensi berdasarkan pengalaman atau lingkungan sekitar .
- Mengelompokkan benda- benda di sekitar yang berbentuk balok.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kelengkapan isi laporan	Isi laporan lengkap	Isi laporan mencakup sebagian besar isi gambar	Isi laporan hanya mencakup sebagian kecil isi gambar	Isi laporan belum sesuai dengan isi gambar
2.	Tampilan	Tulisan jelas, rapi, dan bersih	Tulisan jelas, tetapi kurang rapi atau bersih	Tulisan kurang jelas	Tulisan tidak bisa dibaca

J. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

- Mengulas kembali materi yang berhubungan dengan lingkungan sehat di tempat bermain
- Menjelaskan kembali materi alat dan bahan yang digunakan dalam membuat gambar imajinatif dua dimensi beserta langkah – langkah membuat gambar imajinatif dua dimensi.
- Menjelaskan kembali materi yang berhubungan dengan ruas garis pada bangun ruang .

b. Pengayaan

- Mensimulasikan berbagai kegiatan yang pernah dilakukan sebagai upaya menjaga kebersihan dan kesehatan tempat bermain.
- Mensimulasikan langkah – langkah membuat gambar imajinatif dua dimensi.
- Melakukan permainan tebak-tebakan jumlah ruas garis pada suatu bangun ruang
- Peserta didik mengamati lebih lanjut berbagai bentuk bangun ruang, benda – benda di lingkungan sekitar.

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui
Kepala SD No. 1 Sibanggede

Guru kelas II

Lilik Indiningsih,S.Pd.
NIP.19670209 198708 2 001

Ni Nyoman Suardani
NIP.