

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD 112277 Teluk Pulau
 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 : 4
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan 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 myang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, 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	Indikator
3.4	Mengenal 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 Menemukan gambar yang berkaitan lingkungan sehat dan tidak sehat (HOTS, 4C) Menganalisis kosakata yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat berdasarkan teks (HOTS, 4C)
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 Menemukan kosakata bahasa indonesia yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat 4.4.2 Melaporkan hasil pengamatan kosakata bahasa Indonesia yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat .

Muatan : Matematika

No	Kompetensi	Indikator
3.10	Menjelaskan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.	3.10.1 Mengidentifikasi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.
4.10	Memprediksi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.	4.10.2 Mengkategorikan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.

Muatan : SBDP

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Menelaah karya imajinatif dua dan tiga dimensi (HOTS, 4C) Menganalisis ciri-ciri karya patung imajinatif menggunakan bahan alami (HOTS, 4C)
4.1	Membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi.	4.1.1 Mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya patung imajinatif. Membuat patung imajinatif menggunakan bahan alami dengan berdasarkan pengalaman.

C. TUJUAN

- 1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menganalisis kosakata yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat pada teks yang ditampilkan dipower point (HOTS, 4C, ICT)
- 2. Melalui tayangan gambar dengan powerpoint, siswa dapat menelaah gambar yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat menggunakan bahasa lisan (dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman) secara tepat. (HOTS, 4C, ICT)
- 3. Melalui pengamatan, siswa dapat menemukan kosakatan baku tentang lingkungan tidak sehat menggunakan pedoman isi teks yang telah dibaca dengan benar (4C)
- 4. Melalui penugasan melalui google meet, siswa dapat melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat menggunakan bahasa Indonesia yang tepat.(ICT)
- 5. Dengan mengamati gambar dan model patung imajinatif pada power point, siswa dapat menelaah karya imajinatif 2 dimensi dan 3 dimensi (HOTS, 4C, ICT)
- 6. Dengan mengamati gambar dan model patung imajinatif pada power point, siswa dapat menganalisis ciri-ciri karya patung imajinatif menggunakan bahan alami dengan tepat. (HOTS, 4C, ICT)
- 7. Melalui tanya jawab melalui google meet, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya membentuk imajinatif menggunakan bahan alami dengan teliti (ICT)
- 8. Melalui penugasan melalui google meet, siswa dapat membuat karya patung imajinatif berdasarkan pengalaman sendiri dengan bahan alami secara tepat (ICT)

D. MATERI

- 1. Teks yang berjudul “Asap Menyebabkan Polusi Udara”.
- 2. Cara membuat kerajinan dari plastisin
- 3. Penjelasan tentang sisi, rusuk, dan titik sudut pada kubus dan balok.

E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : Scientific
- Strategi : Cooperative Learning
-
- Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
- Model : Problem based learning dengan penerapan 4C, HOTS, Literasi, ICT dan TPACK

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan google meet (ICT) 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa melalui WA (Disiplin, ICT) 2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do’a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa melakukan tepuk semangat 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya atau menghormat pada bendera merah putih (Nasionalisme.) 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi) 6. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; 7. Menyampaikan cakupan materi dan langkah kegiatan pembelajaran secara garis besar	15 menit
Inti	KEGIATAN INTI 1-14 MENGGUNAKAN GOOGLE MEET Mengamati • Siswa membaca teks yang berjudul “Asap Menyebabkan Polusi Udara” dengan lafal dan intonasi yang tepat pada tayang power point (mandiri, ICT) Menanya • Siswa bertanya jawab tentang isi teks yang dibaca dipandu guru. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya: “Apa isi teks yang kamu	140 menit

Pengumpulan Data	baca?” dan “Apa kesimpulanmu terhadap isi teks?”.(santun, critical thinking, PCK) Mengumpulkan informasi • Siswa mengamati gambar yang berhubungan dengan ciri tempat bermain yang tidak bersih dan tidak sehat pada power point (mandiri, ICT)	
Pengolahan Data	Menalar • Siswa berdiskusi tentang isi gambar, terutama yang berhubungan dengan ciri tempat bermain yang tidak bersih dan tidak sehat dipandu guru untuk dapat menganalisis kosakata tentang lingkungan tidak bersih. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya “Informasi apa yang kamu peroleh dari gambar?” (santun, TPACK, communication, collaboration, critical thinking, HOTS) Mengkomunikasikan 5. Siswa menuliskan laporan hasil pengamatan tentang ciri tempat bermain yang tidak bersih dan tidak sehat (mandiri, bertanggung jawab, creativity and innovation) 6. Siswa diberikan arahan tentang penggunaan ejaan yang tepat ketika menulis laporan melalui power point (TPACK) 7. Siswa membacakan laporan hasil pengamatan yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat siswa lain menanggapi. (percaya diri, berani, communication, collaboration)	
Pemberian rangsangan/stimulus	Mengamati 9. Siswa mengamati gambar berbagai model kendaraan bermotor, misalnya mobil, lokomotif kereta api, dan vespa pada power point (mandiri, ICT)	
Identifikasi masalah	Menanya 10. Siswa bertanya jawab tentang isi gambar (mandiri, santun, critical thinking)	
Pengumpulan Data	Menalar (melalui google meet) (ICT) 11. Siswa menghubungkan gambar dengan karya kerajinan dari bahan lunak, misalnya plastisin dengan dipandu guru melalui (critical thinking) 12. Siswa bertanya jawab tentang cara membuat kerajinan dari plastisin (percaya diri, critical thinking) 13. Siswa bertanya jawab tentang alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat kerajinan dari plastisin (percaya diri, critical thinking) 14. Siswa membaca petunjuk membentuk kerajinan dari plastisin pada media power poin (ICT) KEGIATAN INTI 15 DILUAR APLIKASI GOOGLE MEET	
Pengolahan data	Mencoba 15. Siswa membuat kerajinan dari plastisin bentuk balok (jujur, disiplin, creativity and innovation) 16. Guru perlu membimbing siswa dengan baik ketika membuat kerajinan dari plastisin agar hasilnya lebih rapi melalui google meet (TPACK, ICT) 17. mendiskusikan berbagai benda di sekitar yang berbentuk bangun ruang, misalnya kotak kapur berbentuk kubus melalui power poin 18. Siswa mengamati gambar bentuk kubus dan balok melalui power poin KEGIATAN INTI 17 MENGGUNAKAN GOOGLE MEET/ZOOM Mengkomunikasikan 19. Siswa mempresentasikan hasil kerajinan yang dibuat siswa lain menanggapi melalui google meet (ICT, collaboration, communication) 20. Bertanya jawab tentang banyak sisi, rusuk, dan titik sudut pada kubus dan balok ICT, collaboration, communication)	

Penutup Menimpulkan/ Generalizatio n	Kegiatan penutup dilakukan DENGAN GOOGLE MEET (ICT) 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Siswa melakukan refleksi (integritas) 3. Guru memberi umpan balik bagi siswa 4. Guru membuat kesimpulan bersama dengan siswa dan memberi penguatan 5. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 6. Siswa mengerjakan soal evaluasi 7. Penugasan dirumah • Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas denga orang tuanya. 8. Guru menjelaskan materi/kegiatan pembelajaran selanjutnya. 9. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan (nasionalisme, persatuan, dan toleransi) 10. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa (religius)	15 menit
---	--	----------

G. 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 sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap: Observasi
2. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

B. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (l) 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

- Menentukan banyak rusuk, sisi, dan titik sudut bangun ruang.
Skor : 5

3. Penilaian Keterampilan

- Membaca lancar teks yang berhubungan tempat bermain yang tidak bersih dan tidak sehat.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan Membaca Teks	Siswa mampu membaca keseluruhan teks	Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks	Siswa mampu membaca kurang dari setengah bagian teks	Siswa belum mampu membaca teks
2.	Pemahaman Isi teks	Mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan	Mampu menjawab setengah atau lebih pertanyaan yang diajukan	Mampu menjawab kurang dari setengah pertanyaan yang diajukan	Belum mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan

- Membuat karya patung dari bahan alami.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Bentuk objek (Representasi objek)	Tampilan patung jelas dan rapi	Tampilan patung jelas tetapi kurang rapi	Tampilan patung kurang jelas dan kurang rapi	Tampilan patung tidak jelas dan tidak rapi
2.	Komposisi (susunan bagian-bagian bentuk)	Seluruh bagian-bagian tubuh proporsional	Sebagian besar bagian-bagian tubuh proporsional	Hanya sebagian kecil bagian-bagian tubuh yang proporsional	Seluruh bagian-bagian tubuh tidak proporsional
3.	Teknik	Sangat efektif menggunakan alat dan bahan	Efektif menggunakan alat dan bahan	Kurang efektif menggunakan alat dan bahan	Tidak efektif menggunakan alat dan bahan

- Membuat laporan sederhana tentang tempat bermain yang tidak bersih.

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

H. SUMBER DAN MEDIA

SUMBER	MEDIA	Alat/bahan
- Buku Siswa Tema 4 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). - Buku Guru Tema Tema 4 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). - Lingkungan tidak sehat	- Video - Gambar - Whatsapp - Google Classroom/Google drive - googlemeet - HP atau Laptop - LKPD - PPT	Alat tulis, kertas, pewarna

•

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Teluk Pulai Luar,
Guru Kelas 4

2020

NURHAYATI, S.Pd
NIP. 19650614 198604 2 002

ZURIAH, S.Pd
NIP. 19891027 201903 2 004