

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Satuan Pendidikan : SD N 1 Sumampir
 Kelas / Semester : 2 /1
 Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat
 Sub Tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain
 Pembelajaran ke : 2
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn
 Alokasi waktu : 2 x 35 menit
 Hari/Tanggal :

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penugasan, peserta didik melakukan pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan pedoman isi teks dan menemukan informasi penting yang telah dibaca dengan benar
2. Melalui penugasan, siswa dapat membuat laporan hasil pengamatan sederhana tentang tempat bermain yang bersih yang ada disekitar menggunakan bahasa Indonesia yang tepat
3. Melalui gambar , siswa dapat menemukan 3-5 sikap agar terwujud persatuan dalam keberagaman di tempat bermain sekitar rumah dengan benar.
4. Melalui penugasan, siswa dapat membuat cerita tentang pengalaman melakukan kegiatan bersatu dalam keberagaman di tempat bermain sekitar rumah menggunakan bahasa yang santun.

II. 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.

III. KOMPETENSI DASAR

No	Muatan Pembelajaran	Kompeensi Dasar	Indikator
1	Bahasa Indonesia	3.4 Menentukan 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, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan	3.4.1 menemukan 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. 4.4.1 Membuat Laporan hasil pengamatan kosakata Bahasa indonesia yang

No	Muatan Pembelajaran	Kompeensi Dasar	Indikator
		tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual	berkaitan dengan lingkungan sehat
2	PPKn	3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah 4.4.Menceritakan pengalaman melakukan kegiatan yang mencerminkan persatuan dalam keberagaman di sekolah	3.4.1 Menemukan makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah 4.4.1 Membuat cerita tentang pengalaman melakukan kegiatan bersatu dalam keberagaman di sekolah.

IV. MATERI

1. Penggunaan ejaan yang tepat ketika menulis laporan.
2. Berbagai sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan ketika bermain.

V. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

VI. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan	Sebelum pembelajaran dimulai, guru melakukan kegiatan berikut ini: 1. Peserta didik dan guru melakukan pembelajaran daring melalui aplikasi Google Meet/ZOOM Meeting	
Awal	Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan Aplikasi WhatsApp (ICT) 2. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam,menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa melalui WA (Disiplin, ICT) 3. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. Siswa yang diminta membaca do'a adalah peserta didik yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau (Nasionalisme.) 5. Pembiasaan membaca teks. (literasi) 6. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; 7. Menyampaikan cakupan materi dan langkah kegiatan pembelajaran secara garis besar	10
Inti	Ayo Mengamati 8. Peserta didik melihat dan mengamati video yang ditampilkan oleh guru lewat Powerpoint tentang lingkungan sehat. (ICT) (Saintific-mengamati) (Menampilkan video) 9. Peserta didik membaca teks yang ditampilkan oleh guru. (Literasi) 10. Peserta didik mengamati gambar yang berhubungan dengan ciri tempat bermain yang bersih dan sehat. 11. Bertanya jawab tentang isi teks, terutama yang	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>berhubungan dengan ciri tempat bermain yang bersih dan sehat. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya “Informasi apa yang kamu peroleh dari gambar?”.</p> <p><i>(Mempresentasikan)</i></p> <p>Ayo Menulis</p> <p>12. Peserta didik menuliskan laporan hasil pengamatan tentang ciri tempat bermain yang bersih dan sehat. <i>(Hots)</i></p> <p>13. Peserta didik diberikan arahan tentang penggunaan ejaan yang tepat ketika menulis laporan. Google Meet/Zoom <i>(Creativity and Innovation)</i></p> <p>Ayo Mengamati</p> <p>14. Peserta didik mengamati gambar yang berhubungan dengan persatuan dalam bermain.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>15. Peserta didik dan guru bertanya jawab berbagai sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan ketika bermain bersama teman. <i>(Communication, Collaboration, & Creativity-4C)</i></p> <p>16. Peserta didik dapat menemukan sikap yang harus dimiliki agar terwujud persatuan dalam bermain, menuliskan jawabannya lewat grup WhatsApp.</p> <p>17. Guru memberikan penguatan agar peserta didik dapat membiasakan sikap bersatu dalam kehidupan sehari-hari. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>Ayo Mencoba</p> <p>18. Peserta didik menceritakan pengalaman tentang kegiatan yang pernah dilakukan bersama teman yang mencerminkan persatuan dalam bermain. <i>(Siswa mempresentasikan)</i></p> <p>19. Ketika bercerita, peserta didiknya dibimbing agar dapat menceritakan dengan jelas, santun, dan jujur.</p>	
Akhir	<p>Evaluasi</p> <p>20. Peserta didik mengerjakan soal di google form.</p> <p>Kesimpulan</p> <p>21. Peserta didik bersama guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>22. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi tersebut.</p> <p>23. Peserta didik menuliskan refleksi tentang pembelajaran hari ini.</p> <p>24. Salam penutup dan doa.</p>	15 Enit

VII. MEDIA, SUMBER BELAJAR

a. Media Pembelajaran

1. HP
2. Laptop
3. Powerpoint
4. Aplikasi Google meet/Zoom/WhatsApp
5. Gambar yang berhubungan dengan lingkungan tempat bermain yang bersih dan sehat.
6. Gambar yang berhubungan dengan gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas.
7. Gambar yang berhubungan dengan berbagai bentuk kegiatan bersatu di tempat bermain.”

b. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
2. Video Pembelajaran

VIII. PENILAIAN

Mupel	Domain/Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Bahasa Indonesia	Sikap Spiritual	-	-	-	-
	Sikap Sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non Tes	Observasi	Rubrik penilaian disiplin
		teliti Menunjukkan sikap teliti	Non Tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap
	Pengetahuan	3.4.1 menemukan 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.	Google form	Pilihan ganda	Soal dan kunci jawaban
Ketrampilan	4.4.1 Membuat Laporan hasil pengamatan kosakata Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan lingkungan sehat	Produk	Membuat laporan singkat	Rubrik Penilaian Produk	

Mupel	Domain/Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
PPKn	Sikap Spiritual	-	-	-	-
	Sikap Sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non Tes	Observasi	Rubrik penilaian disiplin
		teliti Menunjukkan sikap teliti	Non Tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap
	Pengetahuan	3.4.1 Menemukan makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah	Tes Tertulis	Isian singkat	Soal isian dan kunci jawaban
	Ketrampilan	4.4.1 Membuat cerita tentang pengalaman melakukan kegiatan bersatu dalam keberagaman di sekolah	Produk	Tugas membuat patung dari plastisin	Rubrik Penilaian Produk

IX. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

o Remedial

- Menjelaskan ulang tentang halaman rumah yang bersih dan sehat, bagi siswa yang belum paham.
- Menjelaskan kembali tentang berbagai bentuk kegiatan bersama yang pernah dilakukan di lingkungan keluarga tepatnya di halaman rumah.

o Pengayaan

- Siswa membaca teks-teks yang berhubungan dengan halaman rumah yang sehat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Siswa diarahkan untuk membaca tentang contoh-contoh sikap kebersamaan dalam lingkungan keluarga di perpustakaan sekolah dan menghubungkannya dengan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari.

.....

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas II

Siti Marfu'ah, S.Pd.M.M.
NIP.196209071982012004

Wahteti Rahayu, S.Pd.SD
NIP. 198601032019032005

BAHAN AJAR



Di susun Oleh :
Wahteti Rahayu

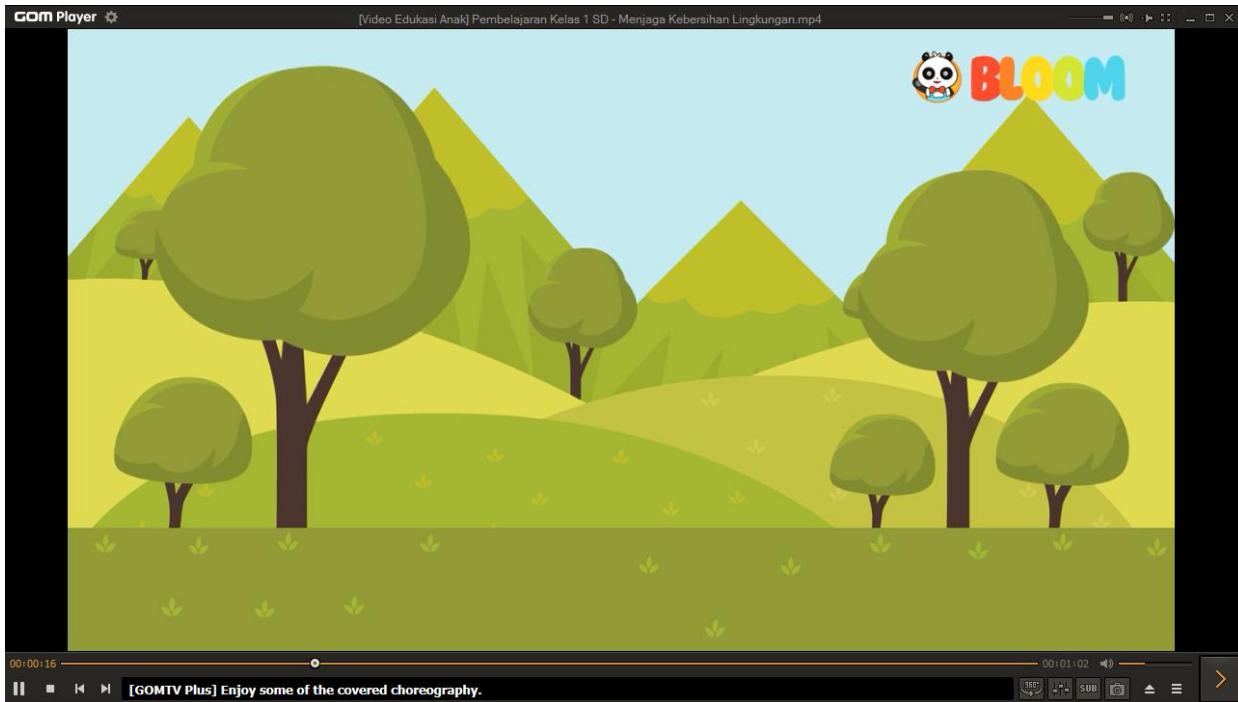
Kelas : II

Tema: 4

Subtema : 3

Pembelajaran : 2

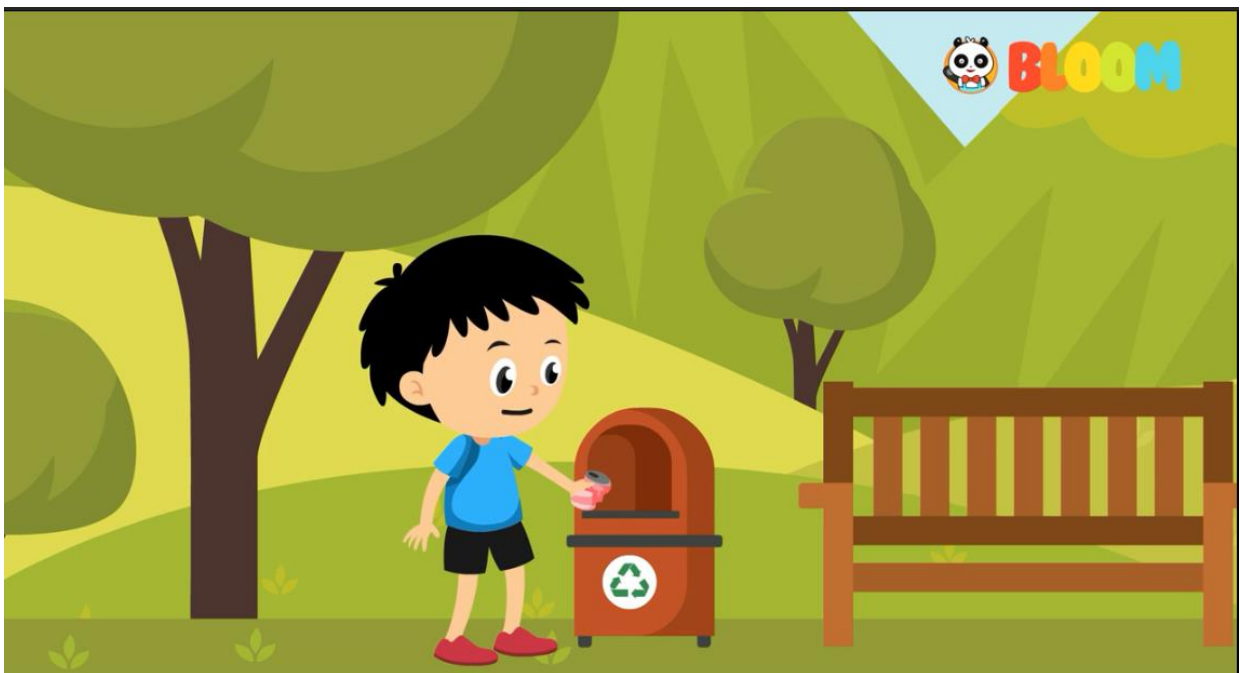
A. Video tentang lingkungan bersih.



<https://www.youtube.com/watch?v=bw1ilUXSEq8> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 11.30

Menjaga kebersihan lingkungan dengan cara:

1. Membuang sampah pada tempatnya



<https://www.youtube.com/watch?v=bw1ilUXSEq8> di akses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.31

2. Menyiram tanaman



<https://www.youtube.com/watch?v=bw1iUXSEq8> di akses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.32

3. Membersihkan lingkungan



<https://www.youtube.com/watch?v=bw1iUXSEq8> di akses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.33

B. Membaca teks yang berjudul “Tempat yang Bersih, Aman untuk Bermain”

Tempat yang Bersih, Aman untuk Bermain

Tempat bermain harus bersih agar aman untuk bermain. Sampah, genangan air, dan kotoran harus dibuang karena dapat mendatangkan penyakit. Genangan air akan menjadi sarang nyamuk yang dapat menggigit manusia. Gigitan nyamuk tertentu dapat mengakibatkan penyakit demam berdarah.

Keselamatan bermain juga dipengaruhi kebersihan lingkungan. Pecahan kaca dan kerikil yang berserakan harus dibuang. Jika terkena dapat mengakibatkan cedera. Oleh sebab itu, jika ingin bermain aman, kebersihan lingkungan harus diperhatikan. Tempat yang bersih, membuat bermain menjadi aman dan nyaman.

Sumber: Buku Siswa Kelas 2 Tema 4, Faisal, 2017: halaman 114

C. Gambar tempat bermain

1. Tempat bermain yang kotor



<https://www.youtube.com/watch?v=h3bBVB5tH08&app=desktop> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.41

2. Membersihkan tempat bermain



<https://docplayer.info/52991865-Katalog-dalam-terbitan-kdt.html> diakses pada 03/10/2020 10.34

3. Tempat bermain yang bersih

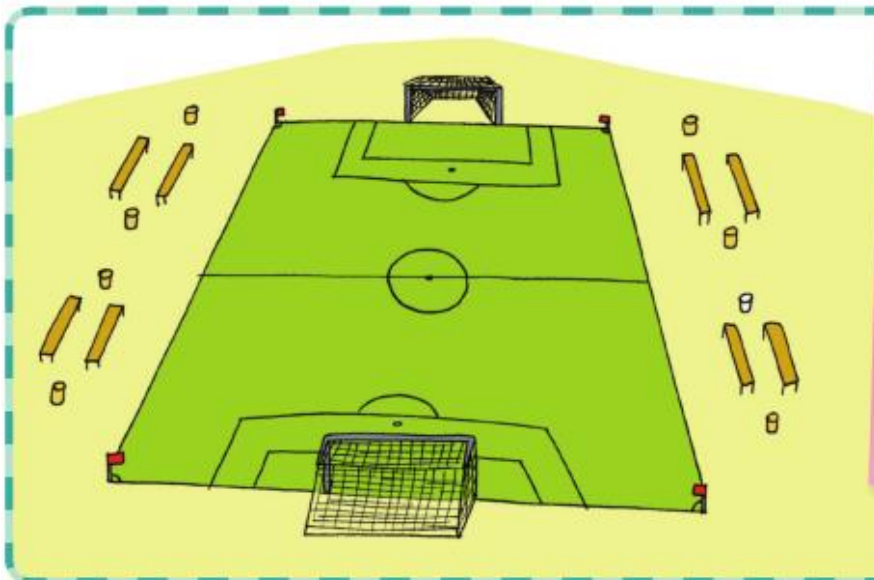


<http://tritumiyati.blogspot.com/2019/11/hidup-bersih-dan-sehat-tema-4-sub-tema.html>

diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.45



<https://docplayer.info/59763673-Lingkungan-bersih-sehat-dan-asri.html> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.36



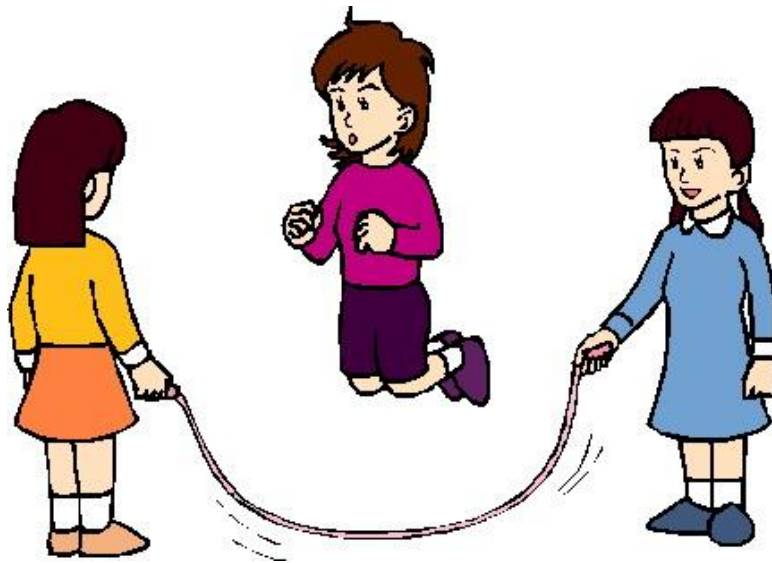
Sumber: Buku Siswa Kelas 2 Tema 4, Faisal, 2017: halaman 115

D. Ciri-ciri tempat bermain yang bersih, aman untuk bermain sesuai dengan teks
Ciri-cirinya sesuai dengan teks adalah:

1. Tidak ada sampah
2. Tidak ada genangan air dan kotoran yang berceceran
3. Kebersihan lingkungan
4. Memiliki tempat sampah di beberapa tempat

E. Gambar yang berhubungan dengan persatuan dalam bermain.

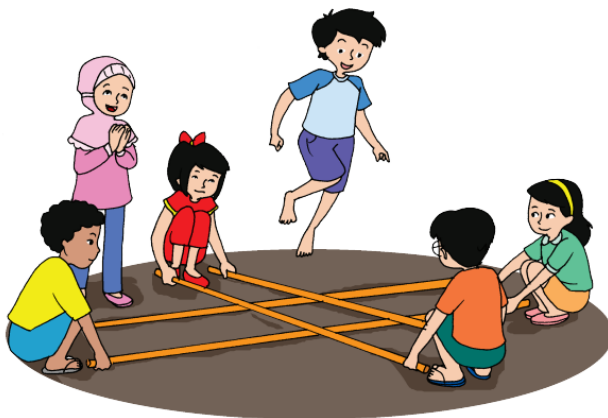
1. Bermain lompat tali



<https://www.gambaranimasi.org/cat-bermain-1352.htm03>

diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.10

2. Bermain rangku alu



<https://baliexpress.jawapos.com/read/2020/03/10/183023/pengaruh-teman-sebaya-terhadap-perkembangan-anak> di akses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.10

3. Bermain egrang



<https://www.kompasiana.com/ryanzasriansyah/5d756ecc0d82303b4726b7f2/olahraga-tradisional-simbol-identitas-lokal-bangsa-indonesia> diakses pada 03/10/2020 10.16

4. Bermain gobak sodor



<https://www.idntimes.com/life/family/fajar-laksmi-dewi-1/10-permainan-tradisional-yang-seru-diajarkan-kembali-pada-si-kecil/2> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 13.07

5. Bermain petak umpet



<https://www.idntimes.com/life/family/fajar-laksmita-dewi-1/10-permainan-tradisional-yang-seru-diajarkan-kembali-pada-si-kecil/2> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 13.08

6. Bermain ular naga



<https://gramho.com/explore-hashtag/ularnagapanjang> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 13.34

Daftar Pustaka

Gambar judul <https://lembagakebudayaanbetawi.org/gangsing-gasing/> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 13.26

<https://www.youtube.com/watch?v=bw1ilUXSEq8> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 11.30

<https://www.youtube.com/watch?v=bw1ilUXSEq8> di akses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.31

<https://www.youtube.com/watch?v=bw1ilUXSEq8> di akses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.33

Faisal.2017.*Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013* :Buku Siswa SD/MI Kelas 2. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kemendikbud.

<https://www.youtube.com/watch?v=h3bBVB5tH08&app=desktop> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.41

<https://docplayer.info/52991865-Katalog-dalam-terbitan-kdt.html> diakses pada 03/10/2020 10.34

<http://tritumiyati.blogspot.com/2019/11/hidup-bersih-dan-sehat-tema-4-sub-tema.html> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.45

<https://docplayer.info/59763673-Lingkungan-bersih-sehat-dan-asri.html> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.36

Faisal.2017.*Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013* :Buku Siswa SD/MI Kelas 2. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kemendikbud.

<https://www.gambaranimasi.org/cat-bermain-1352.htm03> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.10

<https://baliexpress.jawapos.com/read/2020/03/10/183023/pengaruh-teman-sebaya-terhadap-perkembangan-anak> di akses pada tanggal 03/10/2020 pukul 10.10

<https://www.kompasiana.com/ryanzasriansyah/5d756ecc0d82303b4726b7f2/olahraga-tradisional-simbol-identitas-lokal-bangsa-indonesia> diakses pada 03/10/2020 10.16

<https://www.idntimes.com/life/family/fajar-laksmi-dewi-1/10-permainan-tradisional-yang-seru-diajarkan-kembali-pada-si-kecil/2> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 13.07

<https://www.idntimes.com/life/family/fajar-laksmi-dewi-1/10-permainan-tradisional-yang-seru-diajarkan-kembali-pada-si-kecil/2> diakses pada tanggal 03/10/2020 pukul 13.08

<https://gramho.com/explore-hashtag/ularnagapanjang> diakses pada tanggal 03/10/2020pukul 13.34

