

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 2 PANDESARI

- Kelas / Semester : 3 /1
- Tema : Benda di Sekitarku (Tema 3)
- Sub Tema : Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku
- Muatan Terpadu : PPKn, Bahasa Indonesia dan PJOK
- Pembelajaran ke : 2
- Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	3.1.1 Memahami konsep dan merapkan bersatu dengan lingkungan sekitar melalui kerjasama membuat gulali bersama orangtua siswa.
4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	4.4.1 Memberikan contoh-contoh penerapan nilai kebersatuan dalam mencapai suatu tujuan bersama di lingkungan sekitar rumahnya. 4.4.2 Menjelaskan akibat jika suatu lingkungan tidak memiliki rasa kebersatuan antar sesama.

BAHASA INDONESIA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 menjelaskan cara pembuatan gulali dengan bahasa sendiri sesuai dengan video pembelajaran 3.1.2 menentukan perubahan wujud benda padat
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.2 mempraktikkan pembuatan gulali dengan dengan bantuan orang tua

PJOK

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.1.1 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh,ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional melalui tayangan Youtube (ICT) dengan didampingi oleh orangtua.
4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif dengan konsep tubuh, ruang,usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan **mengamati video (ICT)**pembelajaran siswa mampu **menuliskan (Hots)** perubahan wujud benda
2. Dengan membaca cerita yang dibagikan melalui **Zoom Cloud Meet (ICT)** siswa mampu **menentukan (Hots)** langkah-langkah pembuatan gulali dengan percaya diri
3. Dengan melihat **Video (ICT)**pembelajaran siswa mampu **menentukan kata tanya** sesuai dengan fungsinya dengan benar(*Critically Thingking*)

4. Dengan memerhatikan **video(ICT)** pembelajaran siswa dapat **menentukan(Critically Thingking)** manfaat kerjasama
5. **Menentukan(Hots)** kegiatan sehari-hari yang termasuk kerjasama di lingkungan keluarga setelah melihat video pembelajaran yang diagikan melalui **Zoom Cloud Meeting (ICT)**

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. PPKn : Bentuk-bentuk keberagaman dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari
2. Bahasa Indonesia : Konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
3. PJOK : Kombinasi gerak dasar menipulatif sesuai dengan konsep tubuh

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
 Model Pembelajaran : Kooperatif, Discovery learning
 Metode Pembelajaran : Daring, diskusi, tanya jawab dan penugasan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Bahan membuat gulali, kompor dan panci
 Bahan : Video dan gambar
 Sumber Belajar : Buku guru, buku siswa, modul dan link youtube

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirimkan link ZOOM Cloud Meeting (ICT) melalui grup WA kelas. 2. Melakukan pembukaan pembelajaran dengan membaca doa(religius) dan absensi(Disiplin) 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya (<i>Nasionalis</i>)(Orientasi) 4. Menanyakan bagaimana perasaan mereka sat ini melalui mimik muka. ZOOM Cloud Meeting (ICT). 5. Melakukan tepuk hebat (<i>yel –yel yang dilakukan kelas 3 sebelum pembelajaran</i>) 6. Guru bertanya kepada siswa . <ul style="list-style-type: none"> - apakah mereka pernah memakan gulali? - bagaimana rasanya ? - apakah kalian suka ?(Apersepsi) <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran (Motivasi) 	<p>15 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati proses pembuatan gulali melalui • Video pembelajaran yang disampaikan melalui Zoom Cloud Meeting. (ICT) • Siswa mampu menuliskan(HOTS) perubahan wujud benda berdasarkan hasil pengamatan dalam tabel <i>e_LKPD</i> dengan baik. • Siswa mampu menyampaikan(HOTS) cara pembuatan gulali sesuai dengan bacaan dalam video pembelajaran melalui Zoom Cloud Meeting(ICT) dengan percaya diri • Siswa mampu menentukan (HOTS) kata tanya Siapa, Mengapa, Bagaimana,Kapan dan Apa sesuai dengan fungsinya dalam e-LKPD(ICT) • Siswa bersama guru melakukan diskusi (Caloboratif)membuat (HOTS) kalimat tanya sesuai dengan fungsi nya dengan benar • Guru menjelaskan kepada siswa jika kita ingin membuat gulali bisa kita kerjakan sendiri atau bisa dilakukan dengan bantuan orang lain . • Guru bertanya kepada siswa melalui Zoom cloud Meeting (ICT) <ul style="list-style-type: none"> - Jika kalian ditugaskan membuat gulali. Apakah kalian memilih membuat mandiri atautkah dengan bantuan orang lain . - Apa alasannya? • Guru bersama siswa berdiskusi(4-C/ Caloboratif, comunicative) tentang manfaat kerjasama • Melalui Zoom Cloud Meeting (ICT)Siswa menentukan kegiatan sehari-hari yang termasuk kerjasama sama di lingkungan rumah dengan percaya diri 	<p>180 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menuliskan jenis kerjasama yang pernah dilakukan di lingkungan sekolah dalam e-LKPD(ICT) • Siswa menentukan gambar yang sesuai dengan pengamalan pancasila sila ke-dua dalam kehidupan sehari-hari melalui e-LKPD(ICT) • Guru memberikan post tes dalam bentuk quizizz 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung ; <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini ? - Siswa diminta menyebutkan bagian pembelajaran yang menarik minatnya hari ini ? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Guru mengajak siswa untuk mengucapkan syukur (Religius) kepada Tuhan karena bisa mengikuti pembelajaran hari ini. • Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa.(Religius) 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Teknik Penilaian

1. **Penilaian Sikap** : **Observasi selama kegiatan berlangsung**
2. **Penilaian Pengetahuan** : **Tes Tulis dan Lisan**
3. **Penilaian Keterampilan** : **Unjuk Kerja**

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.

Mengetahui Kepala Sekolah,

Malang, 19 September 2020
Guru Kelas 3

Dra. Sri Pudjiastuti
NIP. 19641115 198504 2 00 3

Sekar Wahyuni

LAMPIRAN

Penilaian Sikap

Observasi selama kegiatan berlangsung (lihat pedoman penilaian sikap).

Penilaian Pengetahuan: tes tertulis

- Membuat pertanyaan dari proses pembuatan gulali (Indikator 3.1.10).
Banyak soal 5
Benar semua (jumlah benar/5 x 100) = 100
- Mengidentifikasi peristiwa sikap bersatu dalam keluarga melalui gambar.
Banyak soal 5
Benar semua (jumlah benar/5 x 100) = 100

Penilaian Keterampilan

- Daftar periksa kemampuan mengamati dan menuliskan proses perubahan wujud dari proses membuat gulali.

No	Nama Siswa	Mengamati peristiwa perubahan wujud pada proses membuat gulali		Menentukan jenis perubahan wujud dengan tepat	
		T	BT	T	BT
1					
2					
3					
4					
5					

T: Terlihat

BT: Belum Terlihat

- Rubrik bercerita tentang langkah-langkah pembuatan gulali

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kelancaran dalam bercerita	Seluruh cerita disampaikan dengan lancar.	Setengah atau lebih bagian cerita disampaikan dengan lancar.	Kurang dari setengah bagian cerita disampaikan dengan lancar.	Belum mampu bercerita.
2	Kepercayaan diri dalam bercerita	Tidak terlihat ragu-ragu.	Terlihat ragu-ragu.	Memerlukan bantuan guru.	Belum menunjukkan kepercayaan diri.

- Daftar Periksa mempraktikkan menggiring bola.

No	Nama Siswa	Mempraktikkan menggiring bola dengan kaki bagian dalam		Mempraktikkan menggiring bola dengan kaki bagian luar		Mempraktikkan menggiring bola dengan punggung kaki	
		T	BT	T	BT		
1							
2							
3							
4							
5							

T: Terlihat

BT: Belum Terlihat

H. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 3
- Bahan membuat gulali: 500 gr gula pasir, 250 ml air matang, pewarna makanan (jika ada), dan tusuk sate.
- Kompor
- Panci

SEKAR WAHYUNI