

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Pejagalan 01
Kelas / Semester : IV / 2
Tema : Cita-Citaku
Sub Tema : Aku dan Cita-Citaku
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar tentang siklus hidup serangga, peserta didik mampu menjelaskan ciri siklus hidup serangga tepat.
2. Dengan mengumpulkan informasi antar peserta didik, peserta didik membuat pasangan kartu domino penyebab siklus hidup kupu-kupu dan serangga dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Pendidik membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.2. Pendidik meminta ketua kelas memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. (<i>religius</i>)3. Pendidik dan peserta didik Menyanyikan lagu Indonesia Raya. (<i>nasionalis</i>)4. Pendidik mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat. SELAMAT PAGI! PAGI PAGI PAGI! TETAP SEMANGAT! LUAR BIASA! INDONESIA!	2 menit

	<p>5. Pendidik mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat. TEPUK SEMANGAT..... (Tepuk 3x) HU (Tepuk 3x) HA (Tepuk 3x) HU (Tepuk 3x) HA (Tepuk 3x) YES</p> <p>6. Pendidik menanyakan pengetahuan awal peserta didik materi yang sudah dipelajari sebelumnya. (<i>apersepsi</i>)</p> <p>a. Apa saja ciri-ciri puisi? b. Bagaimana tahap pertumbuhan dan perkembangan ayam?</p> <p>7. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. (<i>tujuan</i>)</p>	
<p>Inti</p> <p>Model pembelajaran <i>picture and picture</i></p>	<p>1. Pendidik membuka kegiatan pembelajaran dengan meminta peserta didik mengamati siklus kupu-kupu dan belalang yang ada pada buku tema 6. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>2. Pendidik menyajikan skema tentang daur hidup serangga untuk menstimulus rasa ingin tahu peserta didik tentang perbedaan. (<i>Menanya</i>)</p> <p>3. Guru menyediakan gambar-gambar siklus hidup kupu-kupu dan belalang).</p> <p>4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.</p>	<p>6 menit</p>

<p>Permainan domino</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut 6. Guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan 7. Untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik, pendidik melakukan permainan domino. 8. Peserta didik dibagikan kartu domino. 9. Kemudian peserta didik yang mendapatkan kartu domino yang dimulai dengan “Start”. 10. Setelah itu, peserta didik yang mendapatkan kartu penjelasan dari kartu yang telah dipasang oleh temannya memasangkan juga di samping kartu urutan metamorphosis serangga tertentu. 11. Peserta didik lain mengkonfirmasi benar atau salah dari penempelan temannya. 12. Begitu selanjutnya sampai kartu finish. 13. Pendidik memberikan reward kepada kelompok yang paling cepat dan tepat menyelesaikan kartu domino. 14. Pendidik membagikan LKPD. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan perenungan dengan cara bertanya tentang materi daur hidup serangga. (<i>refleksi</i>) 2. Peserta didik membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran tentang daur hidup serangga (kesimpulan) 3. Pendidik memberikan penguatan tentang materi daur hidup serangga. (penguatan) 4. Peserta didik mengerjakan evaluasi daur 	<p>2 menit</p>

	hidup serangga 5. Pendidik meminta ketua kelas memimpin do'a penutup	
--	---	--

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN Rubrik Penilaian Kelompok (Unjuk Kerja)

No	Aspek yang dinilai	4 Sangat baik	3 Baik	2 Cukup baik	1 Kurang baik
1.	Kekompakan anggota kelompok				
2.	Keberanian menampilkan hasil diskusi				
3.	Kesesuaian penyusunan gambar				

Skor maksimal = 12

Hasil penilaian = $\frac{\text{Jumlah penilaian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Jakarta, 03 Januari

Guru Kelas IV,

Eka Annisa, S.Pd

NIP. 199010112020122020