

RPP DARING

KELAS II SEMESTER I

TEMA 3 TUGASKU SEHARI-HARI

SUBTEMA 3 TUGASKU SEBAGAI UMAT BERAGAMA

PEMBELAJARAN 1

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan



Disusun Oleh :

Nama : ISTI

Kelas : PGSD 2

PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) DALAM JABATAN

UNIVERSITAS VETERAN BANGUN NUSANTARA

KABUPATEN SUKOHARJO

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Satuan Pendidikan	: SDN 3 Pucung
Kelas / Semester	: II / I (ganjil)
Tema	: 3 .Tugasku Sehari-hari
Sub Tema	: 3. Tugasku Sebagai Umat Beragama
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1X 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

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	• Menganalisis kegiatan dengan kehidupan budaya di lingkungan sekitar
4.3 Melaporkan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual	• Menuliskan cerita sesuai gambar

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang	• Menganalisis nilai sekelompok pecahan uang
4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang	• Mengidentifikasi nilai pecahan yang nilainya setara dengan nilai mata uang yang tunjuk

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi	• Mengidentifikasi ciri-ciri gambar imajinatif

4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi

- Menciptakan gambar imajinatif

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati tayangan *power point* yang dikirim guru pada aplikasi zoom cloud meeting, siswa mampu menganalisis kegiatan dengan kehidupan budaya di lingkungan sekitar dengan benar
2. Dengan mengamati tayangan *power point* yang dikirim guru pada aplikasi zoom cloud meeting, siswa dapat menuliskan cerita sesuai gambar dengan benar
3. Dengan mengamati tayangan *power point* yang dibagikan guru melalui aplikasi zoom cloud meeting, siswa menganalisis nilai sekelompok pecahan uang dengan benar
4. Dengan mengamati tayangan *power point* yang dibagikan guru melalui aplikasi zoom cloud meeting, siswa dapat mengidentifikasi nilai pecahan yang nilainya setara dengan nilai mata uang yang di tunjukkan guru dengan benar.
5. Dengan mengamati tayangan *power point* yang dibagikan guru pada aplikasi zoom cloud meeting, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri gambar imajinatif dengan benar.
6. Dengan mengamati tayangan *power point* yang dibagikan guru pada aplikasi zoom cloud meeting, siswa dapat menciptakan gambar imajinatif dengan indah

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Religius
2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Integritas
5. Gotong-royong

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Budaya Gotong Royong
2. Kesetaraan nilai pecahan mata uang
3. Gambar imajinatif

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Cooperative Learning, Project based Learning, and HOTS*

Pendekatan : Sainifik-TPACK

Metode : Penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah berbasis pembelajaran online.

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media :
 - a. Whatsapp Grup
 - b. Kuota Internet
 - c. Zoom Cloud Meeting
 - d. Google Classrom
 - e. Power Point
2. Alat : Laptop, HP
3. Sumber belajar :
 - Buku Guru Kelas 2 Tema 3 : *Tugasku Sehari-hari (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta:Kementerian dan Kebudayaan, 2018)*

- Buku Siswa Kelas 2 Tema 3 : *Tugasku Sehari-hari (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta:Kementerian dan Kebudayaan, 2018)*

G. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.. (Religius). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita 4. Siswa menyimak apresepsi dari guru tentang materi yang akan dipelajari. 5. Menghafalkan teks Pancasila. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <i>Nasionalisme</i>. 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta kebermanfaatannya untuk kehidupan sehari-hari. 	10 menit
Inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sebelum masuk pembelajaran guru menghubungkan materi dengan pembelajaran sebelumnya. ➤ Siswa menyiapkan alat tulis pembelajaran ➤ Siswa mengamati <i>power point</i> tentang budaya tolong menolong yang dikirim guru melalui Zoom Cloud Meeting. Selanjutnya guru memberikan stimulus berupa pertanyaan : (menanya) <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana budaya tolong-menolong? 2. Bagaimana manfaat budaya tolong-menolong? 3. Bagaimana jika siswa tidak memiliki sifat tolong-menolong? ➤ Siswa menjawab berdasarkan pengalamannya dengan percaya diri (4C-Communication) ➤ Siswa dibimbing orang tua diminta untuk menuliskan cerita sesuai gambar gambar melalui LKPD yang dibagikan guru (Creativity and Innovation) ➤ Siswa mengamati tayangan <i>power point</i> tentang materi cara menghitung pecahan uang melalui Zoom Cloud Meeting (mengamati) ➤ Siswa menganalisis nilai pecahan yang nilainya setara dengan nilai mata uang yang di tunjukkan guru. ➤ Siswa melakukan sebuah permainan dengan mengumpulkan beberapa pecahan mata uang yang ada di rumah dan menggabungkan beberapa pecahan mata uang yang nilainya setara dengan nilai mata uang yang di tunjukkan ➤ Siswa secara mandiri diminta menuliskan jawaban pertanyaan yang ada melalui LKPD yang diberikan guru yaitu memasang pecahan yang nilainya setara ➤ Selanjutnya, siswa diminta mengamati materi tentang ciri-ciri dan langkah-langkah membuat gambar imajinatif yang ditampilkan melalui <i>powerpoint</i>. (mengamati). 	20 menit

	➤ Siswa membuat sebuah gambar imajinatif sesuai dengan langkah-langkah yang disajikan dalam power point, kemudian dikirim ke google classroom.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diberikan kesempatan menceritakan perasaannya tentang pembelajaran yang telah dilalui serta menanyakan materi yang belum dipahami ➤ Guru memberikan penguatan atas apa yang telah dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. ➤ Guru meberikan umpan balik kepada siswa untuk mengerjakan soal evaluasi melalui google form yang akan di share guru di Google Classroom setelah pembelajaran di tutup (waktu pengerjaan disesuaikan dengan keadaan siswa) ➤ Guru memberikan apresiasi pada seluruh siswa yang telah menyelesaikan tugas dengan baik ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa bersama siswa (Religius) 	5 menit

H. PENILAIAN

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

I. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

- **Remedial**
 1. Jika siswa belum bisa membuat cerita berdasarkan gambar, siswa diminta mengerjakan ulang dengan pendampingan guru.
 2. Jika siswa belum bisa menukar berbagai pecahan uang, maka guru dapat memberikan bimbingan.
 3. Jika siswa belum bisa menggambar imajinasi, guru melakukan pembimbingan.
- **Pengayaan**
 1. Jika siswa sudah membuat cerita berdasarkan gambar, siswa diminta membaca buku-buku yang berkaitan dengan materi tugasku di sekolah.
 2. Jika siswa sudah bisa menukar sekelompok pecahan uang yang setara, maka guru dapat memberikan penugasan untuk menukar dengan sekelompok pecahan uang yang lain.
 3. Jika siswa sudah bisa menggambar imajinasi, siswa diminta melanjutkan dengan mewarnai gambar tersebut

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pucung,
Guru Kelas II

ENDANG PRIHATIN, S.Pd.SD.
Pembina Tk.I
NIP.19670220 199103 2 008

ISTI, S.Pd.
NIP. -

Lampiran

Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

Petunjuk:

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

No	Nama	Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri				Peduli			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1																	
2																	
3																	
4																	
Dst.																	

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Tes Tertulis (isian)

a. Memasangkan kelompok pecahan uang yang setara. (Matematika)

Ayo Berlatih



Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!



■



■



■



■






Pedoman Penskoran

Skor Maksimal = 100

Skor = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Skor	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	K (Kurang)

3. Penilaian Ketrampilan

a. Menuliskan cerita sesuai gambar (Bahasa Indonesia)

Penilaian: Menulis Cerita



Tuliskan cerita pada kotak berikut berdasarkan gambar tersebut!

Rubrik Penilaian

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Penggunaan EYD yang tepat	Menggunakan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan secara tepat tanpa bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital tanda baca dan kata depan kurang digunakan dengan tepat, namun dilakukan tanpa bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan kurang digunakan secara tepat dan dilakukan dengan bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital tanda baca dan kata depan tidak digunakan secara tepat dan dilakukan dengan bimbingan guru
2.	Keefektifan kalimat	Mengandung unsur kalimat yang lengkap dengan susunan yang tepat	Mengandung unsur kalimat yang lengkap namun susunannya kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan susunannya juga kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan tidak jelas susunannya juga kurang sulit dipahami
3.	Kesesuaian dengan isi cerita dengan topik pembahasan	Cerita sesuai dengan topik pembahasan dan dapat mengembangkan cerita lebih luas dan tanpa bimbingan guru	Cerita sesuai dengan topik pembahasan dan dilakukan tanpa bimbingan guru	Cerita kurang sesuai dengan topik pembahasan dan dilakukan tanpa bimbingan guru	Cerita kurang sesuai dengan topik pembahasan walaupun telah dibimbing
4.	Alur cerita pada bacaan	Alur cerita pada bacaan tersusun hirarki sehingga tidak terjadi pengulangan cerita dan diceritakan dengan awal dan akhir cerita yang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun hirarki sehingga tidak terjadi pengulangan cerita, namun diceritakan dengan awal dan akhir cerita yang kurang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun kurang hirarki karena terjadi pengulangan cerita dan diceritakan dengan awal dan akhir cerita yang kurang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun kurang hirarki karena terjadi pengulangan cerita dan tidak membuat akhir cerita

b. Membuat gambar imajinatif (SBdP)

Kriteria Penilaian

Kriteria	Bobot
Menggambar imajinasi sesuai langkah yang benar	4
Menggambar imajinasi sebagian besar sesuai langkah yang benar	3
Menggambar imajinasi sebagian kecil sesuai langkah yang benar	2
Menggambar imajinasi tidak sesuai langkah yang benar	1