

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN 4 Toblong
Kelas / Semester	: II / 2
Tema 4	: Hidup Bersih dan Sehat
Sub Tema	: Hidup Bersih dan Sehat di Rumah
Pembelajaran	: I
Alokasi Waktu	: 10 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menunjukkan ruas garis bangun datar secara benar.

### B. Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru memberikan salam dan mengajak berdoa
- Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.
- Melakukan apersepsi
- Mengkondisikan siswa
- Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

#### 2. Kegiatan Inti

##### Mengamati

- Siswa mengamati alat-alat kebersihan misalkan keset dan serbet.
- Siswa diminta mengidentifikasi bentuk permukaan setiap benda yang diamati.
- Guru menjelaskan bahwa bentuk permukaan keset berbentuk persegi panjang sedangkan serbet berbentuk persegi.
- Memberikan contoh bangun datar yang bervariasi dan bertanya jawab tentang ruas garis pada setiap bangun datar yang diajukan.

##### Berlatih

- Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada lembar kerja
- Mengoreksi kebenaran jawaban siswa.
- Kalau ada siswa yang belum paham tentang ruas garis pada bangun datar, diberikan penjelasan lebih lanjut dengan harapan siswa paham dengan baik tentang ruas garis pada bangun datar.
- Bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami.

#### 3. Kegiatan Akhir

- Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar
- Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

### C. Penilaian Pembelajaran

1. KI – 1 Penilaian pada saat berdoa dan beribadah

2. KI – 2 Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Disiplin		Tanggung Jawab		Peduli		Percaya Diri		Catatan Guru	
		SB	K	SB	K	SB	K	SB	K	SB	K

3. KI – 3 Penilaian Pengetahuan  
Tes tertulis

Format Penilaian

No	Nama Siswa	Hasil Penilaian Pengetahuan	
		Tercapai	Belum Tercapai
Ket : Mengidentifikasi bentuk permukaan benda			

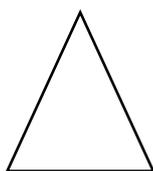
## LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama :

Kelas :

**Tunjukkan ruas garis pada bangun datar tersebut !**

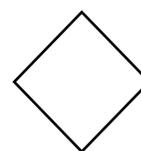
1.



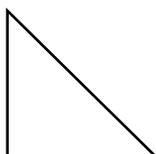
2.



3.



4.



5.

