

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS 2 TEMA 2
SUBTEMA 3
PEMBELAJARAN 4**



**SD NEGERI 1 MARUYUNGSARI
KECAMATAN PADAHERANG
KABUPATEN PANGANDARAN
PROVINSI JAWA BARAT
TAHUN 2021**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Maruyungsari
Kelas/Semester : 2/1
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 3 : Bermain di Lingkungan Sekolah
Pembelajaran : 4
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

B. 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.

C. KOMPETENSI DASAR

Muatan : Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	3.4.1 Menyebutkan cara membuat kalimat perkalian dan kalimat pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100
	3.4.2 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian
4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	4.4.1 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian

Muatan : Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan	3.2.1 Menyebutkan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan 3.2.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan
4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual	4.2.1 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual

D. Tujuan Pembelajaran:

- Dengan menyaksikan tayangan video tentang cara membuat kalimat perkalian dan kalimat pembagian yang ditayangkan melalui layar LCD, siswa dapat mengetahui cara membuat kalimat perkalian dan kalimat pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dengan tepat.
- Dengan latihan bermain melempar tumpukan batu menggunakan bola kertas, siswa dapat menghitung skor perolehan dengan konsep perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dengan tepat.
- Dengan menyaksikan teks bacaan “Bermain Bola Kertas” yang ditayangkan melalui LCD, siswa dapat menyebutkan kosa kata dan konsep melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan dengan benar
- Dengan menjawab pertanyaan tentang teks “Bermain Bola Kertas”, siswa dapat melaporkan penggunaan kosa kata dan konsep dalam isi teks pendek yang dibacakan berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual secara bertanggung jawab

E. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

1. Religiusitas
Siswa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan belajar.
2. Nasionalisme
Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya di awal kegiatan belajar.
3. Kejujuran
Siswa mengerjakan tugas secara mandiri.
4. Kedisiplinan
Siswa mengerjakan tugas secara tepat waktu.

F. Materi Pembelajaran

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Matematika: Perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari	Kalimat perkalian dan kalimat pembagian	Kalimat perkalian dengan dua faktor
Bahasa Indonesia Kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya	Kosakata dan konsep tentang keragaman benda dalam teks bacaan "Bermain Bola Kertas"	Mencari permainan lain yang prinsip bermainnya sama dengan permainan bola kertas

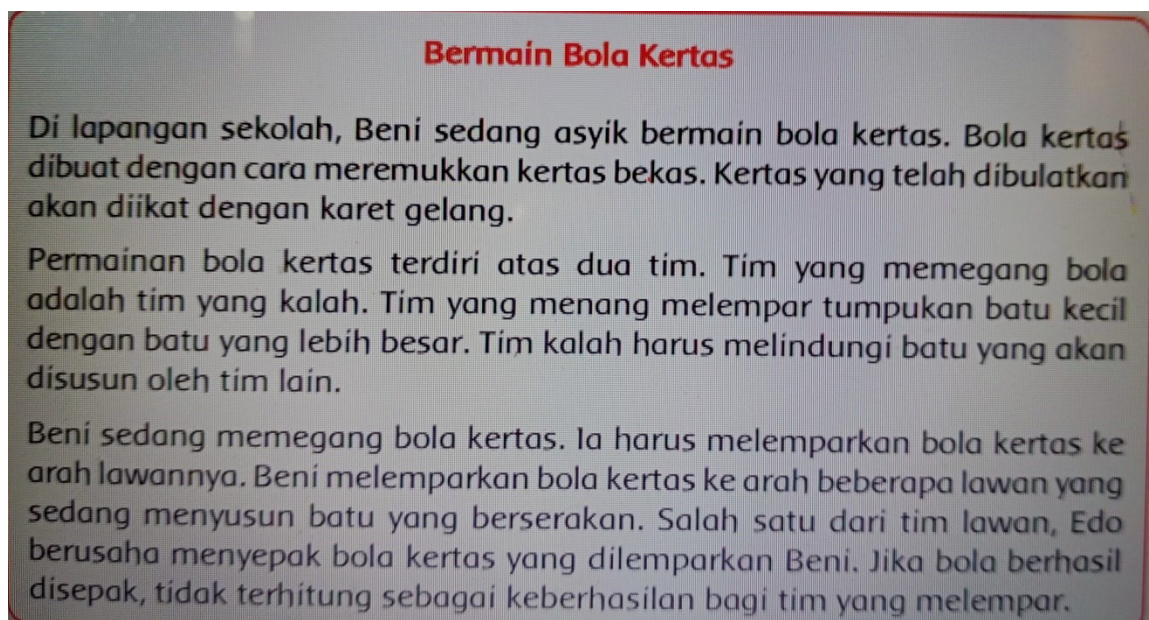
G. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning
2. Pendekatan : Saintifik-TPACK
3. Metode : Latihan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan.

H. Media dan Bahan

1. Media

- LCD
- Proyektor
- Laptop
- Laser
- Spidol
- White Board
- Penghapus White Board
- Video Cara Membuat Kalimat Perkalian (<https://youtu.be/4y14UTZO-kY>)
- Video Cara Membuat Kalimat Pembagian (<https://youtu.be/r6RIKYjbp2g>)
- 10 batu kecil
- 5 bola kertas



- **Daftar kosa kata pada bacaan “Bermain Bola Kertas”**
 1. Lapangan (Tempat yang luas untuk berkumpul)
 2. Bola (Benda berbentuk bulat dan mudah bergerak)
 3. Karet (Benda yang elastis)
 4. Tim (Kelompok orang dengan tujuan yang sama)
 5. Melempar (Mengayunkan tangan dengan melepaskan sebuah benda)

2. Bahan :

3. Sumber belajar

- a. Buku Guru Tema 2 Kelas 2 : Taufina, 2017, Bermain Di Lingkunganku, Jakarta, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 240.
- b. Buku Siswa tema 2 kelas 2 : Taufina, 2017, Bermain Di Lingkunganku, Jakarta, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 248.
- c. Youtube : <https://youtu.be/4y14UTZO-kY>
<https://youtu.be/r6RIKYjbp2g>

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam (<i>Communication</i>); 2. Siswa dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru (<i>Communication</i>); 3. Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh siswa yang datang paling awal (<i>Religious</i>); 4. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran (<i>Creativity</i>); 5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan kegiatan belajar hari ini (<i>Creativity</i>); 6. Siswa membentuk 2 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 5 orang (<i>Creativity</i>). 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang pembelajaran sebelumnya (Teks bacaan Lomba Tenis Meja Cilik) (<i>Communication</i>); 8. Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara menghitung skor perolehan pada permainan Tenis Meja Cilik (<i>Creativity</i>); 9. Siswa secara berkelompok mengamati video tentang cara membuat kalimat perkalian dan pembagian (<i>Creativity</i>); 10. Siswa secara berkelompok berlatih melempar tumpukan batu dengan bola kertas (<i>Creativity, Collaboration, and Communication</i>); 11. Setiap lemparan yang berhasil mendapatkan skor 2 (<i>Creativity</i>); 	40 Menit

	<p>12. Siswa dengan bimbingan guru menghitung perolehan skor setiap kelompok dengan konsep perlakuan (<i>Creativity and Communication</i>);</p> <p>13. Siswa dengan bimbingan guru menghitung perolehan skor rata-rata dalam setiap babak dengan konsep pembagian (<i>Creativity and Communication</i>);</p> <p>14. Siswa bersama guru melakukan kegiatan ice breaking Tepuk Semangat (<i>Creativity, Collaboration</i>);</p> <p>15. Siswa menyimak bacaan Bermain Bola Kertas yang ditampilkan oleh guru melalui LCD (<i>Creativity</i>);</p> <p>16. Kelompok siswa berdiskusi bersama guru tentang kosa kata yang terdapat pada bacaan "Bermain Bola Kertas" (<i>Collaboration, Critical Thinking</i>);</p> <p>17. Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas pada LKPD 1 (<i>Creativity, Critical Thinking</i>);</p> <p>18. Siswa mengumpulkan hasil pengerjaan LKPD 1 kepada guru untuk mendapat penilaian (<i>Creativity</i>).</p>	
Penutup	<p>19. Siswa mengulas kembali tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini (<i>Creativity</i>);</p> <p>20. Siswa mengerjakan evaluasi untuk diambil penilaian (<i>Creativity</i>);</p> <p>21. Siswa mengumpulkan lembar jawaban evaluasi kepada guru (<i>Communication</i>);</p> <p>22. Guru memberikan penilaian (<i>Critical Thinking</i>);</p> <p>23. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (KKM:70) mengikuti remedial (<i>Creativity</i>);</p> <p>24. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM (KKM:70) mengikuti pengayaan (<i>Creativity</i>);</p> <p>25. Guru memberi hadiah kepada kelompok dengan perolehan skor terbanyak (<i>Communication</i>);</p> <p>26. Siswa bersama guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari pada hari ini (<i>Collaboration</i>);</p> <p>27. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (<i>Critical Thinking and Communication-4C</i>);</p> <p>28. Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi pembelajaran berikutnya yaitu permainan Estafet Bola (<i>Communication</i>);</p> <p>29. Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran (<i>Religion</i>).</p>	20 Menit

J. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

(a) Sikap spiritual

No	Nama Siswa	Taat Beribadah		Berdoa		Toleransi		Syukur	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1	Farhan								
2	Fahira								
3	Firdaus								
4	Najwa								
5	Naufal								
6	Nisa								
7	Safa								
8	Savira								
9	Sayidatul								
10	Yusuf								

(b). Sikap sosial

No	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	B T
1	Farhan												
2	Fahira												
3	Firdaus												
4	Najwa												
5	Naufal												
6	Nisa												
7	Safa												
8	Savira												
9	Sayidatul												
10	Yusuf												

Keterangan :

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

(c) Pengetahuan dan Keterampilan

Bentuk : Tes Tertulis (Menjodohkan)

Kisi-Kisi

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	Kalimat Perkalian	Disajikan soal perkalian dalam bentuk soal cerita, siswa dapat memilih kalimat perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dengan tepat.	C1	Menjodohkan	1
2.	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	Kalimat Perkalian	Disajikan soal perkalian dalam bentuk soal cerita, siswa dapat memilih kalimat perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dengan benar.	C4	Menjodohkan	2
3.	4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan	Kalimat Pembagian	Disajikan soal pembagian dalam bentuk soal cerita, siswa dapat memilih kalimat pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai	C4	Menjodohkan	3

	sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian		dengan 100 dengan benar			
4.	3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan	Konsep Permainan Bola Kertas	Disajikan sebuah kata dari teks bacaan Permainan Bola Kertas, siswa dapat menentukan makna dari kata tersebut dengan tepat	C2	Menjodohkan	4
5.	4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual	Konsep Permainan Bola Kertas	Disajikan sebuah kata dari teks bacaan Permainan Bola Kertas, siswa dapat memilih penggunaan kosa kata dan konsep melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau ekspolarasi lingkungan dengan benar	C4	Menjodohkan	5

EVALUASI

Jodohkanlah soal-soal di bawah ini dengan jawaban yang sesuai pada ruas kanan !

1. Saat bermain bola kertas, Rina berhasil 4 kali tepat sasaran .
Satu lemparan yang tepat mendapat skor 5.
Jadi, skor perolehan Rina semuanya ada 20.
Kalimat matematika yang benar dari pernyataan di atas adalah
2. Pada waktu Andi bermain Bola Kertas, ia berhasil sebanyak 2 kali. Satu lemparan yang tepat mendapat skor 4.
Jadi skor perolehan Andi adalah 8.
Kalimat matematika dari pernyataan di atas adalah
3. Jumlah skor perolehan Edo dalam permainan bola kertas adalah 12. Edo mengikuti 3 babak permainan. Jadi, perolehan skor rata-rata Edo dalam setiap babak adalah 4.
Kalimat matematika dari pernyataan di atas adalah
4. Arti dari kata “Lapangan” adalah
5. Kata yang tepat jika dipasangkan dengan kata “Bola” adalah

a. Kertas

$$b. 4 \times 5 = 20$$

$$c. 12 : 3 = 4$$

$$d. 2 \times 4 = 8$$

e. Tempat yang luas untuk berkumpul

KUNCI JAWABAN EVALUASI

1. b
2. d
3. c
4. e
5. a

PEDOMAN PENILAIAN

Nilai Evaluasi = Jumlah jawaban benar x 20

REMIDIAL

1. Doni memiliki 3 box kelereng.
Dalam setiap box ada 10 kelereng.
Kelereng Doni seluruhnya ada 30 butir.
Kalimat matematika dari pernyataan di atas adalah
2. Luna memiliki pita sepanjang 45 cm.
Ia ingin mengguntingnya menjadi 3 bagian sama panjang.
Satu potongan pita panjangnya 15 cm.
Kalimat matematika dari pernyataan di atas adalah
3. Ciri-ciri bola kertas yaitu

PENGAYAAN

1. Buatlah sebuah kalimat matematika perkalian dengan 3 faktor !
2. Siswa diberi tugas mencari permainan lain yang ada di lingkungan sekitarnya yang cara bermainnya mirip dengan permainan bola kertas.

Pangandaran, 15 Juni 2021

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru Kelas

