



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**Kelas 2 Semester I**

**Tema 2 Bermain di Lingkunganku**

**Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata**

**Pembelajaran 5**

**SDN PENJARINGAN 03**



**Disusun oleh:**

**LIA APRILIAN NINGSIH, S.Pd.**

**PELATIHAN GURU PENGGERAK**

**( PGP )**

**ANGKATAN 5**

**JAKARTA**

**2022**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

**Satuan Pendidikan : PENJARINGAN 03**  
**Kelas / Semester : II (Dua) / 1**  
**Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)**  
**Subtema : 4 (Bermain di Tempat Wisata)**  
**Pembelajaran : 5 (Lima)**  
**Muatan Pelajaran : PPKn dan Bahasa Indonesia**  
**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit**

---

#### A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 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 dan sekolah sekolah.
- KI 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

PPKn

| Kompetensi Dasar  | Indikator Pencapaian Kompetensi  |
|---|--|
| 3.3 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku.             | 3.3.1 Menyimpulkan aturan dan tata tertib yang berlaku di tempat wisata <b>(C5)</b>    |
| 4.3 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku. | 4.3.1 Menunjukkan kegiatan yang sesuai dengan tata tertib di tempat wisata <b>(P3)</b> |

## Bahasa Indonesia

| Kompetensi Dasar   | Indikator Pencapaian Kompetensi   |
|--|---|
| 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 eksplorasi lingkungan. | 3.2.1 Menganalisis ciri-ciri benda dan kegunaannya sesuai dengan gambar yang disajikan<br><b>(C4)</b> |
| 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 Membuat rincian ciri-ciri dan kegunaan benda-benda yang ada di sekitar<br><b>(P5)</b>           |

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar dari *Power Point*, peserta didik dapat menyimpulkan aturan yang berlaku di tempat wisata dengan baik.
2. Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menunjukkan kegiatan yang sesuai dengan tata tertib di tempat wisata dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menganalisis ciri-ciri dan kegunaan benda dengan baik.
4. Dengan mengamati langsung, peserta didik dapat membuat rincian ciri-ciri dan kegunaan benda dengan tepat.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bahasa Indonesia : Ciri-ciri dan Kegunaan benda
2. PPKn : Aturan di tempat wisata

### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

#### Sumber Pembelajaran

- Buku Penilaian BUPENA Jilid 2A (Pendamping Tematik Terpadu Pemerintah Kurikulum 2013 Revisi, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016).
- Buku Siswa Tema *Bermain di Lingkunganku* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016).

- E-Book Buku Guru SD/MI Kelas II Tema 2: *Bermain di Lingkunganku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Diakses pada 8 Agustus 2021 dari <https://drive.google.com/file/d/1QSNsZGkhRvtR8G1OPRpzWHKVioo216mi/view>

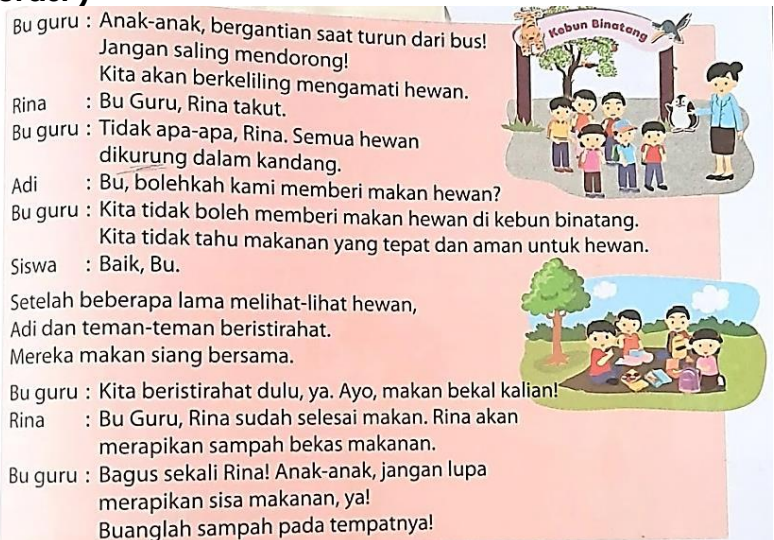
### Media Pembelajaran

- WhatsApp Group
- Zoom
- Power Point
- Gambar atau video
- Benda-benda yang ada di sekitar

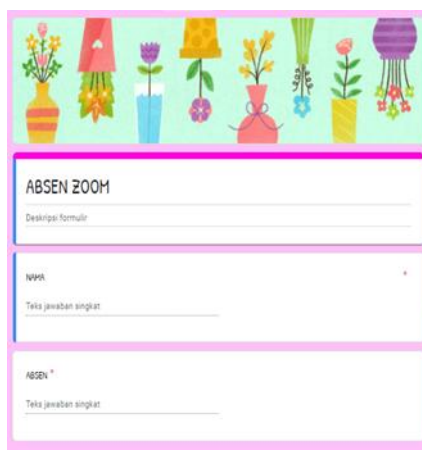
## F. METODE PEMBELAJARAN

- ✚ Pendekatan : Saintifik - TPACK
- ✚ Model : Contextual Teaching and Learning
- ✚ Metode : Penugasan, tanya jawab, praktik

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan    | Deskripsi Kegiatan   | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <p><b>Kegiatan asinkronus (grup WhatsApp)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyapa peserta didik melalui Grup WhatsApp.</li> <li>• Guru menginformasikan waktu dan Zoom untuk pelaksanaan pembelajaran.</li> <li>• Guru mengirim gambar teks cerita melalui Grup WhatsApp.</li> </ul> <p><b>( Literasi )</b></p>  <p>Bu guru : Anak-anak, bergantian saat turun dari bus! Jangan saling mendorong! Kita akan berkeliling mengamati hewan.</p> <p>Rina : Bu Guru, Rina takut.</p> <p>Bu guru : Tidak apa-apa, Rina. Semua hewan dikurung dalam kandang.</p> <p>Adi : Bu, bolehkah kami memberi makan hewan?</p> <p>Bu guru : Kita tidak boleh memberi makan hewan di kebun binatang. Kita tidak tahu makanan yang tepat dan aman untuk hewan.</p> <p>Siswa : Baik, Bu.</p> <p>Setelah beberapa lama melihat-lihat hewan, Adi dan teman-teman beristirahat. Mereka makan siang bersama.</p> <p>Bu guru : Kita beristirahat dulu, ya. Ayo, makan bekal kalian!</p> <p>Rina : Bu Guru, Rina sudah selesai makan. Rina akan merapikan sampah bekas makanan.</p> <p>Bu guru : Bagus sekali Rina! Anak-anak, jangan lupa merapikan sisa makanan, ya! Buanglah sampah pada tempatnya!</p> <p><i>Sumber dari buku Bupena Tematik 2A hal. 105</i></p> | 10<br>menit   |

- Guru mengirim link zoom melalui Group WhatsApp  
Join Zoom Meeting  
<https://us02web.zoom.us/j/4246965707?pwd=VkhmcGIBVldCcFpiWWlxa1FhOTJUdz09>  
Meeting ID: 424 696 5707  
Passcode: wv1BHU
- Peserta didik mengisi daftar hadir di link google form yang dikirim melalui WA Group. **(PPK : Kedisiplinan)**  
<https://forms.gle/r1gd7wEccHPy44t97>



The image shows a Google Form titled "ABSEN ZOOM". The form has a decorative header with various colorful icons of plants and flowers. Below the header, there are three main sections:
 

- A section labeled "ABSEN ZOOM" with a sub-label "Deskripsi formulir" and a text input field.
- A section labeled "NISIP" with a sub-label "Tulis jawaban singkat" and a text input field.
- A section labeled "ABSEN" with a sub-label "Tulis jawaban singkat" and a text input field.


 The form is enclosed in a pink border.

**Kegiatan sinkronus (Google Meet/Zoom)**

- Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas.
  - Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. **(PPK : Religius)**
  - Guru mengingatkan peserta didik tentang pentingnya menerapkan protokol kesehatan 5M di masa pandemi **(PPK: Kemandirian)**
  - Guru memeriksa kehadiran peserta didik. **(PPK : Kedisiplinan)**
  - Guru membimbing peserta didik menyanyikan lagu *Indonesia Raya*. **(PPK : Nasionalisme)**  
<https://youtu.be/DhyDhaCynGw>
  - Guru mengingatkan peserta didik tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan pelajaran yang akan disampaikan dengan tanya jawab. **(Apersepsi)**
- Menyampaikan Tujuan (Contextual Teaching and Learning)**
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan



|             |   |             |
|-------------|---|-------------|
|             | tujuan kegiatan pembelajaran.   |             |
| <b>Inti</b> | <p><b>Menyajikan informasi masalah</b><br/>(<i>Contextual Teaching and Learning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum membahas materi dari buku, guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan slide <i>Power Point</i> mengenai materi pembelajaran. <b>(mengamati)</b></li> <li>• Peserta didik mendengarkan teks cerita dalam bentuk komik sederhana tentang berwisata di kebun bintang yang dibuat oleh guru. <b>(mengamati)</b></li> </ul> <p><b>Peserta didik memahami masalah kontekstual yang diberikan</b><br/>(<i>Contextual Teaching and Learning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta peserta didik secara bergantian untuk menjelaskan aturan di tempat wisata.</li> <li>• Peserta didik yang lain menanggapi jawaban peserta didik yang lain. <b>(mengkomunikasikan)</b></li> <li>• Peserta didik menjelaskan akibat jika melanggar aturan.</li> </ul> <p><b>Guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari dari masalah yang diangkat.</b> (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menonton aturan-aturan di kebun binatang melalui video pembelajaran di YouTube.<br/><br/><a href="https://youtu.be/NnniNhSKxhg">https://youtu.be/NnniNhSKxhg</a></li> <li>• Guru meminta peserta didik menjelaskan beberapa aturan di tempat wisata lain.</li> </ul> <p><b>(mengkomunikasikan)Menyajikan informasi masalah</b><br/>(<i>Contextual Teaching and Learning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui slide Power point, Peserta didik mengamati gambar bus. <b>(mengamati)</b></li> </ul> | 45<br>menit |

|                       |   |                     |
|-----------------------|---|---------------------|
|                       | <p><b>Siswa memahami masalah kontekstual yang diberikan</b><br/>(<i>Contextual Teaching and Learning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui slide power point, Peserta didik diminta untuk berpendapat tentang “apa yang akan terjadi jika ban bus berbentuk segitiga dan persegi?” . <b>(mengkomunikasikan)</b></li> <li>• Melalui slide power point, Peserta didik diminta untuk merinci ciri-ciri benda ban. <b>(mengkomunikasikan)</b></li> <li>• Peserta didik melihat benda yang di tunjukkan oleh guru dan diminta untuk merinci ciri-ciri dan kegunaan benda tersebut. <b>(mengkomunikasikan)</b></li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati benda-benda dilingkungan rumahnya dan menunjukkan salah satu benda yang ada dirumahnya kemudian menyebutkan ciri-ciri dan kegunaan dari benda tersebut.<br/><b>(mengumpulkan informasi)</b></li> </ul>  |                     |
| <p><b>Penutup</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang dilakukan.</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan yang sudah mereka lakukan selama pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada siswa jika ada yang ingin bertanya mengenai materi yang telah disampaikan.</li> <li>• Siswa diberikan soal link evaluasi dalam bentuk Gform melalui grup WhatsApp.<br/><a href="https://forms.gle/uHCZ8hziqVcsaKlt9">https://forms.gle/uHCZ8hziqVcsaKlt9</a></li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa berdoa untuk menutup kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Guru memberi salam dan menyampaikan ucapan terima kasih orangtua sudah mendampingi anak belajar yang akan disampaikan oleh siswa.</li> </ul> | <p>15<br/>menit</p> |

## H. PENILAIAN

### A. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Tes
3. Penilaian Keterampilan

### B. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada sikap setiap siswa yang terlihat

| No | Nama Siswa | Jujur |    | Disiplin |    | Tanggung Jawab |    | Santun |    | Peduli |    | Percaya Diri |    |
|----|------------|-------|----|----------|----|----------------|----|--------|----|--------|----|--------------|----|
|    |            | T     | BT | T        | BT | T              | BT | T      | BT | T      | BT | T            | BT |
| 1  |            |       |    |          |    |                |    |        |    |        |    |              |    |
| 2  |            |       |    |          |    |                |    |        |    |        |    |              |    |
| 3  |            |       |    |          |    |                |    |        |    |        |    |              |    |
| 4  |            |       |    |          |    |                |    |        |    |        |    |              |    |
| 5  |            |       |    |          |    |                |    |        |    |        |    |              |    |

#### Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

### 2. Pengetahuan

Skor Maksimal 100

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

Mengelompokkan berbagai hal yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan mengelompokkan berbagai hal yang tidak boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di rumah.



Kelompokkanlah hal yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di rumah! Berikan tanda centang (✓) pada gambar yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari! Berikan tanda silang (✗) pada gambar yang tidak boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari!



✗



✗



✓



✗



✓



✓



✗



✓



✓

### 3. Keterampilan

a. Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan ejaan yang tepat

Rubrik unjuk kerja: Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan ejaan yang tepat.

| No | Kriteria                   | Terlihat (√) | Belum Terlihat (√) |
|----|----------------------------|--------------|--------------------|
| 1  | Menuliskan nama benda      |              |                    |
| 2  | Menuliskan ciri-ciri benda |              |                    |
| 3  | Menuliskan bentuk benda    |              |                    |
| 4  | Menuliskan kegunaan benda  |              |                    |

## Lembar Observasi

| No. | Nama Siswa | Kriteria 1   |                    | Kriteria 2   |                    | Kriteria 3   |                    |
|-----|------------|--------------|--------------------|--------------|--------------------|--------------|--------------------|
|     |            | Terlihat (√) | Belum Terlihat (√) | Terlihat (√) | Belum Terlihat (√) | Terlihat (√) | Belum Terlihat (√) |
| 1   |            |              |                    |              |                    |              |                    |
| 2   |            |              |                    |              |                    |              |                    |
| 3   |            |              |                    |              |                    |              |                    |

### I. Pengayaan

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan berkaitan dengan keberagaman benda di sekitar.
- Guru meminta siswa melakukan latihan lanjutan dengan mengelompokkan berbagai hal yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru meminta siswa melakukan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu melakukan gerakan meliuk.

### J. Remedial

- Guru mengulang kembali kegiatan menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan menggunakan teks yang berbeda.
- Guru membimbing siswa yang belum mampu mengelompokkan berbagai hal yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Hj. SAPRINAH, S. Pd., M. M  
NIP 196109141985032005**

**Jakarta, September 2021  
Guru Kelas 2 G**

**LIA APRILIAN NINGSIH, S.Pd  
NIP. -**

# Media Pembelajaran

Kelas / Semester : 2 (Dua) / 1 (Satu)

Sekolah : SDN Penjaringan 03

TEMA : 2 (Bermain di Lingkunganku)

SUBTEMA : 4 (Bermain di Tempat Wisata)  
Pembelajaran 5



## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR

### A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

#### Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

| Kompetensi Dasar  | Indikator Pencapaian Kompetensi  |
|---|--|
| 3.3 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku.             | 3.3.1 Menyimpulkan aturan dan tata tertib yang berlaku di tempat wisata.         |
| 4.3 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku. | 4.3.1 Menentukan kegiatan yang harus atau tidak boleh dilakukan di tempat wisata |

#### Bahasa Indonesia

| Kompetensi Dasar   | Indikator Pencapaian Kompetensi  |
|--|--|
| 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 eksplorasi lingkungan. | 3.2.1 Menganalisis ciri-ciri dan kegunaan benda sesuai dengan gambar yang disajikan. |
| 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 Membuat rincian ciri-ciri dan kegunaan benda-benda yang ada di sekitar.        |

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menganalisis ciri-ciri benda dengan baik.
2. Dengan mengamati langsung, peserta didik dapat membuat rincian ciri-ciri benda dengan tepat.
3. Melalui kegiatan mengamati gambar dari *Power Point*, peserta didik dapat menyimpulkan aturan yang berlaku di tempat wisata dengan baik.
4. Dengan mengamati kegiatan, peserta didik dapat menentukan kegiatan yang harus atau tidak boleh dilakukan di tempat wisata dengan benar.

## MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Aplikasi WhatsApp



### 2. Zoom



### 3. Google Form

A screenshot of a Google Form titled "ABSEN ZOOM". The form has a decorative header with various colorful icons like flowers, a lamp, and a vase. It contains three sections: "Absen Zoom" with a text input field, "Nama" with a text input field and a "Teka jawaban singkat" label, and "Absen" with a text input field and a "Teka jawaban singkat" label.A screenshot of a Google Form titled "EVALUASI". The form has a decorative header with a train and a landscape. It contains three sections: "Evaluasi" with a text input field and a "Teka jawaban singkat" label, "Nama Siswa" with a text input field and a "Teka jawaban singkat" label, and "Kelas" with a text input field and a "Teka jawaban singkat" label.

### 3. Microsoft Power Point











Coba ambil  
Satu benda  
yang ada  
di rumah kalian!

Sekarang kalian  
kerjakan LKPD  
yang sudah ibu kirim  
di WA Group

**LKPD 1**

| No | Benda | Nama Benda | Ciri-ciri | Kegunaan benda |
|----|-------|------------|-----------|----------------|
| 1. |       |            |           |                |
| 2. |       |            |           |                |
| 3. |       |            |           |                |
| 4. |       |            |           |                |

**LKPD 2**

| No. | Kegiatan  | Boleh / Tidak Boleh | Alasan |
|-----|---|---------------------|--------|
| 1.  | Made berwisata ke wabana air. Ia bermain di kolam khusus anak-anak.   |                     |        |
| 2.  | Komang berwisata ke kebun binatang bersama orang tuanya. Komang pergi ke toilet tetapi tidak minta izin kepada orang tua. |                     |        |
| 3.  | Lina berwisata ke taman bermain. Sebagai kenangan, Lina menulis namanya dengan pulpen di bangku taman.                    |                     |        |
| 4.  | Danu dan orang tuanya bertamasya ke taman safari. Sebelum masuk, mereka antri untuk membeli tiket.                        |                     |        |

**LKPD 2**

| No. | Kegiatan  | Boleh / Tidak Boleh | Alasan |
|-----|---|---------------------|--------|
| 1.  | Made berwisata ke wabana air. Ia bermain di kolam khusus anak-anak.   |                     |        |
| 2.  | Komang berwisata ke kebun binatang bersama orang tuanya. Komang pergi ke toilet tetapi tidak minta izin kepada orang tua. |                     |        |
| 3.  | Lina berwisata ke taman bermain. Sebagai kenangan, Lina menulis namanya dengan pulpen di bangku taman.                    |                     |        |
| 4.  | Danu dan orang tuanya bertamasya ke taman safari. Sebelum masuk, mereka antri untuk membeli tiket.                        |                     |        |

**EVALUASI**

<https://forms.gle/uHCZ8hziqVcsaKLT9>

Senang tidak  
belajar hari ini  
Nak ?

Tadi  
kita belajar apa,  
ya nak?

## Bahasa Indonesia (Ciri-ciri Benda)

Peserta didik dapat menggunakan benda-benda yang ada di sekitar mereka.



## PPKn

Gambar kegiatan sesuai aturan di tempat wisata:



Gambar kegiatan yang tidak boleh dilakukan di tempat wisata:





### Video Pembelajaran

"Aturan di Kebun Binatang"

<https://youtu.be/NnniNhSKxhg>





**LKPD**

**Kelas 2 Semester I**

**Tema 2 Bermain di Lingkunganku**

**Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata**

**Pembelajaran 5**

**Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia dan PPKn**

**SDN PENJARINGAN 03**



**Disusun oleh:**

**LIA APRILIAN NINGSIH, S.Pd.**

**PELATIHAN GURU PENGGERAK**

**( PGP )**

**ANGKATAN 5**

**JAKARTA**

**2022**

## KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### Bahasa Indonesia

| Kompetensi Dasar   | Indikator Pencapaian Kompetensi   |
|--|---|
| 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 eksplorasi lingkungan. | 3.2.1 Menganalisis ciri-ciri benda sesuai dengan gambar yang disajikan. |
| 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 Membuat rincian ciri-ciri benda-benda yang ada di sekitar.        |

### Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

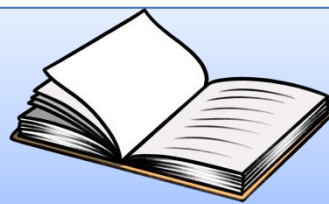
| Kompetensi Dasar  | Indikator Pencapaian Kompetensi   |
|---|---|
| 3.3 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku.             | 3.3.1 Menyimpulkan aturan dan tata tertib yang berlaku di tempat wisata.    |
| 4.3 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku. | 4.3.1 Menunjukkan kegiatan yang sesuai dengan tata tertib di tempat wisata. |

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menganalisis ciri-ciri benda dengan baik.
2. Dengan mengamati langsung, peserta didik dapat membuat rincian ciri-ciri benda dengan tepat.
3. Melalui kegiatan mengamati gambar dari *Power Point*, peserta didik dapat menyimpulkan aturan yang berlaku di tempat wisata dengan baik.
4. Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menunjukkan kegiatan yang sesuai dengan tata tertib di tempat wisata dengan benar.

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelas : II (Dua)  
 Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)  
 Subtema : 4 (Bermain di Tempat Wisata)  
 Pembelajaran: 5



### LKPD 1

**Nama** : .....



**Kelas** : .....

**Hari / Tanggal** : .....



#### **Petunjuk Pengisian:**

1. Tuliskan nama dan kelasmu pada kotak yang tersedia!
2. Amatilah benda-benda yang ada di rumahmu!
3. Tuliskan nama benda yang kalian temukan!
4. Tuliskan rincian ciri-ciri dari benda-benda tersebut!

| No | Benda   | Nama Benda | Ciri-ciri | Kegunaan benda |
|----|---|------------|-----------|----------------|
| 1. |  |            |           |                |
| 2. |  |            |           |                |
| 3. |  |            |           |                |
| 4. |  |            |           |                |

## LKPD 2

Nama : .....

Kelas : .....

Hari / Tanggal : .....



### Petunjuk Pengisian:

1. Tuliskan nama dan kelasmu pada kotak yang tersedia!
2. Amatilah kegiatan-kegiatan pada gambar berikut!
3. Berilah tanda **√** pada sikap yang harus dilakukan dan tanda **X** pada sikap yang tidak boleh dilakukan di tempat wisata dan berikan alasannya!

| No. | Kegiatan  | Boleh / Tidak Boleh | Alasan |
|-----|---|---------------------|--------|
| 1.  | Made berwisata ke wahana air. Ia bermain di kolam khusus anak-anak.   |                     |        |
| 2.  | Komang berwisata ke kebun binatang bersama orang tuanya. Komang pergi ke toilet tetapi tidak minta izin kepada orang tua. |                     |        |
| 3.  | Lina berwisata ke taman bermain. Sebagai kenang-kenangan, Lina menulis namanya dengan pulpen di bangku taman.             |                     |        |
| 4.  | Danu dan orang tuanya bertamasya ke taman safari. Sebelum masuk, mereka antri untuk membeli tiket.                        |                     |        |

## KUNCI JAWABAN

### LKPD 1 (Bahasa Indonesia)

1. **Ember**
  - bentuknya menyerupai tabung
  - terbuat dari plastik
  - digunakan untuk menampung air
2. **Bangku/Kursi**
  - terbuat dari kayu
  - memiliki sandaran dan 4 kaki penyangga
  - digunakan untuk duduk
3. **Tempat sampah**
  - bentuknya menyerupai tabung
  - biasanya ada di dalam rumah atau di tempat umum
  - digunakan sebagai tempat membuang sampah
4. **Tas**
  - bentuknya kotak
  - terbuat dari kain
  - digunakan sebagai tempat membawa barang

### LKPD 2 (PPKn)

1. ✓ Alasan: sebaiknya anak-anak bermain di kolam khusus anak agar lebih aman.
2. X Alasan: sebaiknya Made minta izin terlebih dahulu agar tidak terpisah dan orang tua tidak khawatir.
3. X Alasan: seharusnya Lina tidak melakukan itu karena dapat merusak fasilitas umum.
4. ✓ Alasan: Kita harus antri saat membeli tiket agar tertib dan tidak terjadi kekacauan.



## Kisi-kisi Soal

| No | Muatan Pelajaran | Kompetensi Dasar   | Indikator Soal  | Level Kognitif | Bobot soal | Nomor Soal |
|----|------------------|--|---|----------------|------------|------------|
| 1. | Bahasa Indonesia | 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 eksplorasi lingkungan. | Disajikan gambar buah nanas,peserta didik dapat memilih ciri-ciri benda tersebut dengan benar dan tepat         | C5             | 10         | 1          |
|    |                  |  | Disajikan gambar air,peserta didik dapat memilih ciri-ciri benda tersebut dengan benar dan tepat                | C5             | 10         | 2          |
|    |                  |  | Disajikan ciri-ciri benda, peserta didik dapat menemukan gambar dari ciri benda tersebut dengan benar dan tepat | C5             | 10         | 3          |
|    |                  |  | Disajikan tabel gambar benda dan ciri-ciri benda ,peserta didik dapat memilih benda dengan benar dan tepat      | C5             | 10         | 4          |
|    |                  |  | Disajikan tabel gambar benda dan ciri-ciri benda ,peserta didik dapat memilih benda dengan benar dan tepat      | C5             | 10         | 5          |

|   |      |     |   |  |    |    |    |
|---|------|-----|---|--|----|----|----|
| 2 | PPKn | 3.3 | Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku. | Peserta didik dapat menemukan gambar yang boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari ditempat wisata adalah ... | C5 | 10 | 6  |
|   |      |     |   | Peserta didik dapat menemukan gambar yang boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari ditempat wisata adalah ... | C5 | 10 | 7  |
|   |      |     |   | Peserta didik dapat menentukan aturan di tempat umum   | C3 | 10 | 8  |
|   |      |     |   | Peserta didik dapat menentukan aturan di rumah   | C3 | 10 | 9  |
|   |      |     |   | Peserta didik dapat menentukan aturan di sekolah   | C3 | 10 | 10 |

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Hj. SAPRINAH, S. Pd., M. M**  
**NIP 196109141985032005**

Jakarta, September 2021  
Guru Kelas 2G

**LIA APRILIAN NINGSIH, S.Pd.**  
**NIP. -**



SCAN ME



# Soal Evaluasi

<https://forms.gle/uHCZ8hziqVcsaKlt9>

Sekolah : SDN PENJARINGAN 03

Kelas / Semester : 2 (Dua) / I (Satu)

Tema / SubTema : 2 / 2 (PB1)

Nama : \_\_\_\_\_

Hari / Tanggal : \_\_\_\_\_

No Absen : \_\_\_\_\_

1.



**Perhatikan gambar disamping!**

Ciri-ciri benda disamping adalah ...

- a. Rasanya asam
- b. Warnanya merah
- c. Permukaannya kasar

2.



air

**Perhatikan gambar disamping!**

Ciri-ciri benda disamping adalah ...

- a. Permukaannya kasar
- b. Bentuknya tidak tetap
- c. Wujudnya gas

3. Di bawah ini benda yang memiliki ciri permukaannya kasar adalah...

a.



b.



c.



Soal untuk nomor 4 sampai nomor 5



4. Perhatikan gambar diatas!

Benda ini berguna untuk alas kepala

warnanya biru

aku adalah ...

- a. Topi
- b. Payung
- c. Bantal

5. Perhatikan gambar diatas!

Benda ini tidak tetap

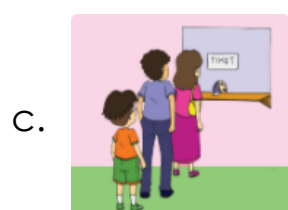
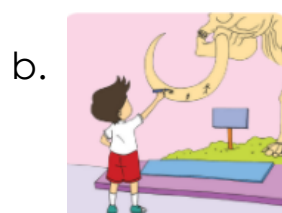
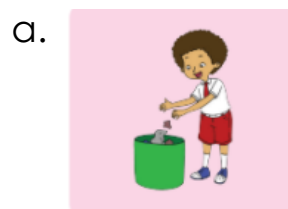
warnanya putih

Berguna untuk kesehatan gigi dan tulang

aku adalah ...

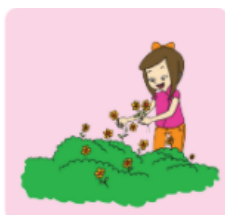
- a. susu
- b. sandal
- c. sepeda

6. Di bawah ini gambar yang tidak boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari ditempat wisata adalah ...



7. Di bawah ini gambar yang boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari ditempat wisata adalah ...

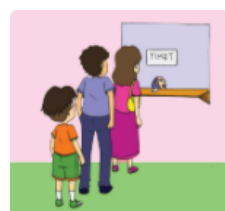
a.



b.



c.



8. Mengantre saat membeli karcis, termasuk aturan yang ada di ...

a. rumah

b. sekolah

c. tempat umum

9. Dibawah ini contoh aturan yang tidak boleh dilakukan saat berwisata ke kebun binatang ...

a. membuang sampah pada tempatnya

b. Tidak melewati batas masuk kandang

c. memberi makan hewan tanpa izin petugas

10. Akibat tidak mematahui aturan dikebun binatang adalah ...

a. Lingkungan Kebun binatang menjadi bersih

b. Perjalanan wisata menjadi menyenangkan

c. terjadi kecelakaan

**Skor Maksimal 100**

Penilaian :  $\frac{\textit{Skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksimal}} \times 100 = \textit{Skor Akhir}$

**Kunci Jawaban:**

1. c

6. b

2. b

7. c

3. b

8. c

4. c

9. c

5. a

10. c

# Bahan Ajar



**Kelas 2 Semester I**

**Tema 2 Bermain di Lingkunganku**

**Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata**

**Pembelajaran 5**

**SDN PENJARINGAN 03**



**Disusun oleh:**

**LIA APRILIAN NINGSIH, S.Pd.**

**PELATIHAN GURU PENGGERAK**

**( PGP )**

**ANGKATAN 5**

**JAKARTA**

**2022**

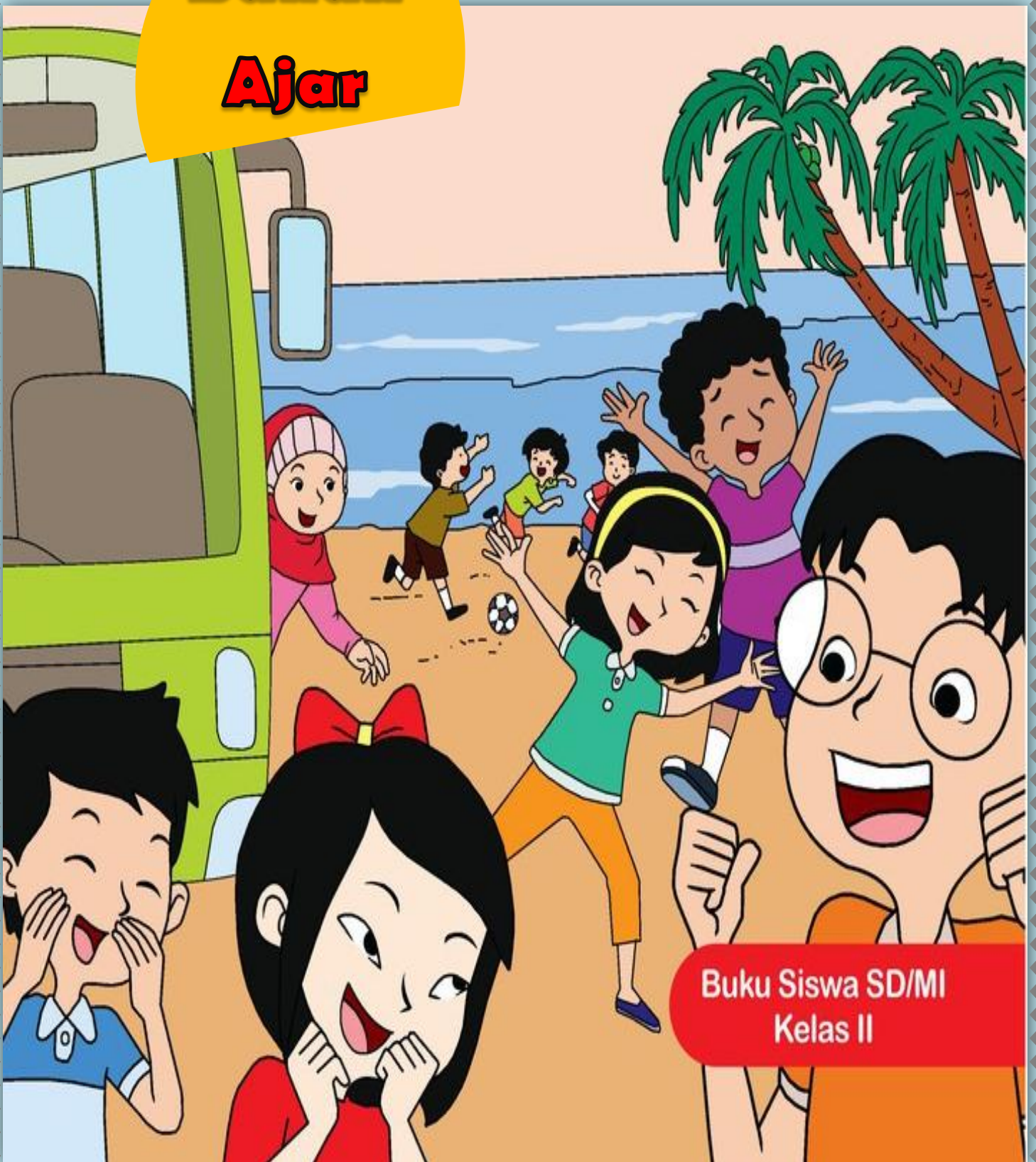


# **BERMAIN di Tempat Wisata**

**TEMA**

**2**

**Bahan  
Ajar**



**Buku Siswa SD/MI  
Kelas II**

## Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **BAHASA INDONESIA**

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 eksplorasi 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.

### **PETA BAHAN AJAR**

#### **PPKn**

3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.

4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah

## Tujuan Pembelajaran

### **Bahasa Indonesia**

- Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menganalisis ciri-ciri benda dengan baik.
- Dengan mengamati langsung, peserta didik dapat membuat rincian ciri-ciri benda dengan tepat.

### **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

- Melalui kegiatan mengamati gambar dari *Power Point*, peserta didik dapat menyimpulkan aturan yang berlaku di tempat wisata dengan baik.
- Dengan mengamati kegiatan, peserta didik dapat menentukan kegiatan yang harus atau tidak boleh dilakukan di tempat wisata dengan benar.



## Ayo Membaca

- Kelas : II (Dua)
- Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
- Subtema 4 : Bermain di Tempat Wisata
- Materi : Pembelajaran 5
  - Bahasa Indonesia
    - 📖 Ciri-ciri Benda
  - PPKn
    - 📖 Aturan di Tempat Wisata



## BAHASA INDONESIA

### Pendalaman Materi

Setiap hari banyak benda yang kita gunakan. Bentuk dan kegunaannya bermacam-macam. Kalian dapat mengamati untuk mengetahuinya. Lalu, menuliskan hasil pengamatan tersebut. Untuk dapat menuliskan ciri-ciri benda dengan baik, lakukan pengamatan dengan teliti. Ciri-ciri benda dapat meliputi bentuk, warna, wujud, dan kegunaannya.

Perhatikan contoh berikut!

Benda pada gambar adalah bola sepak. Ciri-ciri bola sepak yaitu berbentuk bulat. Kulit bola termasuk benda padat. Warnanya putih dan hitam. Udara di dalam bola termasuk benda gas. Permukaan bola licin dan dapat menggelinding. Kegunaannya untuk bermain sepak bola.



Kalian juga dapat mengamati benda-benda yang biasa kalian gunakan di dalam rumah.



## PPKn

### Pendalaman Materi

Di tempat wisata terdapat hal yang harus dilakukan atau tidak boleh dilakukan.

Hal yang harus dilakukan atau tidak boleh dilakukan disebut aturan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, aturan adalah tindakan atau perbuatan yang harus dijalankan. (KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aturan>)

Aturan dibuat agar semua pengunjung tempat wisata merasa nyaman.

Contoh hal yang harus dilakukan di tempat wisata yaitu:

- membuang sampah di tempat sampah
- menjaga kebersihan tempat wisata

Contoh hal yang tidak boleh dilakukan di tempat wisata yaitu:

- menginjak rumput dan memetik tanaman sembarangan
- membuang sampah di sembarang tempat

Ada peraturan yang sama ketika di tempat wisata dan di rumah, misalnya menjaga kebersihan.

Lingkungan yang bersih akan menciptakan suasana yang sehat.

Sikap menaati peraturan akan menciptakan yang tertib dan nyaman.

### Contoh kegiatan sesuai aturan di tempat wisata:





**Contoh kegiatan yang tidak boleh dilakukan di tempat wisata:**



## DAFTAR PUSTAKA

Irene M.J.A, dkk. 2016. *BUPENA Buku Penilaian Tema Hidup Rukun dan Tema Bermain di Lingkunganku Jilid 2A untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Elangga.

Irene M.J.A, dkk. 2016. *TEMATIK TERPADU Tema: Bermain di Lingkunganku untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Erlangga.

Taufina. 2017. (E-Book PDF) *Buku Guru SD/MI Kelas II Tema 2: Bermain di Lingkunganku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses pada 8 Agustus 2021 dari <https://drive.google.com/file/d/1QSNsZGkhRvtR8G1OPRpzWHKvio216mi/view>

Tim Redaksi. 2016. KBBI Daring. Jakarta: [Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa](#), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses [pada 8 Agustus 2021 dari](#) <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aturan>