

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDI AL AZHAR 21 PONTIANAK  
 Kelas / Semester : 2 /1  
 Tema : 3 Tugasku Sehari-hari  
 Sub Tema : 3 Tugasku Sebagai Umat Beragama  
 Pembelajaran ke : 5  
 Alokasi waktu : 1 Hari

### 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

Muatan : PJOK

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.5.1 Menyebutkan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. 3.5.2 Mengidentifikasi berbagai macam ecahan mata uang.
4.5	4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.1 Mengetahui variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 3.3.2 Menunjukkan gerakan melempar, memukul, dan melempar bola.

**Muatan : PKn**

No	Kompetensi	Indikator
1.1	Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<i>(penilaian sikap dilakukan melalui instrumen pengamatan, penilaian diri atau antar teman)</i>
2.1	Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai dengan silasila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	<i>(penilaian sikap dilakukan melalui instrumen pengamatan, penilaian diri atau antar teman)</i>
3.3	Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.	3.1.1 Menjelaskan hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.
4.3	Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.	4.3.1 Mengkategorikan Jenis-jenis keberagaman karakteristik di sekolah.

**Muatan : Bahasa Indonesia**

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Memahami 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.	3.3.1 Menjelaskan kosakata dan konsep yang berkaitan dengan geografis, kehidupan ekonomi sosial, dan 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.	4.3.1 Mempresentasikan penggunaan kosakata bahasa indonesia atau bahasa daerah dari hasil pengamatan tentang lingkungan geografis.

### C. TUJUAN

1. Dengan mencermati Video tentang permainan rounders serta penjelasan guru, siswa dapat memahami gerakan melempar, menangkap, dan memukul bola.
2. Dengan mencermati Video permainan rounders yang dikirim melalui link PPT serta penjelasan guru, siswa dapat melakukan gerakan melempar, menangkap, dan memukul bola.
3. Dengan mencermati Video permainan rounders, siswa dapat memahami isi teks berkaitan dengan permainan rounders.
4. Dengan mencermati isi teks permainan rounders, siswa dapat menemukan kosakata berkaitan dengan permainan rounders.
5. Dengan mencermati isi teks melalui slide PPT serta penjelasan guru, siswa dapat menemukan makna kosakata berkaitan dengan permainan rounders.
6. Dengan mencermati isi teks serta penugasan guru, siswa dapat memahami, menjaga hubungan antarteman, antaragama.

**Karakter siswa yang diharapkan :** Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong-royong, Integritas

### D. MATERI

1. Video permainan Rounders.

### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific TPAC*  
Strategi : *Cooperative Learning*  
Metode : *Blended Learning*.

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar melalui google meet, dan mengecek kehadiran siswa.</li><li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dibimbing guru dan diikuti oleh seluruh siswa. <b>(religius/PPK).</b></li><li>3. <b>Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan dan tujuan pembelajaran</b></li></ol>	

<p><b>Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru mengarahkan siswa menyimak video pembelajaran tentang permainan runders yang dikirim menggunakan link melalui WAG kelas.</li> <li>➤ Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menyimak video yang telah dikirim melalui WAG.</li> <li>➤ Setelah siswa menyimak video pembelajaran tentang permainan rounders guru kembali mengirim link google meet kepada siswa dan melalui google meet, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan siswa lain menanggapi.</li> <li>➤ Guru menambahkan penjelasan tentang isi video dan menayangkan slide PPT tentang permainan rounders.</li> </ul>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>2. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</li> <li>3. <b>Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</b></li> <li>4. Salam dan membaca do'a penutup di bimbing oleh guru.</li> </ol>	

## G. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
  - b. Penilaian Pengetahuan: Tes melalui googleform
  - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja. Mengirim video melakukan gerakan melempar, menangkap, dan memukul bola.
  
2. Bentuk Instrumen Penilaian
  - a. Sikap  
Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran online.

Format Jurnal untuk Penilaian Sikap

No	Tanggal	Nama siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut
1					
2					
3					

b. Pengetahuan dan Keterampilan

Skor Penilaian : 100

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

Skor maksimal

Panduan Konversi Nilai:

<b>Konversi Nilai (skala 0- 100)</b>	<b>Predikat</b>	<b>Klasifikasi</b>
81- 100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B(Baik)
51-65	C	C(Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

## H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

### a. Remedial

1. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang belum mampu menunjukkan kosakata melakukan gerakan melempar, menangkap, dan memukul bola.
2. Guru membimbing siswa yang belum mampu menceritakan pengalaman penerapan menjaga hubungan antarteman, antaragama.

### b. Pengayaan

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu menunjukkan makna kosakata dengan benar..
- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu melakukan gerakan berlari dengan benar.
- Guru membimbing siswa untuk selalu menerapkan menjaga hubungan antarteman, antaragama.

## I. SUMBER DAN MEDIA

- Diri anak, Lingkungan keluarga.
- Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
- Video/slide/ PPT gambar tentang permainan rounders.
- Aplikasi googlemeet dan googleform.

**Refleksi Guru**

Catatan Guru

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

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

....., .....,  
Guru Kelas 2 ,

Meddy Andreas, M.Pd  
NIP. ....

Yumania M.Nur, S.Pd  
NIP.....