

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Satuan Pendidikan : SD Aisyiyah Kota Malang
Kelas / Semester : II / I
Tema : Tugasku Sehari - hari
Sub Tema : Tugasku Sehari - hari Di Sekolah
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan
Tanggal :

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)	C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
PPkn 3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah. 4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.	3.3.1 Menjelaskan perbedaan individu di sekolah berdasarkan suku atau asal daerahnya. 4.3.1 Mengelompokkan perbedaan individu di sekolah berdasarkan suku atau asal daerahnya
Bahasa Indonesia 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. 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.	3.3.1 Menyebutkan isi teks berkaitan dengan ekonomi kehidupan di sekolah 4.3.1 Menemukan kosakata berkaitan dengan kehidupan ekonomi di sekolah kehidupan di sekolah
Matematika 3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. 4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.	3.5.1 Menyebutkan kesetaraan beberapa nilai pecahan uang 4.5.1 Menukar kesetaraan beberapa nilai pecahan uang.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

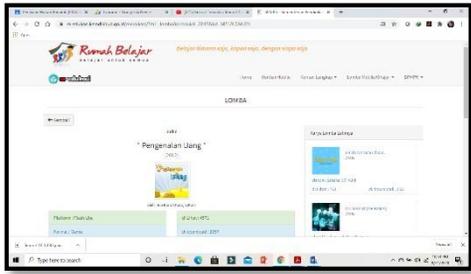
PPKn	Bahasa Indonesia	Matematika
4.3.2 Dengan mengamati gambar kegiatan di pagi hari dan teks yang disajikan (via zoom / google meet), siswa memahami perbedaan individu di sekolah berdasarkan suku atau asal daerahnya dengan benar..	4.3.3 Dengan mengamati video gambar kegiatan tebak-tebakkan nilai sekelompok pecahan uang, siswa dapat menyebutkan isi teks berkaitan dengan kehidupan ekonomi di sekolah dengan benar.	4.5.2 Dengan mengamati video yang disajikan, siswa dapat menyebutkan kesetaraan beberapa nilai pecahan uang dengan benar.
4.3.2 Dengan mengamati gambar kegiatan di pagi hari dan teks yang disajikan(via zoom / google meet), siswa mengelompokkan perbedaan individu di sekolah berdasarkan suku atau asal daerahnya dengan benar..	4.3.4 Dengan mengamati video gambar kegiatan tebak-tebakkan nilai sekelompok pecahan uang, siswa dapat menemukan kosakata berkaitan dengan kehidupan ekonomi di sekolah dengan benar.	4.5.3 Dengan mengamati video pengamatan gambar kegiatan tebak-tebakkan dan teks yang disajikan, siswa dapat menukar kesetaraan beberapa nilai pecahan uang dengan benar

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong - royong, Integritas, Berpikir Kritis (*Critical Thinking*), Bekerjasama (*Collaboration*), Berkomunikasi (*Communication*), dan Kreativitas (*Creativity*)

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sehari sebelum pembelajaran dimulai, guru sudah membagikan agenda yang berisi tentang apa saja yang diperlukan untuk pembelajaran berikutnya melalui aplikasi <i>whatsapp</i> orang tua. Termasuk pemberitahuan pelaksanaan video confrence. ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a dipimpin oleh salah satu siswa melalui <i>Zoom</i> atau <i>Google Meet</i>. (Religius) ▪ Siswa dan guru menyanyikan bersama lagu nasional "Dari Sabang Samapi Merauke" melalui <i>Zoom</i> atau <i>Google Meet</i>. (Nasionalis) ▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tema yang akan dipelajari yaitu Tema 3 tentang "Tugasku Sehari-Hari" Subtema 2 Pembelajaran 4. (Mandiri) ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. (Communication) 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dan memotivasi siswa tentang pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat yang berhubungan dengan covid -19. (Communication) ▪ Siswa mengamati video tentang gambar bermain tebak-tebakan (Mengamati, Critical Thinking). Link Video juga dibagikan melalui <i>Whatsapp</i> supaya siswa bisa belajar diluar kegiatan <i>zoom meeting</i> atau <i>google meet</i> atau untuk bisa diulang lagi. ▪ Link Video : https://youtu.be/OZRqoFBK9iU 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Link Video : https://youtu.be/OZRqoFBK9iU</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks bacaan yang berkaitan dengan tugas masing-masing anggota keluarga (<i>Mengamati, Communication</i>) ▪ Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan secara lisan dengan bergantian. (<i>Communication dan Collaboration</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang dilakukan Siti? - Gambar apakah yang kamu temukan? ▪ Siswa saling mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatan video tadi. (<i>Menanya, Communication, Creativity dan Collaboration</i>) Kegiatan ini melatih siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. ▪ Siswa mengamati kata yang ditunjukkan guru melalui share screen di aplikasi zoom meeting atau google meet dan siswa membuat kalimat sederhana. (<i>Mengeksplorasi, Mandiri, Creativity dan Critical Thinking</i>) ▪ Siswa dipandu oleh guru membuat kalimat dari kata yang diberikan. Misal: Siti membantu ibu. Siti bermain di halaman sekolah. Siti bermain tebak-tebakan kartu uang bersama Dayu. ▪ Siswa diminta membuat kalimat sederhana dari kata- kata yang diberikan guru setelah pembelajaran selesai. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) ▪ Siswa mengamati video yang berisi gambar dan teks beberapa suku yang ada di indonesia. (<i>Mengamati, Critical Thinking</i>). ▪ Siswa dipandu oleh guru mengidentifikasi teman berdasarkan suku/asal daerahnya. Edo Berasal dari Papua Beni Berasal dari Batak ▪ Siswa dipandu oleh guru berdiskusi tentang bagaimana bersikap terhadap teman yang berbeda suku dan daerah. (<i>Menanya, Communication, Creativity dan Collaboration</i>) ▪ Siswa mengamati video pembelajaran tentang pecahan uang yang diplay di <i>zoom</i> atau <i>google meet</i>. (<i>Mengamati, Critical Thinking</i>). ▪ Link Video juga dibagikan melalui <i>Whatsapp</i> supaya siswa bisa belajar diluar kegiatan <i>zoom meeting</i> atau <i>google meet</i> atau untuk bisa diulang lagi. Memanfaatkan Aplikasi Rumah Belajar Link Video : https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/ 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyebutkan nilai masing-masing pecahan uang yang ditunjukkan oleh guru melalui kegiatan <i>zoom meeting</i> atau <i>google meet</i>. (<i>Mengeksplorasi, Communication, Creativity dan Critical Thinking</i>). ▪ Siswa menuliskan sekelompok pecahan uang dengan pecahan uang lain yang setara yang ditunjukkan guru. (<i>Mandiri</i>) ▪ Siswa mengamati guru mengelompokkan pecahan uang dengan pecahan uang lain dengan media uang asli. (<i>Mengamati, Critical Thinking</i>) Bisa juga melanjutkan video https://youtu.be/OZRqoFBK9iU ▪ Siswa secara bergantian mengelompokkan pecahan uang dengan pecahan uang lain yang ditunjukkan guru atau bisa divariasi dengan menunjuk satu siswa untuk menunjukkan 3 nilai uang dan meminta temannya untuk mengelompokkannya. (<i>Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving</i>) ▪ Siswa mengamati video tentang cara bermain game edukasi Rumah Belajar tentang uang. Setelah pembelajaran bisa di akses siswa dengan bimbingan orang tua untuk bermain game edukasi ini. Link Game :https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=lomba&produksi=2012&kd=ME12LOM U21 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan (<i>Integritas</i>) ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Siswa mendengarkan penjelasan tugas berikutnya yang harus dikerjakan yaitu mengerjakan LKPD yang tersedia di <i>google classroom</i> atau melalui link yang dikirim via <i>Whatsapp</i> : ▪ Mengajak semua siswa menutup dengan doa yang dipimpin salah satu siswa. (<i>Religius</i>) ▪ <i>Catatan : Rekaman selama zoom meeting dan google meet bisa diupload di youtube untuk bisa diplay ulang.</i> 	10 menit

F. SUMBER, MEDIA, DAN MODEL PEMBELAJARAN

SUMBER	MEDIA	MODEL
<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa Tema : <i>Tugasku Sehari-Hari</i> Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). 	<ul style="list-style-type: none"> • https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/ • https://youtu.be/OZRqoFBK9iU. • https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=lomba&produksi=2012&kd=ME12LOMU21 • Pecahan Uang Logam dan Kertas • HP atau Leptop 	<ul style="list-style-type: none"> • Saintifik • Problem Based Learning • Pembelajaran ICT • Ketrampilan Abad – 21 4C

Kepala SD Aisyiyah

Malang
Guru Kelas 2A

Reni Nur Farida, S.PdI

Hastim Rosiana, S.Pd.