

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN SUMPOT  
Kelas / Semester : 2 / 1  
Tema : Tugasku Sehari-hari ( Tema 3)  
Sub Tema : Tugasku sebagai Umat Beragama ( Sub Tema 3)  
Pembelajaran ke : 1  
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 : Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.5	Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.	3.5.1 Menyebutkan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. 3.5.2 Menentukan berbagai macam pecahan mata uang.
4.5	Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.	4.5.1 Menemukan nilai sekelompok pecahan uang yang setara

#### Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
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.	3.3.1 Menjelaskan kosakata dan konsep yang berkaitan dengan geografis, kehidupan ekonomi sosial, dan budaya di lingkungan sekitar. 3.3.2 Menemukan 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.

**Muatan : SBDP**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1	Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Mengetahui karya imajinatif dua dan tiga dimensi. 3.1.2 Memahami gambar imajinasi.
4.1	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi	4.1.1 Mengkreasikan karya imajinasi

**C. TUJUAN**

1. Dengan mengamati gambar kegiatan “tolong-menolong” yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu menjelaskan isi teks berkaitan kehidupan budaya dengan tepat.
2. Dengan mengamati gambar kegiatan “tolong-menolong” yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu menemukan kosakata berkaitan kehidupan budaya dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar kegiatan “tolong-menolong” yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu mempresentasikan penggunaan kosakata berkaitan kehidupan budaya dengan tepat.
4. Dengan teks yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu menyebutkan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang dengan benar.
5. Dengan teks yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu menentukan berbagai macam pecahan mata uang dengan tepat.
6. Dengan teks yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu menemukan nilai sekelompok pecahan uang dengan sekelompok pecahan uang lain yang setara dengan benar.
7. Dengan mengamati gambar “keadaan lingkungan yang terkena bencana” yang disajikan di video pembelajaran, siswa mengetahui karya imajinatif dua dan tiga dimensi dengan tepat.
8. Dengan mengamati gambar “keadaan lingkungan yang terkena bencana” yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi dengan tepat.
9. Dengan mengamati gambar “keadaan lingkungan yang terkena bencana” yang disajikan di video pembelajaran, siswa mampu mengkreasikan gambar imajinasi dengan benar.

**D. MATERI**

1. Pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa tentang tolong menolong.
2. Kamus Besar Bahasa Indonesia.
3. Contoh cara menghitung pecahan uang.
4. Langkah-langkah menggambar imajinatif.

**E. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*  
 Strategi : *Cooperative Learning*  
 Teknik : *Example Non Example*  
 Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

<p><b>Pembukaan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menyapa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa melalui aplikasi google meet dan google classroom.</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini bergabung paling awal di aplikasi google meet (<b>Menghargai kedisiplinan siswa/PPK</b>)</li> <li>• Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>• Siswa melakukan kegiatan pembiasaan dan mengirimkan fotonya melalui google classroom.</li> <li>• Apersepsi : Siswa mengamati gambar budaya tolong menolong ( tayangan ppt )</li> </ul> <div data-bbox="453 748 719 965" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diajak bertanya jawab tentang isi gambar. ( <b>4C-Collaboration Saintifik-menanya</b> )</li> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. (<b>4C-Comunication</b>)</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>syukur</i>, <i>kerjasama</i>, dan <i>peduli</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> <li>• Menyegarkan suasana kembali dengan tepuk semangat sebelum memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar.</li> </ul>	<p>15 menit</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menonton video pembelajaran yang di kirim oleh guru di google classroom tentang tolong – menolong yang terdapat pada teks cerita.</li> </ul> <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa untuk meng -amati gambar denah sekolah Siti (mengamati).</li> </ul>	<p>140 menit</p>



- Siswa mengamati gambar letak sekolah Siti (mengamati).
- Siswa mengamati teks bacaan(mengamati).
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
  - Bagaimana budaya tolong-menolong?
  - Bagaimana manfaat budaya tolong-menolong?
  - Bagaimana jika siswa tidak memiliki sifat tolong-menolong?

### **Ayo Berlatih**

- Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya.
- Kegiatan ini melatih siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka.
- Siswa diminta menulis pertanyaannya di kertas dan ditempel, kemudian secara bergantian siswa mengajukan pertanyaan.
- Guru mencatat pertanyaan-pertanyaan siswa dan membahasnya secara klasikal.

### **Ayo Berdiskusi**

- Guru membimbing siswa melakukan diskusi mendeskripsikan gambar dan membuat cerita berdasarkan gambar.
- Alternatif Kegiatan Diskusi:
  1. Karena kegiatan pembelajaran secara daring diskusi dilaksanakan secara langsung melalui google meet.
  2. Guru membimbing siswa menyusun kosakata dari teks dan cerita yang dibuat siswa.

<p><b>Penutup</b></p>	<p><b>Catatan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia apabila mengartikan kosakata.</li> <li>• Guru mengenalkan berbagai pecahan uang logam.</li> <li>• Guru lebih baik membawa uang logam asli seperti gambar, agar siswa dapat lebih memahami.</li> </ul> <p><b>Menghitung Pecahan Uang</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan contoh cara menghitung pecahan uang.  Contoh:  500  <u>500 +</u>  1.000</li> <li>• Lakukan perhitungan sederhana terlebih dahulu, kemudian ditingkatkan.</li> <li>• Setelah memahami semua cara menghitung pecahan uang, siswa mencoba pada buku siswa</li> </ul> <p><b>Ayo berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa untuk memasang pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama</li> <li>• Kegiatan ini melatih siswa untuk menumbuhkan kreatifitas dan berimajinasi</li> </ul> <p><b>Ayo Berkreasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa dalam menggambar imajinasi.</li> <li>• Guru menjelaskan langkah-langkah menggambar imajinatif.</li> <li>• Guru meminta siswa menggambar imajinatif tentang suasana banjir.</li> <li>• Berdasarkan gambar yang dibuat, siswa menyebutkan gambar imajinatif.</li> </ul> <p><b>Kerja Sama dengan Orang Tua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan bantuan orang tuanya, siswa menukar sekelompok pecahan uang yang setara.</li> <li>• Ucapan terima kasih dari guru atas keterlibatan siswa dalam kegiatan PJJ melalui google meet. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung :</li> <li>• Apa saja yang telah dipahami siswa?</li> <li>• Apa yang belum dipahami siswa?</li> <li>• Bagaimana perasaan selama pembelajaran?  <b>(Mengkomunikasikan)</b></li> </ul>	<p>15 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orangtua.</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>• Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami lewat WA Grup atau komentar google classroom.</li> <li>• Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</li> <li>• Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</li> </ul>	
--	---	--

## G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

### 1. Bentuk Instrumen Penilaian

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.													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

### 2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Tes Tertulis (isian)

a. Menukar kelompok pecahan uang yang setara. (Matematika KD 3.5 dan KD 4.5)

Pedoman Penskoran

Skor Maksimal = 100

Skor Maksimal = 100

$$\text{skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

### Rekap Skor Siswa

No	Nama	Skor	Klasifikasi
1			
2			
3			

- b. Memahami langkah menggambar imajinasi

#### Kriteria Penilaian

Kriteria	Bobot
Menggambar imajinasi sesuai langkah yang benar	4
Menggambar imajinasi sebagian besar sesuai langkah yang benar	3
Menggambar imajinasi sebagian kecil sesuai langkah yang benar	2
Menggambar imajinasi tidak sesuai langkah yang benar	1

### Rekap Skor Siswa

No	Nama	Skor	Klasifikasi
1			
2			
3			

#### Keterangan:

Hasil dari kegiatan ini tidak harus dimasukkan ke dalam buku nilai (sangat tergantung pada kesiapan siswa). Tujuan utama dari kegiatan ini adalah sebagai kegiatan untuk memahamkan kepada siswa. Guru dapat melihat keberhasilan pembelajaran hari ini dari hasil keseluruhan kelas secara umum.

3. Penilaian Keterampilan

- a. Membuat pertanyaan dari gambar yang diamati.

Penilaian: Observasi (Pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Bertanya.

No	Kriteria	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1	Menggunakan kata tanya yang sesuai		
2	Penggunaan tanda tanya pada kalimat tanya		
3	Kesesuaian pertanyaan dengan gambar yang diamati		
4	Menggunakan kata tanya yang bervariasi		

### Hasil Pengamatan Kegiatan Bertanya

No	NAMA	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3		Kriteria 4	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

b. Menulis cerita berdasarkan gambar.

Penilaian: Menulis Cerita

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Penggunaan EYD yang tepat	Menggunakan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan secara tepat tanpa bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital, tanda baca dan kata depan kurang digunakan dengan tepat, namun dilakukan tanpa bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan kurang digunakan secara tepat dan dilakukan dengan bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital, tanda baca dan kata depan tidak digunakan secara tepat dan dilakukan dengan bimbingan guru
2.	Keefektifan kalimat	Mengandung unsur kalimat yang lengkap dengan susunan yang tepat	Mengandung unsur kalimat yang lengkap namun susunannya kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan susunannya juga kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan tidak jelas susunannya juga kurang sulit dipahami
3.	Kesesuaian dengan isi cerita dengan topik pembahasan	Cerita sesuai dengan topik pembahasan dan dapat mengembangkan cerita lebih luas dan tanpa bimbingan guru	Cerita sesuai dengan topik pembahasan dan dilakukan tanpa bimbingan guru	Cerita kurang sesuai dengan topik pembahasan dan dilakukan tanpa bimbingan guru	Cerita kurang sesuai dengan topik pembahasan walaupun telah dibimbing
4.	Alur cerita pada bacaan	Alur cerita pada bacaan tersusun hirarki sehingga tidak terjadi pengulangan cerita dan diceritakan dengan awal dan akhir cerita yang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun hirarki sehingga tidak terjadi pengulangan cerita, namun diceritakan dengan awal dan akhir cerita yang kurang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun kurang hirarki karena terjadi pengulangan cerita dan diceritakan dengan awal dan akhir cerita yang kurang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun kurang hirarki karena terjadi pengulangan cerita dan tidak membuat akhir cerita

## H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

### a. Remedial

1. Jika siswa belum bisa membuat cerita berdasarkan gambar, siswa diminta mengerjakan ulang dengan pendampingan guru.
2. Jika siswa belum bisa menukar berbagai pecahan uang, maka guru dapat memberikan bimbingan.
3. Jika siswa belum bisa menggambar imajinasi, guru melakukan pembimbingan.

### b. Pengayaan

1. Jika siswa sudah membuat cerita berdasarkan gambar, siswa diminta membaca buku-buku yang berkaitan dengan materi tugasku di sekolah.

2. Jika siswa sudah bisa menukar sekelompok pecahan uang yang setara, maka guru dapat memberikan penugasan untuk menukar dengan sekelompok pecahan uang yang lain.
3. Jika siswa sudah bisa menggambar imajinasi, siswa diminta melanjutkan dengan mewarnai gambar tersebut.

#### **I. MEDIA , ALAT BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

**Media** : Slide PPT berisi gambar ( budaya tolong menolong), teks bacaan ( budaya tolong-menolong ), gambar ( bencana alam ), Video pembelajaran

**Alat / Bahan** : Laptop, Berbagai pecahan uang logam

**Sumber Belajar** : *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas II, Tema 3 Tugasku Sehari-hari, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 ( Revisi 2017 ). Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI*

**Refleksi Guru :**

Mengetahui,  
Kepala SDN Sumput

Sidoarjo, 19 Oktober 2020  
Guru Kelas II A

**LILIS SURYATIN, S.Pd, M.M.Pd**  
NIP. 19651203 199202 2 001

**RICHI DWI PRATIWI, S.Pd**  
NIP. 19900829 201903 2 004