

RPP DARING

KELAS II SEMESTER I

TEMA 3 TUGASKU SEHARI-HARI

SUBTEMA 2 TUGASKU SEBAGAI UMAT BERAGAMA

PEMBELAJARAN 1

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan



Disusun Oleh :

Nama : Reza Ammelia w

Kelas : 2 Daljab 1

PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) DALAM JABATAN

UNIVERSITAS VETERAN BANGUN NUSANTARA

KABUPATEN SUKOHARJO

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SDN 1 Tanjung
Kelas/Semester : II/1 (satu)
Tema : 3. Tugasku Sehari-hari
Subtema : 2. Tugasku sebagai Umat Beragama
Pembelajaran ke : 1
Fokus Pembelajaran : Matematika, Bahasa Indonesia, SBDB
Alokasi waktu : 35 x 5 JP

A. Kompetensi Inti (KI)

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 (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Muatan : Matematika

No	Kompetensi	Indikator
3.5	Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.	3.5.1 Menyebutkan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. 3.5.2 Mengidentifikasi berbagai macam pecahan mata uang.

4.5	Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.	4.5.1 Menukar nilai sekelompok pecahan uang yang setara.
-----	--	--

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.

Muatan : SBDP

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Mengetahui karya imajinatif dua dan tiga dimensi. 3.1.2 Memahami gambar imajinasi.

4.1	Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi	4.1.1 Menggambar karya imajinasi
-----	---	----------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati video kegiatan “tolong-menolong” yang disajikan, siswa mampu menceritakan isi teks berkaitan kehidupan budaya dengan tepat.
2. Dengan gambar kegiatan “tolong-menolong” yang disajikan melalui power point, siswa mampu membuat cerita dengan runtut.
3. Dengan membuat cerita dari gambar power point, siswa mampu menemukan 3 makna kosakata berkaitan kehidupan budaya
4. Dengan simulasi guru, siswa mampu menentukan nilai sekelompok pecahan uang dengan benar.
5. Dengan simulasi yang disajikan guru, siswa mampu menukar nilai sekelompok pecahan uang dengan sekelompok pecahan uang lain yang setara dengan benar.
6. Dengan video yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi gambar imajinasi dengan baik.
7. Dengan video yang disajikan, siswa mampu menggambar gambar imajinasi dengan baik.

Karakter siswa yang diharapkan :

- Religius
- Nasionalis
- Mandiri
- Gotong-royong
- Integritas

D. Materi Pokok

1. Pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa tentang tolong menolong.
2. Contoh cara menghitung pecahan uang.

3. Kamus Besar Bahasa Indonesia.
4. Langkah-langkah menggambar imajinatif.

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Teknik : *Example Non Example*
4. Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah berbasis pembelajaran online.

F. Media dan Alat Pembelajaran

- Media : 1. Powerpoint
2. Gambar mata uang
 3. Video tolong menolong
<https://www.youtube.com/watch?v=pOCK4DI-1VU> (di unduh pada tanggal 17 September 2020)
 4. Video langkah pembelajaran imajinatif
https://www.youtube.com/watch?v=gBzJCERnz_M (di unduh pada tanggal 17 September 2020)
- Alat : 1. Laptop
2. Aplikasi video konferensi
 3. Whatsapp
 4. Youtube

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Media Online	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam guru dan berdo'a sebelum pembelajaran dimulai dengand ipimpin oleh seorang siswa yang datang paling awal. Siswa di cek kesiapan diri oleh guru dengan mengisi lembar kehadiran 	vicon	30 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyanyikan lagu "Indonesia Raya" secara bersama-sama. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang manfaat materi yang akan dipelajari. • Siswa bersama-sama melakukan tepuk semangat sebagai bentuk motivasi belajar. • Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang pengetahuan sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. • Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai cakupan materi yang akan dipelajari. 		
Kegiatan Inti	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan menerangkan maksud isi teks bacaan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari dalam subtema 3. • Guru mengajak siswa menyanyikan salam 6S • Siswa mengamati gambar dipower point yang menunjukkan tugas sehari-hari di sekolah. • Siswa diberi kesempatan mengamati dan menganalisis gambar secara cermat. • Gunakan rubrik pengamatan gambar untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa. <p>Ayo Mengamati</p>	Vicon Dan Whatsapp Grup Google form Youtube	160 menit

- Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar denah sekolah Siti melalui power point (mengamati).



- Siswa mengamati gambar letak sekolah Siti (mengamati).
- Siswa mengamati teks bacaan (mengamati).
- Guru memutar video tentang tolong menolong
- Guru meminta siswa memberikan pendapatnya setelah melihat video tersebut
- 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?

(HOTS)

Ayo Berlatih

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya. • Kegiatan ini melatih siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. • Siswa diminta mengajukan pertanyaan lisan, kemudian secara bergantian siswa mengajukan pertanyaan. • Guru mencatat pertanyaan-pertanyaan siswa dan membahasnya secara klasikal. <p style="text-align: center;"><i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa melakukan diskusi mendeskripsikan gambar dan membuat cerita berdasarkan gambar secara lisan melalui power point. • Guru bersama siswa mencari kata yang sulit untuk diartikan • Guru merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia apabila mengartikan kosakata. • Guru menyiapkan latihan soal membuat sebuah cerita dengan melihat gambar melalui google form • Guru mengenalkan berbagai pecahan uang logam. • Guru lebih baik membawa uang logam asli seperti gambar, agar siswa dapat lebih memahami. <p style="text-align: center;"><i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p> <p>Menghitung Pecahan Uang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh cara menghitung pecahan uang. <p style="margin-left: 40px;">Contoh:</p> <p style="margin-left: 40px;">500</p>		
--	--	--	--

	<p>500</p> <p>----- +</p> <p>1.000</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lakukan perhitungan sederhana terlebih dahulu, kemudian ditingkatkan. • Setelah memahami semua cara menghitung pecahan uang, siswa mencoba pada soal google form yang disiapkan guru <p>Ayo Berkreasi</p> <p>Guru memutar video menggambar imajinatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa dalam menggambar imajinasi. • Guru menjelaskan langkah-langkah menggambar imajinatif. • Guru meminta siswa menggambar imajinatif tentang suasana banjir. • Berdasarkan gambar yang dibuat, siswa menyebutkan gambar imajinatif. <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p> <p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Dengan bantuan orang tuanya, siswa menukar sekelompok pecahan uang yang setara.</p>		
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan / rangkuman mengenai materi pembelajaran yang telah dilakukan 2. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 3. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 4. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 	<p>vicon</p>	<p>30 menit</p>

	6. Kelas ditutup dengan doa bersama		
--	-------------------------------------	--	--

H. Sumber Belajar

1. Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
2. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
3. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.
4. Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 2.
5. Video/slide/gambar tentang Tugasku Sehari-hari.
6. Buku Siswa Kelas 2 Tema 3 “Tugasku Sehari-hari”.
7. Berbagai pecahan uang logam.

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *jujur* melalui jurnal.

b. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Tes Tertulis (isian)

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	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 memahami kepada siswa. Guru dapat melihat keberhasilan pembelajaran hari ini dari hasil keseluruhan kelas secara umum.

c. 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

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

Penilaian Matematika

Nilai = Benar x 10

= 100

J. Rencana Tindak lanjut hasil Penilaian

1. Remedial

- Apabila terdapat >50% siswa belum memahami materi yang diajarkan, maka diadakan remedial secara klasikal, sehingga guru mengulang materi yang diajarkan.

- b. Apabila terdapat <50% siswa belum memahami materi yang diajarkan, maka diadakan remedial secara individual, sehingga dibuatkan soal-soal mengenai materi yang belum dipahami.

2. **Pengayaan**

- a. Jika siswa sudah membuat cerita berdasarkan gambar, siswa diminta membaca buku-buku yang berkaitan dengan materi tugas di sekolah.
- b. Jika siswa sudah bisa menukar sekelompok pecahan uang yang setara, maka guru dapat memberikan penugasan untuk menukar dengan sekelompok pecahan uang yang lain.
- c. Jika siswa sudah bisa menggambar imajinasi, siswa diminta melanjutkan dengan mewarnai gambar tersebut.

K. Lampiran-Lampiran

1. Bahan Ajar
2. Media Pembelajaran
3. LKPD
4. Instrumen Penilaian

REFLEKSI

1. Refleksi Guru: Apa saja hal-hal yang perlu menjadi perhatian Bapak/Ibu selama pembelajaran?
.....

2. Siapa saja yang perlu mendapatkan perhatian khusus?
.....

3. Apa saja hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang telah Bapak/Ibu lakukan?
.....

4. Apa saja hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan menjadi lebih efektif?
.....

Catatan Guru

1. Masalah :.....

2. Ide Baru :.....

3. Momen Spesial :.....

Mengetahui,
Kepala SDN 1TANJUNG

Tanjung,2020...
Guru Kelas II

PURWANTO,S.Pd
NIP. 196212311988061004

REZA AMMELIA W,S.Pd.SD
NIP.