

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Sekolah : SDN Sungai Jarum 1
 Kelas / Semester : II /1
 Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat
 Sub Tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain
 Pembelajaran : 1
 Alokasi waktu : 5 x 35 menit (1 x pertemuan)
 Pembelajaran ke : November 2020

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 dan di 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 PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4	Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.	3.4.1	Menjelaskan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.
		3.4.2	Membuat kalimat tanya menggunakan kosakata yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat berdasarkan teks.
4.4	Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk	4.4.1	Membaca lancar teks yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat
		4.4.2	Membuat laporan sederhana tentang tempat bermain yang bersih dan sehat

	teks tulis, lisan, dan visual.		
--	--------------------------------	--	--

Muatan : Matematika

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9	Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang	3.9.1 3.9.2	Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang. Memeriksa ruas garis yang disajikan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
4.9	Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang.	4.9.1 4.9.2	Menghitung jumlah ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat. Membuat ruas garis sesuai dengan model konkret bangun datar dan bangun ruang.

Muatan : SBDP

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1	Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	3.1.1 3.1.2	Menjelaskan karya imajinatif dua dan tiga dimensi. Membandingkan perbedaan karya imajinatif dua dan tiga dimensi.
4.1	Membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi.	4.1.1 4.1.2	Mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif. Membuat gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah siswa dan guru menyimak teks “lingkungan sehat”, siswa dapat menjelaskan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.
2. Setelah siswa dan guru melakukan tanya jawab, siswa dapat membuat kalimat tanya menggunakan kosakata yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat berdasarkan teks.
3. Setelah siswa dan guru berdiskusi, siswa dapat membaca lancar teks yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat.

4. Setelah siswa dan guru mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan bahasa Indonesia yang tepat.
5. Setelah siswa dan guru menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat menjelaskan karya gambar imajinatif dengan benar.
6. Setelah siswa dan guru menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat membandingkan perbedaan karya imajinatif dua dan tiga dimensi.
7. Setelah siswa dan guru menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif.
8. Setelah siswa dan guru menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat membuat gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar.
9. Setelah siswa dan guru menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
10. Setelah siswa dan guru menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat memeriksa ruas garis yang disajikan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
11. Setelah siswa dan guru mengamati gambar bangun datar, siswa dapat menghitung ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat.
12. Setelah siswa dan guru mengamati gambar bangun datar, siswa dapat membuat ruas garis sesuai dengan model konkret bangun datar dan bangun ruang.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks tentang lingkungan sehat.
2. Karya gambar imajinatif.
3. Ruas garis pada berbagai bentuk bangun ruang.

E. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran : Daring, tanya jawab, diskusi, dan penugasan

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Model Pembelajaran : Saintific learning

F. LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembukaan pembelajaran melalui Google Meet dengan membaca doa (Religius) dan absensi. (STEAM=technology) • Guru mengabsen kehadiran siswa dalam google zoom. (STEAM=technology) • Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional. (Nasionalisme) 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyampaikan apa yang telah mereka pelajari pada pembelajaran sebelumnya (Apersepsi) • Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (motivasi). 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pada kegiatan inti guru menggunakan grup whatsapp untuk berinteraksi dan menyampaikan materi pada siswa. (STEAM=technology) • Guru membagikan teks “lingkungan sehat” pada siswa. (STEAM=science) • Siswa membaca teks yang sudah dibagikan oleh guru. (mengamati) • Guru memancing siswa untuk menyampaikan pertanyaan yang berhubungan dengan teks yang sudah dibaca. (menanya / kompetensi abad 21=comunication) • Siswa bersama guru membahas pertanyaan yang sudah disampaikan. (kompetensi abad 21=collaboration) • Siswa mengamati dan mencari informasi tentang kebersihan lingkungan disekitar rumahnya. (mengumpulkan informasi / kompetensi abad 21 = kritikal thinking) • Siswa membuat laporan sederhana mengenai kebersihan lingkungan disekitar rumahnya. (mengasosiasikan / STEAM=engineering). • Siswa mengirimkan laporan yang dibuat berupa foto melalui whatsapp guru. • Melalui whatsgrup guru membagikan link video https://youtu.be/6UKfOOOWaI. • Siswa mengamati video yang sudah dibagikan oleh guru. (mengamati) • Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal yang tidak dipahami dari video yang sudah di amati. (menanya / kompetensi abad 21=comunication) • Siswa membuat gambar imajinatif. (mengasosiasikan / kompetensi abad 21=creativity / STEAM=Arts) • Siswa menunjukkan dan menjelaskan karya gambar imajinatif yang sudah dibuat dalam bentuk video singkat melalui whatsapp grup 	150 menit

	<p>(mengkomunikasikan / kompetensi abad 21= communication)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan link video pembelajaran. • Siswa mengamati video pembelajaran yang sudah dibagikan. (mengamati) • Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang video yang sudah diamati. (menanya kompetensi abad 21= communication) • Siswa diberi tugas membuat gambar bangun ruang dan menunjukkan ruas dari bangun tersebut. (mengasosiasi / STEAM= Mathematic / kompetensi abad 21= creativity) • Siswa mengirim hasil gambar melalui whatsapp grup. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk kegiatan penutup guru menggunakan google zoom (kompetensi abad 21= technology) • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. • Guru memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran. • Siswa bersama guru melakukan refleksi (renungan) atas pembelajaran yang telah berlangsung ; <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipahami siswa? • Apa yang belum dipahami siswa? • Bagaimana perasaan selama pembelajaran? • Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. • Pembelajaran ditutup dengan membaca doa. 	15 menit

G. PENILAIAN

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap: Observasi
2. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

B. Instrumen Penilaian (terlampir)

H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media/ Alat :

- Buku teks siswa dan guru
- Googlezoom
- Smartphone
- Google form

Bahan :

- Teks "lingkungan sehat
- Video pembelajaran

Sumber Belajar :

- Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Kandangan, 2020
Guru Kelas 2

SITI MASITAH,S.Pd
NIP.19810927 200604 2 016

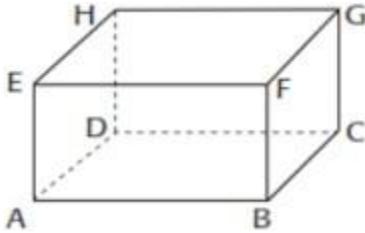
NORLATIFAH, S.Pd.
NIP. -

LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN

INSTRUMENT PENILAIAN PENGETAHUAN

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

Untuk menjawab soal No 1 - 3 perhatikan gambar di bawah ini!



1. Jumlah rusus garis bangun diatas adalah....
2. Rusus garis AE berhadapan dengan rusus garis
3. Rusus garis BC berhadapan dengan rusus garis....
4. Salah satu jenis Warna yang menjadi simbol kesucian yaitu
5. Salah satu jenis Warna yang menjadi simbol keberanian yaitu
6. Gambar imajinatif adalah gambar yang bersifat
7. Kebakaran yang terjadi di hutan dapat menyebabkan
8. Asap rokok dapat menyebabkan penggunanya menderita penyakit
9. Contoh sampah yang sangat sulit membusuk di tanah adalah
10. Udara yang kotor dapat menyebabkan gangguan....

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

- Membaca lancar teks yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan Membaca Teks	Siswa mampu membaca keseluruhan teks	Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks	Siswa mampu membaca kurang dari setengah bagian teks	Siswa belum mampu membaca teks
2.	Pemahaman Isi teks	Mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan	Mampu menjawab setengah atau lebih pertanyaan yang diajukan	Mampu menjawab kurang dari setengah pertanyaan yang diajukan	Belum mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan

Daftar Nilai :

No	Nama Siswa	Kemampuan membaca teks	Pemahaman isi teks	Jumlah	Nilai

- Membuat laporan sederhana tentang tempat bermain yang bersih dan sehat.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kelengkapan isi laporan	Isi laporan lengkap	Isi laporan mencakup sebagian besar isi gambar	Isi laporan hanya mencakup sebagian kecil isi gambar	Isi laporan belum sesuai dengan isi gambar
2.	Tampilan	Tulisan jelas, rapi, dan bersih	Tulisan jelas, tetapi kurang rapi atau bersih	Tulisan kurang jelas	Tulisan tidak bisa dibaca

Daftar Nilai :

No	Nama Siswa	Kelengkapan isi laporan	Tampilan	Jumlah	Nilai

- Menggambar imajinatif dua dimensi.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Bentuk objek (Representasi objek)	Tampilan gambar jelas, rapi, dan bersih	Tampilan gambar jelas, tetapi kurang rapi atau kurang bersih	Tampilan gambar kurang jelas dan kurang rapi atau kurang bersih	Tampilan gambar tidak jelas dan tidak rapi atau tidak bersih
2.	Komposisi (susunan garis, bentuk, dan warna)	Susunan garis, bentuk, dan warna sangat serasi	Susunan garis, bentuk, dan warna serasi	Susunan garis, bentuk, dan warna kurang serasi	Susunan garis, bentuk, dan warna tidak serasi
3.	Teknik	Sangat efektif menggunakan alat dan bahan	Efektif menggunakan alat dan bahan	Kurang efektif menggunakan alat dan bahan	Tidak efektif menggunakan alat dan bahan

Daftar Nilai :

No	Nama Siswa	Bentuk objek (representasi objek)	Komposisi (susunan garis, bentuk, dan warna)	teknik	Jumlah	Nilai

PENGAYAAN DAN REMIDIAL

1. Pengayaan

- Menugaskan siswa bermain peran tentang kesehatan lingkungan.
- Menugaskan siswa mengembangkan lebih lanjut gambar imajinatif yang telah dibuatnya dengan kreasi yang lebih bervariasi.
- Menugaskan siswa menemukan berbagai bentuk bangun ruang yang lain di lingkungan sekitar, kemudian menentukan ruas garis yang membatasi setiap model bangun ruang.

2. Remedial

- Menjelaskan kembali materi tentang lingkungan sehat bagi siswa yang belum paham.
- Mengulas kembali dan membimbing siswa tentang cara membuat gambar imajinatif bagi siswa yang belum mampu membuatnya.
- Mengulas kembali materi tentang menentukan ruas garis yang membatasi setiap model bangun ruang.