

**(RPP)**

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Satuan Pendidikan</b> | <b>: SD Negeri 81/X Pematang Rahim</b>              |
| <b>Kelas/Semester</b>    | <b>: III (Tiga) / I (Satu)</b>                      |
| <b>Tema 1</b>            | <b>: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup</b> |
| <b>Sub Tema 1</b>        | <b>: Ciri-ciri makhluk hidup</b>                    |
| <b>Pembelajaran</b>      | <b>I</b>  |
| <b>Alokasi Waktu</b>     | <b>: 6 X 35 menit</b>                               |

**A. Kompetensi Inti (KI)**

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

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) dan Indikator Bahasa Indonesia dan Matematika**

|   |   |
|---|---|
| <p><b>3.4</b> Mencermati kosa kata dalam teks bacaan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.</p> | <p><b>3.4.1</b> Menuliskan ciri-ciri makhluk hidup menggunakan kosakata baku. <b>C1</b></p> <p><b>3.4.2</b> Menelaah ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan. <b>C4</b></p> <p><b>3.4.3</b> Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan. <b>C5</b></p> |
| <p><b>4.4.</b> Menyajikan laporan tentang konsep ciri- ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.</p>                   | <p><b>4.4.1</b> Merancang laporan tentang ciri-ciri makhluk hidup. <b>P2</b></p> <p><b>4.4.2</b> Menyajikan laporan tentang ciri-ciri makhluk hidup. <b>P3</b></p>  |
| <p><b>3.1</b> Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p>   | <p><b>3.1.1</b> Menentukan bilangan dan lambang bilangan 1.000 sampai dengan 10.000(C3)</p> <p><b>3.1.2</b> Menyimpulkan bilangan dan lambang bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 (C5)</p>  |
| <p><b>4.1</b> Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p>  | <p><b>4.1.1</b> Menempatkan nama dan lambang bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 yang sesuai <b>P1</b></p> <p><b>4.1.2</b> Menyusun nama dan lambang bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 yang sesuai <b>P4</b></p>  |

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah mengamati lingkungan sekitar gambar, siswa dapat menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menelaah ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.
3. Setelah kegiatan membandingkan gambar, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri makhlukhidup dengan tepat.
4. Setelah mengamati play card, siswa dapat mengurutkan bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan tepat.
5. Setelah bermain mencari pasangan nama dan lambang bilangan, siswa dapat membilangsecara urut dan loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat membilang dan menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan) dengan benar.

### **D. Materi Pokok/Ajar**

1. Menemukan kosa kata makhluk hidup di sekitar
2. Membaca dan menulis bilangan 1.000 sampai 10.000

### **E. Model, Pendekatan, Metode Pembelajaran**

- a. Model : Problem based learning
  - Orientasi peserta didik
  - Mengorganisasikan peserta didik
  - Membimbing penyelidikan
  - Menganalisis pemecahan masalah
  - Menyajikan hasil kerja
- b. Pendekatan : Saintifik-TPACK
- c. Metode : Ceramah, tanya jawab, permainan/simulasi, diskusi dan penugasan.

## F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

| No | Langkah Kegiatan   | Pengorganisasian   |   |   |
|----|--|--|---|---|
|    |  | Model/Metode   | Waktu   | Peserta Didik   |
| 1  | <p><b>Kegiatan awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▣ Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>▣ Siswa berdoa bersama sesuai dengan agamadan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. <b>Religius</b></li> <li>▣ Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional “Tanah Airku”. <b>Nasionalis</b></li> <li>▣ Siswa dibiasakan membaca 15 menit sebelum pelajaran</li> <li>▣ Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.</li> <li>▣ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</li> <li>▣ Guru melakukan apersepsi dengan bermain tebak hewan tentang ciri-ciri makhluk hidup.</li> </ul>  | <p>Tanya jawab</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p> | <p>10 menit</p> <p>1 menit</p> <p>1 menit</p> <p>2 menit</p> <p>15 menit</p> <p>2 menit</p>                   | <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> |
| 2  | <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan apa yang mereka lihat dan gambar. <b>Critical Thinking and Problem Solving</b></li> <li>▪ Siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang disampaikan guru mengenai ciri-ciri makhluk hidup.</li> <li>▪ Siswa dapat menuliskan kosa kata baku yang berhubungan dengan makhluk hidup dengan benar.</li> <li>▪ Siswa menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan.</li> <li>▪ Siswa dikenalkan dengan nama dan lambang bilangan ribuan. <b>Communication</b></li> <li>▪ Siswa berlatih menuliskan nama dan lambang bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 yang ada pada buku.</li> </ul> <p>Siswa di ajak bermain permainan dengan teman untuk mengenalkan nama dan</p> | <p>Penugasan</p> <p>Diskusi</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Permainan</p> | <p>20 Menit</p> <p>15 Menit</p> <p>5 Menit</p> <p>5 Menit</p> <p>10 Menit</p> <p>10 menit</p> <p>10 menit</p> |   |

|   |  |           |          |          |
|---|--|-----------|----------|----------|
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dikenalkan dengan nama dan lambang bilangan ribuan. <i>Communication</i></li> </ul>   | Penugasan | 5 menit  | Klasikal |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa berlatih menuliskan nama dan lambang bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 yang ada pada buku.</li> </ul>   | Penugasan | 5 menit  | Klasikal |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa di ajak bermain permainan denganteman untuk mengenalkan nama dan lambang bilangan.</li> </ul>   | Penugasan | 5 menit  | Klasikal |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa di minta untuk menyimpulkan nama dan lambang bilangan yang sesuai.</li> </ul>   | Penugasan | 5 menit  | Klasikal |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa di minta untuk mengumpulkan nama dan lambang bilangan yang sesuai dalam LKPD mandiri.</li> </ul>  | Penugasan | 5 menit  | Klasikal |
|   | <p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> <li>Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini?</li> <li>Bagaimana perasaan setelah mencoba membuat pola nyanyian menggunakan simbol bunyi panjang dan bunyi pendek?</li> <li>Apa kegiatan yang paling disukai?</li> </ol> </li> <li>Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan</li> <li>Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh dipimpin oleh salah satu siswa.</li> </ul> | Permainan | 10 menit | Kelompok |

### G. Media Pembelajaran

Power point, gambar gambar hewan, play card Sumber Belajar.

### H. Sumber belajar

- Buku Pedoman Guru Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Peluit dan spidol untuk membuat tanda garis permainan.
- Buku teks siswa dan guru.

### I. Media Pembelajaran

Power point, gambar gambar hewan, play card Sumber Belajar

## **J. Sumber belajar**

- ▣ Buku Pedoman Guru Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- ▣ Buku Siswa Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- ▣ Peluit dan spidol untuk membuat tanda garis permainan.
- ▣ Buku teks siswa dan guru.

## **H. Alat dan Bahan**

- a. Alat
  - 1) Laptop, infocus, proyektor, sound system
- b. Bahan
  - 1) Kertas karton, spidol, lem

## **I. Penilaian**

- a. Jenis Penilaian
  - Penilaian Sikap
  - Penilaian pengetahuan
  - Penilaian keterampilan
- b. Bentuk Penilaian
  - Tes tertulis
  - Tes lisan
- c. Alat Penilaian
  - Tes
  - Non tes

Guru kelas III

Restia Diah Utami, S.Pd  
NIP. 19880831201903 2 002

Pematang Rahim, 05 Januari 2022  
Mengetahui  
Kepala SDN No 81/X Pematang Rahim

Hamzah, S.Pd  
NIP. 19692807199003 1 002

