

**PENYUSUNAN DOKUMEN RANCANGAN PEMBELAJARAN
RPP KELAS 3 DALAM LURING**

Penulis :

DIAN LAILANINGRUM, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 1 BOTORAN
Kelas/Semester	: 3 / Ganjil
Tema	: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sub Tema	: 1. Ciri-ciri Makhluk Hidup
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 6 X 30 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
SBDP 3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.21 Menemukan bentuk pola irama sederhana (C4) 3.2.2 Memilih bentuk pola lagu irama sederhana pada lagu (C5)
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	4.2.1 Menyajikan pola irama sederhana (P3) 4.2.2 Mengadaptasi pola irama sederhana (P4)
BAHASA INDONESIA 3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan	3.4.1 Menganalisis ciri-ciri makhluk hidup (C4) 3.4.2 Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup (C5)

perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	
4.4 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.	4.4.1 Melengkapi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup (P3) 4.4.2 Mengembangkan ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup (P4)
MATEMATIKA 3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.1.1 Merinci secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 (C4) 3.1.2 Menemukan secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 (C4)
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	4.1.1 Menunjukkan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan). (P3) 4.1.2 Memodifikasi susunan secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 (P4)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyanyikan lagu, siswa dapat menemukan bentuk pola irama sederhana dengan tepat.
2. Dengan permainan, siswa dapat memilih bentuk pola lagu irama sederhana pada lagu secara cermat.
3. Dengan menyanyikan lagu, siswa dapat menyajikan pola irama sederhana dengan akurat.
4. Dengan kegiatan kelompok, siswa dapat mengadaptasi pola irama sederhana dengan tepat.
5. Dengan menyaksikan video, siswa dapat menganalisis ciri-ciri makhluk hidup dengan seksama.
6. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat sasaran.
7. Dengan permainan, siswa dapat melengkapi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup dengan tepat.
8. Dengan tanya jawab, siswa dapat mengembangkan ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.

9. Dengan tanya jawab, siswa dapat m erinci secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan tepat.
10. Dengan permainan, siswa dapat menemukan secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan cermat.
11. Dengan presentasi siswa dapat menunjukkan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan) dengan akurat.
12. Melalui permainan, siswa dapat memodifikasi susunan secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000.

D. Materi Pokok/Ajar

1. Pola irama dalam lagu
2. Ciri makhluk hidup
3. Bilangan cacah 1.000 sampai 10.000

E. Model, Pendekatan, Strategi, Metode Pembelajaran

- a. Model : Problem Based Learning
- b. Pendekatan : Scientific – TPACK
- c. Strategi : Pembelajaran induktif
- d. Metode : Diskusi – Tanya Jawab – Presentasi - Permainan

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah Kegiatan	Pengorganisasian		
		Model/Metode	Waktu	Peserta Didik
1	Kegiatan Awal a. Siswa menjawab salam sapa guru dan berdoa bersama b. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai wujud semangat kebangsaan c. Siswa mengingat kembali pelajaran sebelumnya tentang makhluk hidup, bilangan dan lagu sederhana d. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.	Orientasi-Religius PPK Cinta Tanah Air PPK	15 menit	Luring Klasikal - Individu

	e. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran	Integritas PPK		
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Siswa menyanyikan lagu Cicak di Dinding melalui video https://youtu.be/7YPaiOoIF1g (mengamati)</p> <p>b. Siswa mengamati guru menyanyikan lagu Cicak di Dinding.</p> <p>c. Siswa mengamati tanda □ dan □ yang ada pada syair lagu.</p> <p>d. Siswa bertanya jawab bersama guru terkait lagu Cicak di Dinding apakah termasuk lagu yang memiliki pola irama sederhana, yang di setiap baris hampir sama. (menanya)</p> <p>e. Siswa menyaksikan lagu berikutnya pada https://youtu.be/IvJ4R7cSgIg</p> <p>f. Siswa membandingkan dua lagu yang memiliki pola sama dan pola yang berbeda melalui kegiatan menyanyi. (menganalisis&menalar) –Berfikir Kritis</p> <p>g. Siswa secara berkelompok berlatih menuliskan pola menggunakan simbol bunyi panjang dan bunyi pendek (mencoba)-Kreatifitas</p> <p>h. Siswa menjawab umpan pertanyaan mengenai “Kita telah menyanyikan cicak di dinding, apakah kalian tahu bagaimana cicak hidup?”</p> <p>i. Siswa menyaksikan video pendek https://youtu.be/hUrtRbUn5mA (mengamati)</p> <p>j. Siswa menganalisis ciri-ciri cicak berdasarkan video</p> <p>k. Siswa membandingkan ciri cicak dengan makhluk hidup lain (kucing, burung, ikan)</p>	<p>Orientasi pada masalah (PBL)</p> <p>Pengorganisasian untuk belajar (PBL)</p> <p>Membimbing penyelidikan (PBL)</p> <p>Mengembangkan &menyajikan hasil karya (PBL)</p> <p>Orientasi pada masalah (PBL)</p> <p>Pengorganisasian untuk belajar (PBL)</p> <p>Membimbing penyelidikan (PBL)</p>	175 menit	Luring – Terpusat di Siswa - Kelompok

<p>(mengolah data)- Berfikir Kritis</p> <p>l. Siswa menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup</p> <p>m. Siswa melengkapi ciri-ciri makhluk hidup melalui kegiatan bermain menggunakan aplikasi Educandi yang ditayangkan di proyektor https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=b9ed1 (menalar)</p> <p>n. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai ciri dan kebutuhan makhluk hidup secara umum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bernafas - Berkembangbiak dan tumbuh - Makan - Tempat hidup <p>(mengkomunikasikan)-Kolaborasi</p> <p>o. Siswa menjawab pertanyaan guru terkait “Bagaimana cara ikan berkembang biak? Apakah kalian pernah melihat telur ikan? Bandingkan dengan telur ayam” Berfikir Kritis</p> <p>p. Siswa merinci bilangan 100 sampai 1000</p> <p>q. Berikutnya siswa melanjutkan bilangan 1000 sampai 10.000 (Mencoba)</p> <p>r. Siswa memainkan permainan loncat angka sejumlah 10 nomor</p> <p>s. Siswa bersama guru membahas jawaban dari permainan loncat angka (Kolaborasi)</p> <p>t. Siswa mengerjakan latihan pada e-LKPD https://cutt.ly/zbRXOvi</p> <p>u. Siswa bergantian mempresentasikan pekerjaannya (Mengkomunikasi)</p> <p>v. Siswa mengurutkan susunan bilangan yang sesuai melalui permainan di aplikasi Educandy https://www.educandy.com/site/resource.php?act</p>	<p>Mengembangkan&menyaji-kan hasil karya (PBL)</p> <p>Orientasi pada masalah (PBL)</p> <p>Pengorganisasian untuk belajar (PBL)</p> <p>Membimbing penyelidikan (PBL)</p> <p>Mengembangkan&menyaji-kan hasil karya (PBL)</p>		
--	---	--	--

	ivity-code=a611e .(Kreatifitas)			
	w. Siswa melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengerjakan soal evaluasi			
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimpulkan bentuk pola lagu irama sederhana - Siswa menyimpulkan ciri dan kebutuhan mendasar makhluk hidup - Siswa menyimpulkan cara membaca susunan bilangan secara panjang <p>(mengkomunikasikan/networking-communication)</p> <p>b. Siswa bersama melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? <p>c. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya..</p> <p>d. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas.</p> <p>e. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>	Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah (PBL)	20 menit	Luring – Terpusat di Siswa - Individu

G. Media Pembelajaran

1. Video Lagu Cicak di Dinding <https://youtu.be/7YPaiOolF1g>
2. Video Lagu Lihat Kebunku <https://youtu.be/IvJ4R7cSgIg>
3. Video Kehidupan Cicak <https://youtu.be/hUrtRbUn5mA>
4. Quiz Bahasa Indonesia <https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=b9ed1>
5. Matematika pada <https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=a610d> dan <https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=a611e>
6. Tayangan e-modul <https://cutt.ly/0bRSkkz>

H. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. E-modul <https://cutt.ly/0bRSkkz>

I. Alat dan Bahan

- a. Alat
 - 1) Laptop guru
 - 2) LCD Proyektor
 - 3) HP Siswa
- b. Bahan
 - 1) E-LKPD <https://cutt.ly/9bR6Uti>
 - 2) Video

J. Penilaian

- a. Teknik Penilaian (Sikap Spiritual, Sikap Sosial, Pengetahuan, Keterampilan)
- b. Pembelajaran Remedial
- c. Pembelajaran Pengayaan

I. Lampiran

1. Lampiran 1 (Materi/Rangkuman Materi)
2. Lampiran 2 (Media Pembelajaran)
3. Lampiran 3 (LKPD/LKS)
4. Lampiran 4 (Soal Evaluasi)
5. Lampiran 5 (Penilaian)

Tulungagung,
Guru Kelas IV,

Lampiran 1 Materi/Rangkuman Materi



POLA Sederhana Irama

POLA Sederhana

Pola irama adalah sekelompok bunyi dengan susunan tertentu dalam satu atau beberapa birama yang mutual secara berulang ulang dan teratur dalam sebuah lagu.

Pola irama merupakan panjang pendek bunyi pada lagu yang dihitung berdasar ketukan.

Perhatikan tanda pada lagu disamping!

Ternyata lagu cicak di dinding memiliki bunyi panjang pendek yang berbeda sehingga membuat pola irama tertentu. Coba kalian amati lagu dibawah ini!

KEBUNGU

Beri
Beri kebunku Irama Irama

Si hat, ha bun, ha
Ha muh, ha ngan, ha ngan
A, da yang, pu, pu
Eun, a, da yang, ha, ha
Ha si, ayo, ha, si
Ha si, ayo, ha, si
Ha si, ayo, ha, si
Ha si, ayo, ha, si

Cicak di Dinding

Cipt. NN

Cicak – cicak di dinding
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Diam – diam merayap
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Datang seekor nyamuk
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Hap ..., lalu ditangkap
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Lagu cicak di dinding sumber: 2022 kerdikus kelas 2



Lagu lihat kebunku memiliki pola irama yang hampir mirip dengan lagu Cicak di Dinding. Irama yang dinyanyikan di baris pertama digunakan untuk menyanyikan pada baris kedua dan baris lainnya. Nah, coba temukan lagu lain yang memiliki pola irama teratur dan temukan bunyi panjang



CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP

Perhatikan video di sebelah ini!

Pada sisi sebelumnya, kalian telah menyanyikan lagu cicak di dinding. Tentu kalian ingat bahwa cicak adalah salah satu hewan yang memiliki cara berkembang biak dengan bertelur. Nah, coba temukan lagi hewan apakah yang berkembang biak dengan cara bertelur? Ya, benar sekali beberapa hewan lain yang berkembang biak dengan cara bertelur seperti; ayam, bebek, ular, tokak, ikan.

Selain bertelur ada juga jenis hewan lain yang berkembang biak dengan cara melahirkan. Contoh hewan tersebut adalah: Sapi, kambing, kuda, anjing, gajah masih banyak lagi. Hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur disebut hewan ovovivor, sedangkan hewan yang berkembang biak dengan cara melahirkan disebut vivivor. Nah, sekarang coba kalian mencari jenis hewan lain yang berkembang biak dengan cara bertelur atau melahirkan!





Makhluk hidup peka terhadap rangsang. Kepekaan makhluk hidup terhadap rangsang berbeda-beda. Jika kita melihat sinar matahari atau sinar yang menyilaukan lainnya, dengan cepat kita akan menutup mata. Daun putri malu akan menutup daunnya jika disentuh. Buah pada pohon pacar Cina akan meletus jika disentuh. Landak dan kaki seribu akan menggulung badannya jika disentuh.

jadi dapat disimpulkan beberapa ciri makhluk hidup adalah sebagai berikut :

1. Bernapas (Respirasi)
2. Bergerak
3. Membutuhkan Makanan atau Nutrisi
4. Tumbuh dan Berkembang
5. Berkembang Biak (Reproduksi)
6. Peka Terhadap Rangsangan (Iritabilitas)
7. Melakukan Metabolisme
8. Mengeluarkan Zat-zat Sisa (Ekskresi)





BILANGAN Cacah



LAMBANG BILANGAN

Lambang bilangan adalah Suatu bilangan mewakili banyaknya benda. Lambang dari suatu bilangan disebut angka. Contoh satu diwakili oleh lambang 1 atau angka 1. Nama bilangan adalah sebutan untuk suatu angka. Contoh Nama bilangan dari 7 adalah tujuh.

Untuk membaca dan menulis lambang bilangan lebih dari 1 angka, maka perlu diketahui nilai tempat bilangan. Setiap bilangan disusun dari beberapa angka. Setiap angka memiliki nilai tempat masing - masing.

Nilai tempat bilangan adalah nilai suatu angka yang ditunjukkan pada suatu letak tertentu. Cara membaca suatu tempat bilangan dimulai dari sebelah kanan. Contoh :

tempat bilangan pada 1 angka : 6 maka nilai tempatnya adalah satuan

tempat bilangan pada 2 angka :

21 maka nilai tempatnya = angka 1 adalah satuan, 2 adalah puluhan

tempat bilangan pada 3 angka :

356 maka nilai tempatnya adalah 6 satuan, 5 puluhan, 3 ratusan

tempat bilangan pada 4 angka :

2351 maka nilai tempatnya adalah 1 satuan, 5 puluhan, 3 ratusan, 2 ribuan



Membaca dan menulis lambang bilangan 1000 sesuai tempat bilangannya. Dengan cara sebagai berikut, contoh :

2567 dibaca dua ribu lima ratus enam puluh tujuh
3284 dibaca tiga ribu dua ratus delapan puluh empat
6193 dibaca enam ribu seratus sembilan puluh tiga
8500 dibaca delapan ribu lima ratus

Bila terdapat susunan bilangan acak, maka perlu dilakukan pengurutan. Sebagai contoh:

3000, 2750, 1500, 2000, 1750, 2250, 2500

Diurutkan dari yang terkecil: 1500, 1750, 2000, 2250, 2500, 2750, 3000

Diurutkan dari yang terbesar: 3000, 2750, 2500, 2250, 2000, 1750, 1500

Bilangan memiliki pola tertentu, dari urutan terdapat loncatan bilangan pada urutan tertentu. Mari kita lihat contoh berikut:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Perhatikan:

1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, ...

pada bilangan tersebut terdapat bilangan yang hilang dengan jarak 1 angka dari 1 ke 3 (selisih 2), atau 7 ke 9 (selisih 2). Hal yang demikian kita menyebutnya loncat 2. Maka 3 bilangan setelah 19 adalah 21, 23, dan 25.

Mari kita coba contoh berikutnya:

2, 5, 8, 11, 14, ...

Pada bilangan tersebut, 2 dan 5 memiliki selisih 3, 5 dan 8 memiliki selisih 3, demikian juga 8 dan 11 serta 11 dan 14 yang memiliki selisih 3. Maka bilangan setelah 14 adalah 17, 20, 23.

Lampiran 2 Media Pembelajaran

1. Video Lagu Cicak di Dinding <https://youtu.be/7YPaiOolF1g>



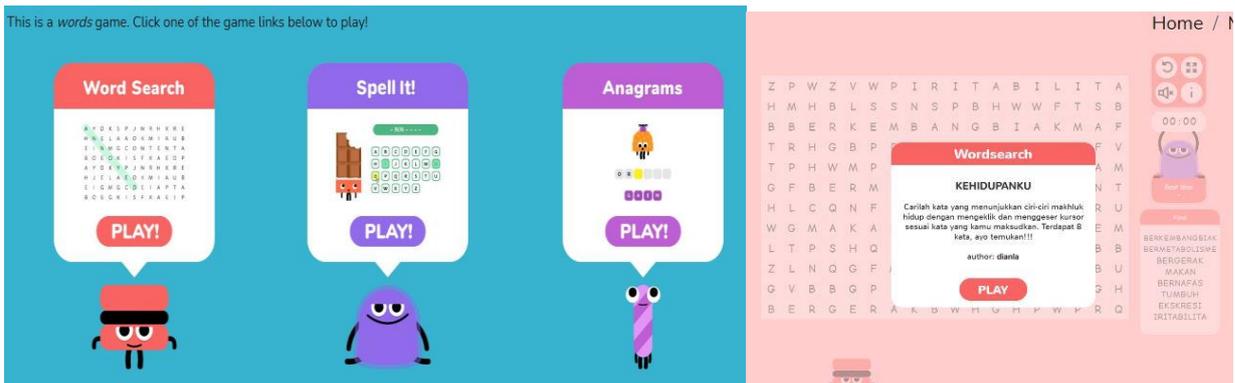
2. Video Lagu Lihat Kebunku <https://youtu.be/IvJ4R7cSgIg>



3. Video Kehidupan Cicak <https://youtu.be/hUrtRbUn5mA>



4. Quiz Bahasa Indonesia



5. Quiz Matematika pada <https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=a610d>



Dan <https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=a611e>



6. Tayangan e-modul <https://cutt.ly/0bRSkz>

MODUL

POLA IRAMA SEDERHANA; CIRI MAKHLUK HIDUP; BILANGAN CACAH

**KELAS 3 TEMA 1
PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
SUBTEMA 1 CIRI MAKHLUK HIDUP**

KELAS 3 TEMA 1 SUBTEMA 1 PB 1
DIAN LAILANINGRUM, KELAS G – FKIP UMM 2021

POLA SEDERHANA **IRAMA**

Pola irama adalah sekelompok bunyi dengan susunan tertentu dalam satu atau beberapa birama yang muncul secara berulang ulang dan teratur dalam sebuah lagu.

Pola irama merupakan panjang pendek bunyi pada lagu yang dihitung berdasar ketukan.

Perhatikan tanda pada lagu disamping!

Ternyata lagu cicak di dinding memiliki bunyi panjang pendek yang berbeda sehingga membuat pola irama tertentu. Coba kalian amati lagu dibawah ini!

Cicak di Dinding
Cipt. NN

Cicak – cicak di dinding
Diam – diam merayap
Datang seokor nyamuk
Hap ... lalu ditangkap

Lagu cicak di dinding
sumber : BSE semester II kelas 3

KEBUNKU

Daerah: Jawa Tengah
Lirik: Hani, Kiki, Diani, Ayu, Ningsi
A: Ika, Yanti, Ayu, Siti
Dian: A: Ika, Yanti, Ayu, Ningsi
Siti: Ayu, Hani, Ayu, Siti
Ayu: Ika, Yanti, Ayu, Siti
Hani: Ayu, Ika, Yanti, Ayu, Siti

Lagu lihat kebunku memiliki pola irama yang hampir mirip dengan lagu Cicak di Dinding. Irama yang dinyanyikan di baris pertama digunakan untuk menyanyikan pada baris kedua dan baris lainnya. Nah, coba temukan lagu lain yang memiliki pola irama teratur dan temukan bunyi panjang

KELAS 3 TEMA 1 SUBTEMA 1 PB 1
DIAN LAILANINGRUM, KELAS G – FKIP UMM 2021

CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP

Perhatikan video di sebelah ini!

Pada sesi sebelumnya, kalian telah menyanyikan lagu cicak di dinding. Tentu kalian ingat bahwa cicak adalah salah satu hewan yang memiliki cara berkembang biak dengan bertelur. Nah, coba temukan lagi hewan apakah yang berkembang biak dengan cara bertelur? Ya, benar sekali beberapa hewan lain yang berkembang biak dengan cara bertelur seperti : ayam, bebek, ular, tokok, ikan. Selain bertelur, ada juga jenis hewan lain yang berkembang biak dengan cara melahirkan. Contoh hewan tersebut adalah : sapi, kambing, kuda, anjing, gajah masih banyak lagi. Hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur disebut hewan ovivivar, sedangkan hewan yang berkembangbiak dengan cara melahirkan disebut vivivivar. Nah, sekarang coba kalian mencari jenis hewan lain yang berkembangbiak dengan cara bertelur atau melahirkan!

jadi dapat disimpulkan beberapa ciri makhluk hidup adalah sebagai berikut :

1. Bernapas (Respirasi)
2. Bergerak
3. Membutuhkan Makanan atau Nutrisi
4. Tumbuh dan Berkembang
5. Berkembang Biak (Reproduksi)
6. Peka Terhadap Rangsangan (Eritabilita)
7. Melakukan Metabolisme.
8. Mengeluarkan Zat-zat Sisa (Ekskresi)

Makhluk hidup peka terhadap rangsang. Kepekaan makhluk hidup terhadap rangsang berbeda-beda. Jika kita melihat sinar matahari atau sinar yang menyilaukan lainnya, dengan cepat kita akan menutup mata. Daun putri malu akan menutup daunnya jika disentuh. Bush pada pohon pacar Cina akan meletus jika disentuh. Landak dan koki seribu akan menggulung badannya jika disentuh.

KELAS 3 TEMA 1 SUBTEMA 1 PB 1
DIAN LAILANINGRUM, KELAS G – FKIP UMM 2021

BILANGAN CACAH

LAMBANG BILANGAN

Lambang bilangan adalah Suatu bilangan mewakili banyaknya benda. . . Lambang dari suatu bilangan disebut angka. Contoh satu diwakili oleh lambang 1 atau angka 1. Nama bilangan adalah sebutan untuk suatu angka. Contoh Nama bilangan dari 7 adalah tujuh.

Untuk membaca dan menulis lambang bilangan lebih dari 1 angka, maka perlu diketahui nilai tempat bilangan. Setiap bilangan disusun dari beberapa angka. Setiap angka memiliki nilai tempat masing - masing.

Nilai tempat bilangan adalah nilai suatu angka yang ditujukan pada suatu letak tertentu. Cara membaca suatu tempat bilangan dimulai dari sebelah kanan. Contoh :

tempat bilangan pada 1 angka : 6 maka nilai tempatnya adalah satuan
tempat bilangan pada 2 angka :
21 maka nilai tempatnya = angka 1 adalah satuan, 2 adalah puluhan
tempat bilangan pada 3 angka :
350 maka nilai tempatnya adalah 0 satuan, 5 puluhan, 3 ratusan
tempat bilangan pada 4 angka :
2351 maka nilai tempatnya adalah 1 satuan, 5 puluhan, 3 ratusan, 2 ribuan

KELAS 3 TEMA 1 SUBTEMA 1 PB 1
DIAN LAILANINGRUM, KELAS G – FKIP UMM 2021

Lampiran 3 e-LKPD

Lembar Kerja 1

Sumber belajar : Video Cicak di Dinding <https://youtu.be/ZYPaQWFja>
 Video Lihat Kebunku <https://youtu.be/3v24R7c5gfg>
 Video Kehidupan Cicak <https://youtu.be/4Uj1RbtJf5mA>
 Tayangan Materi <https://cutt.ly/0bR5Kkz>

Langkah Pembelajaran:

- Pada tahap pertama, saya menyaksikan Video 1 Lagu Cicak di Dinding.
- Setelah menyaksikan video 1, saya mengamati tayangan materi <https://cutt.ly/0bR5Kkz> materi 1
- Berkaitan dengan pola irama, saya menemukan bahwa lagu Cicak di Dinding ...
- Berikutnya saya menyaksikan Video 2 <https://youtu.be/3v24R7c5gfg> Lagu Kebunku
- Setelah menyaksikan kedua video musik, saya dan teman-teman menemukan bahwa pola irama sederhana lagu merupakan ...
- Dari kegiatan diskusi dan tanya jawab bersama guru, saya dapat menuliskan pola menggunakan simbol bunyi panjang pendek pada lagu seperti di bawah ini:



LIVEWORKSHEETS

Lembar Kerja 2

- Berikutnya saya menyaksikan Video 1 Kehidupan Cicak <https://youtu.be/4Uj1RbtJf5mA>
- Setelah menyaksikan video tersebut, saya menemukan bahwa cicak memiliki ciri

- Pada tahapan selanjutnya, saya mencoba membandingkan cicak dengan hewan lain seperti berikut:

No	Aspek	CICAK	KUCING	BURUNG	IKAN
1	Ciri tubuh				
2	Cara berkembangbiak				
3	Makanan				
4	Tempat hidup				

- Maka saya dapat menyimpulkan bahwa ciri umum dari makhluk hidup adalah ...

LIVEWORKSHEETS

Lembar Kerja 3

- Berikutnya, saya membaca materi <https://cutt.ly/0bR5Kkz> pada halaman 6-7
- Saya menemukan adanya:

- Lambang bilangan adalah ...

- Saya dapat merinci bilangan ribuan mulai 3000 sampai dengan 10.000 seperti di bawah ini

- Lalu saya mencoba permainan Kenah bilangan pada <http://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=661e>
- Selanjutnya saya mencoba games matematika Loncat Angkat pada <http://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=af1d9>
- Pada materi loncat angka, yang dapat saya pahami adalah bilangan loncat angka adalah

- Contohnya seperti berikut
 - 450, 500, 550,
 - 6320, 6330, 6340,
 - 345, 347, 349,
 - 3200, , 3400, , 3600
 - 2300, , 2600, , 2900
 - 536, , 544, , 552

LIVEWORKSHEETS

Finish!

Lampiran 4 SOAL EVALUASI

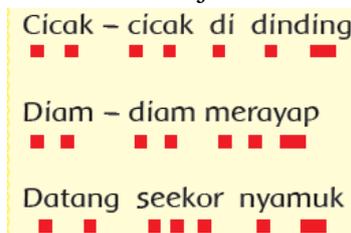
1. Kisi-Kisi Soal Evaluasi

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Nomor Soal	Bentuk Soal
1	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.4.1 Mengidentifikasi pola irama sederhana	Pola Irama Sederhana	-Disajikan sebuah mengidentifikasi pola irama sederhana	C4	1,2, 3	Pilihan Ganda
		3.4.2 Memilih bentuk pola lagu irama sederhana pada sebuah lagu (C5)		-Disajikan sebuah lagu, siswa memilih lagu yang sesuai pola iramanya	C5	4,5	
2	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.).	3.9.1 Menganalisis ciri-ciri makhluk hidup (C4)	Ciri Makhluk Hidup	Disajikan sebuah pilihan, siswa menentukan ciri-ciri makhluk hidup	C4	6,7,8	Pilihan Ganda
		3.9.2 Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup		Disajikan sebuah pernyataan, siswa menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup	C4	9,10	
3	3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	3.4.1 Merinci secara urut bilangan 1.000 sampai dengan 10.000	Lambang Bilangan	Disajikan pilihan, siswa dapat merinci secara urut bilangan diantara 1.000 sampai 10.000	C4	11, 12, 13	Pilihan Ganda
		3.4.2 Menemukan secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000		Disajikan teks rumpang, Siswa dapat menemukan secara loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000	C4	14, 15	

2. Soal evaluasi

1. Sekelompok bunyi dengan susunan tertentu dan muncul secara berulang dan teratur sering disebut....
 - a. nada
 - b. musik
 - c. ritme
 - d. pola irama
2. Pola bunyi yang berulang dapat membentuk...
 - a. tempo
 - b. birama
 - c. irama
 - d. nada

Perhatikan penggalan lagu berikut. Untuk menjawab soal no 3 dan 4



3. Perhatikan kembali tanda ■ dan ■■■ pada lagu“Cicak di Dinding”. menggunakan symbol bunyi panjang (■■■) dinyanyikan pola dengan symbol bunyi
 - a. setengah
 - b. panjang
 - c. pendek
 - d. dua kali panjang
4. Perhatikan kembali tanda ■ dan ■■■ pada lagu“Cicak di Dinding”. menggunakan symbol bunyi panjang (■) dinyanyikan pola dengan symbol bunyi
 - a. setengah,
 - b. panjang
 - c. pendek
 - d. dua kali panjang

ba lon kuu a da li maa

5. berikut ini lirik lagu yang memiliki irama yang sama dengan lirik diatas adalah
 - a. ru pa ru pa war na nya
 - b. me rah mu da dan bi ruu
 - c. ba lon kuu ting gal em paat
 - d. ku pe gang e rat erat
6. Ikan bernafas menggunakan
 - a. Insang
 - b. Paru-paru
 - c. Trakea
 - d. jantung
7. Ular berjalan menggunakan
 - a. kaki
 - b. sirip

- c. perut
 - d. sayap
8. Manusia berkembangbiak dengan cara
- a. bertelur
 - b. beranak
 - c. bertelur dan beranak
 - d. menetas
9. Berikut ini hewan yang berkembangbiak dengan cara bertelur adalah
- a. kucing
 - b. sapi
 - c. itik
 - d. kelinci
10. Berikut ini yang bukan termasuk ciri ciri makhluk hidup adalah
- a. dapat bergerak
 - b. mampu berkembangbiak
 - c. mengalami pertumbuhan
 - d. dapat dimanfaatkan dagingnya
11. Bilangan 3.429 dibaca adalah
- a. tiga ribu empat ratus sembilan belas
 - b. tiga ribu empat ratus dua puluh sembilan
 - c. tiga ribu empat ratus sembilan puluh dua
 - d. tiga ribu tiga ratus dua puluh sembilan
12. Lambang bilangan dari lima ribu dua belas adalah
- a. 5.012
 - b. 5.022
 - c. 5.121
 - d. 5.412
13. Angka 7 pada bilangan 2.783 menempati nilai tempat
- a. satuan
 - b. puluhan
 - c. ratusan
 - d. ribuan
14. Lengkapi barisan bilangan di bawah ini dengan tepat
3450, 3460, 3470,,
- a. 3475, 3480
 - b. 3480, 3490
 - c. 3480, 3485
 - d. 3471, 3472
15. **Diketahui barisan bilangan sebagai berikut: 1.492, 1.496,, 1954.**
Bilangan yang tepat melengkapi barisan tersebut **adalah...**
- a. 1497
 - b. 1498
 - c. 1499
 - d. 1450

REMIDIAL

1. Simbol yang melambangkan bunyi panjang adalah
 - a. **■**
 - b. ■
 - c. -
 - d. =
2. Lirik “balonku ada lima”
 - a. ru pa ru pa war na nya
 - b. me rah mu da dan bi ruu
 - c. ba lon kuu ting gal em paat
 - d. ku pe gang e rat erat
3. Makna paling sederhana dari irama ialah...
 - a. bunyi yang berulang
 - b. suara
 - c. ketukan
 - d. bisikan
4. Setelah 9 bulan ibu mengandung, ibu seorang adik.
 - a. menetaskan
 - b. melahirkan/beranak
 - c. menelurkan
 - d. mengantarkan
5. Unggas berkembang biak secara bertelur. Yang termasuk kelompok unggas adalah
 - a. kucing
 - b. sapi
 - c. itik
 - d. kelinci
6. Makhluk hidup memiliki ciri-ciri
 - a. bernafas
 - b. tidak bernyawa
 - c. menghirup asap
 - d. dapat dimanfaatkan dagingnya
7. Pada bilangan 2.783, angka 2 menempati ribuan, angka 7 menempati ratusan dan angka 8 menempati nilai tempat
 - a. satuan
 - b. puluhan
 - c. ratusan
 - d. ribuan
8. Lengkapi barisan bilangan di bawah ini dengan tepat
310, 320, 330,,,,,
 - a. 340, 380
 - b. 340, 350
 - c. 380, 350
 - d. 340, 370

9. Diketahui barisan bilangan sebagai berikut: 440, 450,, 470.

Bilangan yang tepat melengkapi barisan tersebut adalah...

- a. 460
- b. 470
- c. 480
- d. 490

10. 9.023 =

- a. Sembilan ribu nol dua puluh tiga
- b. Sembilan ribu dua puluh tiga
- c. Sembilan nol dua tiga
- d. Sembilan duaratus tiga puluh

PENGAYAAN

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Lagu “Burung Kakak Tua” memiliki pola irama sederhana. Uraikan symbol panjang pendeknya bunyi dari lagu Burung Kakak Tua!

2. Setiap makhluk hidup memiliki cirinya masing-masing. Jabarkan ciri-ciri dari makhluk hidup berikut ini!

No.	Klasifikasi	Manusia	Hewan	Tumbuhan
1	Cara berkembangbiak			
2	Makanan			
3	Tempat tinggal			
4	Ciri fisik			

3. Uraikan bilangan dibawah ini sesuai nilai tempatnya!

- a. 3.004
- b. 5.913
- c. 7.157
- d. 9.678

Lampiran 5 PENILAIAN

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP PENILAIAN OBSERVASI

Rubrik:**Indikator sikap aktif dalam pembelajaran:**

1. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap																											
		Tanggung Jawab				Jujur				Peduli				Kerjasama				Santun				Percaya diri				Disiplin			
		K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S
		R	K	A	B	R	K	A	B	R	K	A	B	R	K	A	B	R	K	A	B	R	K	A	B	R	K	A	B
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																													
2																													
3																													
4																													
5																													

K : Kurang

C: Cukup

B: Baik

SB : Baik Sekali

Lembar Penilaian Sikap – Observasi pada Kegiatan Diskusi						
SBDP - BAHASA INDONESIA - MATEMATIKA						
Mata Pelajaran :						
Kelas/Semester :						
Topik/Subtopik :						
Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerjasama, santun, toleran, responsive, dan proaktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan						
No	Nama Siswa	Kerja sama	Rasa Ingin Tahu	Santun	Komunikatif	Keterangan
1						
2						
3						
4						
5						
6						
....						
Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.						
4 = sangat baik 3 = baik 2 = cukup 1 = kurang						

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN –TERTULIS
(Pilihan Ganda)
SBDP - BAHASA INDONESIA - MATEMATIKA

Penilaian Pengetahuan - Tes Tulis Pilihan Ganda	
Topik	:
Indikator	:
Soal	:
Jawaban :	
a.
b.
c.
d.
e.

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN (ANALISIS)- TES TERTULIS
SBDP - BAHASA INDONESIA - MATEMATIKA

NO	N A M A	PILIHAN GANDA	ESSAY	SKOR	NILAI

		0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	P	E	A	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	G	I
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												

Rubrik Penilaian Penugasan Pembuatan Iklan

No.	Kriteria a	Kelompok								
		9	8	7	6	5	4	3	2	1
1	Kesesuaian dengan konsep dan prinsip bidang studi									
2	Ketepatan memilih bahan									
3	Kreativitas									
4	Ketepatan waktu pengumpulan tugas									
5	Kerapihan hasil									
	Jumlah skor									

Keterangan: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup baik, 1 = kurang baik
 Nilai Perolehan = $\frac{\text{JumlahSkor}}{20}$