

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri Ambopi
Kelas / Semester : 3 / 1
Tema : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan (Tema 2)
Sub Tema : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dibimbing melalui aplikasi Daring siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar.
2. Dibimbing melalui aplikasi Daring siswa dapat menemukan arti penting berterima kasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
3. Dibimbing melalui aplikasi Daring, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.
4. Dibimbing melalui aplikasi Daring siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 siswa. (Gotong Royong) • Dalam tiap kelompok ada satu siswa yang bertugas membacakan teks dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon sementara siswa lainnya menyimak. • Tiap siswa dalam kelompok kemudian menceritakan pesan moral yang terkandung dalam dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon. • Guru dan siswa mendiskusikan pesan moral yang terkandung pada dongeng Pengembara dan Sebuah Pohon. (Collaboration) • Siswa juga menjawab pertanyaan tentang fungsi kata terima kasih dan perasaan ketika mengucapkan terima kasih. • Siswa menuliskan dua pengalaman berterima kasih pada tempat yang tersedia di buku siswa. (Creativity and Innovation) • Siswa bersiap-siap melakukan aktivitas olahraga. Sebelum ke lapangan siswa berganti pakaian olahraga. • Kegiatan olahraga diawali dengan melakukan pemanasan dengan berlari keliling lapangan sekolah sebanyak 3 kali putaran. • Guru memberi contoh gerakan-gerakan kombinasi memutar dan meliuk. • Setelah semua siswa dapat melakukan gerakan kombinasi memutar dan meliuk, guru dan siswa melakukan gerakan pendinginan yang dicontohkan guru. • Siswa dan guru kembali ke kelas. Sebelumnya siswa mengganti pakaian olahraga dengan pakaian seragam sekolah. (Creativity and Innovation) 	140 menit

Penutup	Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Dibimbing melalui aplikasi Daring	15 menit
Refleksi dan Konfirmasi		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
ASSESSMENT (Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)		

Mengetahui
Kepala Sekolah,

ROSTINA, S.Pd
NIP. 19650502 198910 2 001

Ambopi, 2020

Guru Kelas 3,

AMANAHA, S.Pd
NIP. 19891018 201903 2 010

5								
6								
7								
8								

C. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Teks dongeng
3. Pakaian olahraga

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Ambopi, 2020
Guru Kelas 3,

ROSTINA, S.Pd
NIP. 19650502 198910 2 001

AMANAHAH, S.Pd
NIP. 19891018 201903 2 010