

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SD NEGERI BERINGIN
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1
Tema 2	: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Sub Tema 2	: Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 Kali pertemuan (2x35)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
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.
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 DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. (C4)	3.8.1 Menampilkan sifat tokoh dongeng dengan ekspresi. (C5)

2	4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif .(P3)	4.8.1 Menyimpulkan isi pesan yang terdapat dalam dongeng secara lisan .(C6)
---	---	---

PPKn

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. (C1)	3.3.1 Menganalisis keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.(C4)
2	4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar .(C3)	4.3.1 Memeragakan beberapa sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.(P3)

PJOK

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. (C4)	3.2.1 Menelaah gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.(C4)

2	4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. (C3)	4.2.1 Mempraktikkan gerakan memutar dan meliuk pada lompat tali.(P3)
---	---	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Media daring Zoom Cold meeting:

1. Siswa dapat menampilkan sifat tokoh dongeng dengan ekspresi yang tepat.(P4)
2. Siswa dapat menyimpulkan isi pesan yang terdapat dalam dongeng secara lisan dengan tepat.(C6)
3. Siswa dapat menganalisis keberagaman sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.dengan tepat .(C4)
4. Dengan mengamati sifat-sifat dari teman sekelas, siswa dapat memeragakan beberapa sifat individu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila” dengan tepat. (P3)
5. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat menelaah gerakan memutar dan meliuk dengan tepat. (C4)
6. Dengan memperhatikan penjelesan guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan memutar dan meliuk pada lompat tali dengan benar .(P3)

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca Doa dipandu melalui Group WhatsApps,Zoom,Google Meet,dan aplikasi Daring lainnya (Orientasi)<i>Religius</i>. 2. Mengecek kehadiran siswa. 3. Menyanyikan lagu nasional bersama-sama. 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi). 5. Mengaitkan Materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi). 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 7. Menyampaikan Ruang lingkup Materi dengan menampilkan lewat PPT.<i>TPACK</i> 	10 menit
Inti	<p style="text-align: center;">(Sintak Model Discovery Learning)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian Rangsangan/stimulation <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semua siswa menyimak dongeng “Anak Gembala dan Serigala” yang ada pada video yang ditampilkan (<i>Collaburation</i>) (<i>Mengamati</i>).<i>TPACK</i> ▪ Siswa mendengarkan guru dalam mendiskusikan pembagian peran (<i>Communication</i>). 2. Identifikasi masalah/problem statement <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berlatih sesuai dengan perannya masing-masing (menalar) (<i>Creativity and Innovation</i>). 	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap siswa menampilkan bermain peran dengan judul Anak Gembala dan Serigala lewat aplikasi zoom (<i>mencoba</i>) (<i>collaburation</i>).TPACK <p>3. Mengumpulkan data/data collection</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan tentang pesan yang terdapat pada dongeng Anak Gembala dan Serigala (<i>Menanya</i>) (<i>communication</i>). <p>4. Mengolah data/data processing</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati sifat-sifat teman yang mengikuti proses pembelajaran, siswa menuliskan 4 sifat yang menjadi ciri khas 3 orang teman sekelas (<i>mengamati dan mencoba</i>). ▪ Siswa diminta untuk memerankan sifat-sifat yang ada pada salah satu temannya (<i>menalar</i>). <p>5. Pembuktian</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa kemudian memerankan sifat-sifat yang ada pada salah satu teman dan guru mengamati siswa dalam memerankan salah satu temannya sambil melakukan penilaian (<i>Mencoba</i>). ▪ Setelah itu, siswa dan guru mendiskusikan tentang gerakan melompat (<i>Collaboration</i>). 	
Penutup	<p>6. Menarik kesimpulan/generalization</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Dibimbing melalui aplikasi Daring (Creativity).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. • Memberikan evaluasi menggunakan aplikasi google form yang dibagikan melalui WAG dan melakukan penilaian. • Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme,persatuan,dan toleransi. • Salam dan doa penutup yang dipimpin oleh salah satu siswa (Religius). 	

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber Pembelajaran

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Teks dongeng
- Internet

Media Pembelajaran

- PPT, Aplikasi *Google Form, Zoom Cold Meeting, WhatsApp*

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Bermain peran berdasarkan isi cerita yang ada pada dongeng.

- Mendiskusikan pesan moral yang terdapat pada dongeng.
- Mengamati sifat-sifat teman yang ada di kelas.
- Memerankan sifat salah satu teman di kelas.
- gerakan kombinasi memutar lengan dan meliukkan badan melalui permainan lompat tali (skipping)

G. MODEL / PENDEKATAN / METODE PEMBELAJARAN

- Model : Discovery Learning
- Pendekatan : Sainifik
- Metode : simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
4												
5												
Dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis: Skor

- a. Menuliskan sifat-sifat 3 teman yang ada di kelas.

Banyak soal: 3 buah

Skor maksimal: 120

Skor setiap soal: 40

Kunci Jawaban: Sesuai jawaban siswa

Penilaian Keterampilan

- a. Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Bermain Peran

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Volume suara	Volume suara keras dan jelas.	Volume suara jelas.	Volume suara kurang jelas.	Sangat pelan atau tidak terdengar.
2.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog, namun kurang konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan dialog.	Monoton, tanpa ekspresi.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
3.	Lafal dan Intonasi	Mengucapkan lafal dan intonasi yang tepat.	Mengucapkan lafal yang tepat namun ada beberapa intonasi yang kurang tepat	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan ada intonasi yang kurang tepat.	Mengucapkan lafal ada yang kurang tepat dan tidak menggunakan intonasi yang tepat

Instrumen Penilaian Bermain Peran

No.	Nama Siswa	Kriteria 1 (v)				Kriteria 2 (v)				Kriteria 3 (v)			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													

Mengetahui
Kepala Sekolah

RISMAN RIFANI,S.PD
Nip.19750223 199703 1 003

Beringin,
Guru Kelas 3

MARYA ULPAH,S.Pd.SD
Nip.19861014 201001 2 012

