

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 1 MURUH
Kelas / Semester : 3 / II
Tema : 7 Perkembangan Teknologi
Sub Tema : 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi
Pembelajaran ke : 3
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (1 x 10 menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca teks secara berpasangan, siswa dapat memahami isi teks bacaan dengan tepat.
2. Melalui kegiatan mengamati dan mewarnai kartu kosakata, siswa dapat menemukan kosakata produk yang dihasilkan teknologi komunikasi serta dapat membuat kalimat yang baik dan benar.
3. Melalui kegiatan presentasi, siswa dapat mengemukakan pendapatnya didepan orang.
4. Melalui kegiatan menghias kaleng telepon, siswa dapat menerapkan pembuatan karya dekoratif dan berkreasi sendiri.
5. Melalui kegiatan menggambar bangun ruang, siswa dapat memahami pengertian keliling.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">a. Melakukan pembukaan dengan salam dilanjutkan dengan membaca doa. (Orientasi)b. Guru mengajak membaca “Pancasila”(Nasionalisme) pembiasaanc. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apersepsi)d. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran. (Motivasi)	2 Menit
Kegiatan Inti	Ayo Membaca <ol style="list-style-type: none">a. Guru memperlihatkan telepon kaleng, pesawat telepon, dan telepon genggam.b. Tanyakan kepada siswa, apakah mereka mengenal berbagai benda yang diperlihatkan?.c. Tanyakan pula kepada siswa apa manfaatnya berbagai jenis benda tersebut?.d. Setelah melakukan diskusi dan bertukar pikiran, minta siswa membaca secara berpasangan dengan teman sebangku dengan menjaga jarak. Membaca	6 menit

	<p>berpasangan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya literasi.</p> <p>e. Melalui membaca berpasangan, siswa dapat bertukar informasi mengenai “ Sejarah Penggunaan Telepon.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Guru Menyiapkan beberapa kosakata yang berkaitan dengan teknologi komunikasi dengan teknik scrabble. Guru Mengarahkan siswa untuk mencari kosakata yang sesuai dengan teknologi komunikasi dengan cara memberikan warna pada kosakata tersebut secara berkelompok. Mengarahkan siswa untuk berdiskusi dalam membuat kalimat sesuai dengan kosakata yang sudah didapat. Perwakilan dari kelompok membacakan didepan teman-teman hasil kalimat yang sudah dibuat. <p>Ayo Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memperlihatkan kembali telepon kaleng pada siswa dan mengajak untuk mempraktikkan pembuatan telepon kaleng. Kemudian guru meminta siswa untuk menghias kaleng tersebut dengan kertas yang seukuran kaleng. Dengan menunjukkan pola dekoratif toraja. Siswa dapat mencotoh pola yang sudah ada dan mengembangkannya. <p>Ayo mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan gambar bangun datar dan bangun ruang. Guru menunjukkan telepon genggam Tanyakan kepada siswa berbentuk apa telepon genggam? Tunjukkan bahwa jumlah dari ukuran sisi yang membentuk bangun datar disebut sebagai keliling. <p>Ayo berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Siapkan kertas kosong agar siswa dapat menggambar dan menunjukkan keliling dari bangun datar yang digambar dengan memberi warna khusus pada sisi-sisinya. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran yang dibahas hari ini Pemberian reward kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi. Salam dan doa dipimpin oleh salah satu siswa. 	<p>2 menit</p>

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

a. Penilaian sikap

- Pengamatan dan pencatatan sikap selama proses pembelajaran dan diskusi berlangsung.

b. Penilaian pengetahuan

- Tes tertulis : Membuat kalimat yang benar dengan kosakata yang didapat dari kartu scrabble.
- Tes lisan : menjelaskan dan menunjukkan keliling bangun datar.

c. Penilaian keterampilan

- Rubric

Keterampilan	Rubrik Kriteria			
	Baik Sekali (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Kurang (skor 1)
Membuat karya dekoratif	Menggunakan lebih dari 2 unsur garis, bidang, dan warna menjadi kombinasi yang menarik dan memiliki nilai dekoratif	Menggunakan 2 unsur garis, bidang, dan warna menjadi kombinasi yang menarik dan memiliki nilai dekoratif	Menggunakan 1 unsur garis, bidang, dan warna menjadi kombinasi yang menarik dan memiliki nilai dekoratif	Belum dapat Menggunakan unsur garis, bidang, dan warna menjadi kombinasi yang menarik dan memiliki nilai dekoratif

Mengetahui
Kepala Sekolah

Muruh,
Guru Kelas III

TRISNO, S.Pd.
NIP. 19690325 199503 1 001

PURNAMA WATI, S.Pd.
NIP. 19890718 201903 2 009