

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Islam Al-Azhar Cairo Pagar Alam
Kelas / Semester	: IV / 2
Tema	: 6 (Cita-Citaku)
Subtema	: 1 (Aku dan Cita-Citaku)
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengamati daur hidup kupu-kupu, belalang dan katak serta siswa mampu membuat kesimpulan tentang daur hidup makhluk hidup yang berbeda dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa.
2. Kelas dilanjutkan dengan doa. (religius).
3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Cita-Citaku".

Kegiatan Inti

1. Siswa mengamati gambar kepompong yang menggantung di atas daun. Dengan bimbingan guru, siswa lalu membahas tentang kepompong yang merupakan pertumbuhan dan perkembangan dari ulat. Guru menjelaskan kepompong itulah yang akan menjadi kupu-kupu. Proses pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu disebut daur hidup. Dengan bimbingan guru, siswa juga membahas tentang proses perubahan bentuk selama daur hidup kupu-kupu yang dinamakan metamorfosis. Siswa lalu mengamati tahapan daur hidup kupu-kupu dan gambar yang berkaitan.

Guru dapat memberikan pertanyaan:

1. Apakah yang kalian ketahui tentang daur hidup kupu-kupu?
2. Apakah perbedaan daur hidup kupu-kupu dengan hewan peliharaan?
2. Setelah memahami proses daur hidup kupu-kupu dilanjutkan dengan daur hidup belalang, siswa kemudian mengamati dan mendiskusikan proses daur hidup kupu-kupu dan katak dengan menggunakan aplikasi *Quiver-3D Coloring App*.
3. Dengan bimbingan guru, siswa lalu membahas tentang daur hidup kupu-kupu dan belalang. Daur hidup pada kupu-kupu disebut metamorfosis sempurna. Sedangkan daur hidup belalang disebut metamorfosis tidak sempurna.

Hasil yang diharapkan

- a. Kecermatan dan ketelitian siswa dalam membandingkan daur hidup kupu-kupu dan belalang,
- b. kemampuan dan keterampilan siswa dalam berdiskusi dan menulis kesimpulan hasil diskusi.

Kegiatan Penutup

1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari
2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
4. Melakukan penilaian hasil belajar
5. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian Sikap	: observasi selama kegiatan berlangsung
Penilaian Pengetahuan	: instrumen evaluasi dengan <i>wizer.me</i>
Penilaian Keterampilan	: rubrik dan instrumen terlampir.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pagar Alam, 4 November 2021
Guru,

Tomy Heryandi, S.Pd.

Tomy Heryandi, S.Pd.

Lampiran

Rubrik Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		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												
Dst												

Keterangan:

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

2. Penilaian Pengetahuan

Siswa menjawab pertanyaan dengan menggunakan aplikasi *wizer.me* dengan scan qr-code berikut ini:



Akses worksheet: <https://app.wizer.me/preview/MG37PT>

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik mewarnai dan observasi menggunakan aplikasi *Quiver-3D Coloring App*

Color page (Kupu-Kupu) : [Monarch Butterfly.pdf \(quivervision.com\)](http://MonarchButterfly.pdf(quivervision.com))

Color page (katak): [Q_froglifecycle_print.pdf \(quivervision.com\)](http://Q_froglifecycle_print.pdf(quivervision.com))

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Hasil karya	Siswa dapat mewarnai dengan sempurna dan menggunakan aplikasi tanpa bantuan guru	Siswa dapat mewarnai dengan sempurna dan menggunakan aplikasi dengan sedikit bantuan guru	Siswa dapat mewarnai dengan baik dan menggunakan aplikasi, tetapi masih dibimbing langsung oleh guru	Siswa belum dapat mewarnai dengan sempurna dan tidak dapat menggunakan aplikasi