

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD PERMATA INSANI ISLAMIC SCHOOL

Kelas/Semester : 2(dua)/Ganjil

Tema : 4. Hidup Bersih dan sehat

Sub Tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain

Muatan Terpadu : SBdP, Bahasa Indonesia, Matematika

Pembelajaran ke : 4

Alokasi Waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar dan lingkungan sekitar, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat menggunakan ejaan yang tepat.
2. Melalui penugasan, siswa dapat membuat karya patung imajinatif berdasarkan pengalaman sendiri dengan bahan alami secara tepat.
3. Dengan mengamati gambar dan model bangun ruang, siswa dapat menentukan banyak rusuk, sisi dan titik sudut bangun ruang dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi)• Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)• Ketika mengajukan pertanyaan, siswa diarahkan pada pengetahuan awal mereka dan penanaman sikap yang sesuai nilai-nilai yang dapat diteladani melalui gambar (Motivasi) | 1 menit |
| Inti | <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa membaca teks yang berjudul “Asap Menyebabkan Polusi Udara” dengan lafal dan intonasi yang tepat.• Bertanya jawab tentang isi teks yang dibaca. Pertanyaan yang dapat di ajukan misalnya : “Apa isi teks yang kamu baca?” dan “Apa kesimpulanmu terhadap isi teks?” <p>Ayo mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa mengamati gambar yang berhubungan dengan ciri tempat bermain | 8 menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>yang tidak bersih dan tidak sehat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang isi gambar, terutama yang berhubungan dengan ciri tempat bermain yang tidak bersih dan tidak sehat. Pertanyaan yang dapat di ajukan misalnya "Informasi apa yang kamu peroleh dari gambar?" <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menuliskan laporan hasil pengamatan tentang ciri tempat bermain yang tidak bersih dan sehat. • Siswa diberikan arahan tentang penggunaan ejaan yang tepat ketika menulis laporan. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar berbagai model kendaraan bermotor. • Bertanyajawab tentang isi gambar. • Menghubungkan gambar dengan karya kerajinan dari bahan lunak, misalnya plastisin. • Bertanya jawab tentang cara membuat kerajinan dari plastisin. <p>Ayo Berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kerajinan dari plastisin. • Guru membimbing siswa dengan baik ketika membuat kerajinan dari plastisin agar hasilnya lebih rapi. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar model lokomotif kereta api. • Bertanya jawab tentang model lokomotif kereta api dan plastisin yang diamati, yaitu berbentuk balok. • Siswa mendiskusikan berbagai benda disekitar yang berbentuk bangun ruang, misalnya kotak kapur berbentuk kubus. • Mengoreksi kebenaran jawaban hasil diskusi siswa. • Guru memberikan penguatan dan penghargaan terhadap prestasi belajar siswa. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar bentuk kubus dan balok • Bertanya jawab tentang banyak sisi, rusuk, dan titik sudut pada kubus dan balok. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi yang berhubungan dengan banyak sisi, rusuk, dan titik sudut pada bangun ruang. | |
|--|--|--|

| | | |
|----------------|---|---------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Mengoreksi kebenaran jawaban siswa. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang materi yang belum di pahami siswa. • Guru membantu siswa dalam membuat simpulan umum tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. • Siswa diminta untuk merefleksikan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan apa yang dipelajari hari ini? 2. Keterampilan apa yang dipelajari hari ini? 3. Sikap apa yang dikembangkan siswa hari ini? • Berdoa bersama dan mengucapkan salam. | 1 menit |

PENGAYAAN

- Menugaskan siswa mengamati berbagai contoh lingkungan yang tidak sehat dan membimbing siswa memberikan tindakan sederhana terhadap lingkungan yang mereka amati.
- Menugaskan siswa mengembangkan karya patung imajinatif dari bahan alami dalam bentuk kreasi yang baru.
- Menugaskan siswa mengamati berbagai bentuk bangun ruang di sekitar dan menerapkan pola pembelajaran tutor sebaya bagi siswa yang belum paham dalam menentukan banyak rusuk, sisi, dan titik sudut pada bangun ruang.

REMEDIAL

- Mengulas kembali materi tentang lingkungan yang tidak bersih dan tidak sehat bagi siswa yang belum paham.
- Menjelaskan kembali cara membuat patung imajinatif dari bahan alami bagi siswa yang belum bisa membuatnya.
- Menjelaskan kembali materi tentang cara menentukan dan menghitung banyak rusuk, sisi dan titik sudut pada bangun ruang.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

I. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap : Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Tes
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

II. Instrumen Penilaian

1. Penilaian sikap

Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada sikap setiap siswa yang terlihat!

| No. | Nama Siswa | Jujur | | Disiplin | | Tanggung Jawab | | Santun | | Peduli | | Percaya Diri | |
|-----|------------|-------|----|----------|----|----------------|----|--------|----|--------|----|--------------|----|
| | | T | BT | T | BT | T | BT | T | BT | T | BT | T | BT |
| 1. | Siti | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Dayu | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Beni | | | | | | | | | | | | |

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

2. Penilaian Pengetahuan

- Menentukan banyak rusuk, sisi, dan titik sudut bangun ruang. (**KD Matematika 3.10**)

Skor : 5

3. Penilaian Keterampilan

- Membuat karya patung dari bahan alami. (**KD SBdP 4. 1**)

| No. | Kriteria | Baik Sekali | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|-----|--|---|---|--|--|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Bentuk objek (Representasi objek) | Tampilan patung jelas dan rapi | Tampilan patung jelas tetapi kurang rapi | Tampilan patung kurang jelas dan kurang rapi | Tampilan patung tidak jelas dan tidak rapi |
| 2. | Komposisi (susunan bagian-bagian bentuk) | Seluruh bagian-bagian tubuh proporsional | Sebagian besar bagian-bagian tubuh proporsional | Hanya sebagian kecil bagian-bagian tubuh yang proporsional | Seluruh bagian-bagian tubuh tidak proporsional |
| 3. | Teknik | Sangat efektif menggunakan alat dan bahan | Efektif menggunakan alat dan bahan | Kurang efektif menggunakan alat dan bahan | Tidak efektif menggunakan alat dan bahan |

Skor Penilaian : 0-100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

- Membuat laporan sederhana tentang tempat bermain yang tidak bersih. (**KD Bahasa Indonesia 4.4**)

| No. | Kriteria | Baik Sekali | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|-----|-------------------------|---------------------------------|--|--|--|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Kelengkapan isi laporan | Isi laporan lengkap | Isi laporan mencakup sebagian besar isi gambar | Isi laporan hanya mencakup sebagian kecil isi gambar | Isi laporan belum sesuai dengan isi gambar |
| 2. | Tampilan | Tulisan jelas, rapi, dan bersih | Tulisan jelas, tetapi kurang rapi atau bersih | Tulisan kurang jelas | Tulisan tidak bisa dibaca |

Skor Penilaian : 0-100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala SD Permata Insani Islamic School



Asep Saepudin, S.Pd.

Pasarkemis, 10 Mei 2021
Guru kelas 2,



Fitrotul Izah, S.Pd