

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN TOMANG 03  
Kelas/Semester : 3/2  
Tema : 7 (Perkembangan teknologi)  
Subtema : 3 (Perkembangan teknologi Komunikasi)  
Fokus Pembelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia, dan Matematika  
Pembelajaran ke 1  
Alokasi waktu : 2 x30 menit ( 2 Jam pelajaran )

## A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya, di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak yang ehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi	Indikator
3.6	Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	3.6.1. Mengidentifikasi ide pokok dari teks dengan tepat. 3.6.2. Mengidentifikasi kalimat utama tiap paragraf dari suatu bacaan dengan tepat.
4.6	Meringkas Informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.6.1. Menemukan kosakata baru tentang perkembangan teknologi komunikasi dengan benar. 4.6.2. Menggunakan kosakata tersebut dalam sebuah kalimat dengan tepat

### Muatan : Matematika

NO	Kompetensi	Indikator
3.10	Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar	3.10.1. Menjelaskan pengertian keliling bangun secara runtut dan tepat memiliki simetri lipat dengan tepat.
4.10	Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar	4.10.1. Menunjukkan keliling bangun datar dengan tepat.

### Muatan: SBdP

NO	Kompetensi	Indikator
3.1	Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	3.1.1. Mengiden mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan tepat. 2. Menentukan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk dibuat menjadi karya dekoratif dengan rapi dan percaya diri.
4.1	Membuat karya dekoratif	4.2.1. Membuat desain kartu pos bermotif karya dekoratif dengan rapi dan percaya diri.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar kartu pos siswa dapat mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan tepat.
2. Melalui diskusi dalam kelas, siswa dapat menunjukkan kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan tepat.
3. Dengan membaca teks bacaan tentang sejarah komunikasi, siswa dapat mengidentifikasi kalimat utama tiap paragraf dari suatu bacaan dengan tepat.
4. Dengan menemukan kalimat utama dari tiap paragraf, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari suatu bacaan dengan tepat
5. Dengan mengamati teks bacaan tentang sejarah komunikasi, siswa dapat menemukan kosakata baru tentang perkembangan teknologi komunikasi dengan benar.
6. Dengan mengamati gambar kartu pos, siswa dapat menunjukkan sisi-sisi bangun datar pada gambar kartu pos
7. Dengan menggambar kartu pos siswa dapat menjelaskan cara menentukan keliling bangun datar menggunakan satuan unit panjang dengan runtut dan tepat.

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (<b>Orientasi</b>)</li> <li>2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>)</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>(<b>Model Discovery Learning</b>)</p> <p><b>Ayo Membaca</b></p> <p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan menunjukkan gambar kartu pos dan sampul surat</li> <li>• Guru bertanya jawab siapa yang pernah berkirim surat, atau mengirim kartu pos?</li> <li>• Guru bercerita mengenai manfaat kartu pos dan penggunaannya pada masa lalu.</li> <li>• Siswa dan guru melakukan tepuk semangat bersama-sama untuk membangun semangat dan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa diminta untuk membaca teks bacaan pada buku siswa mengenai sejarah komunikasi. (<b>Literasi</b>)</li> <li>• Salah seorang siswa diminta untuk membaca paragraf pertama dengan nyaring dan siswa lain membaca dalam hati.</li> <li>• Guru membentuk siswa menjadi lima kelompok, untuk berdiskusi mengenai kalimat utama dari tiap paragraf pada teks bacaan tersebut. (<b>Kolaborasi</b>)</li> </ul>	140 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mencatat hasil diskusi kelompok mengenai kalimat utama setiap paragraf di papan tulis dan ringkas hasilnya bersama-sama hingga siswa dapat memahami ide pokok dari teks bacaan yang dibaca. (<b>Elaborasi</b>)</li> <li>Minta siswa untuk mencari arti dari setiap kata yang diberi garis bawah pada teks bacaan dengan menggunakan kamus. (Sebelumnya jelaskan cara mencari arti kata dengan menggunakan kamus).</li> </ul> <p><b>Ayo Menulis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah memahami artinya, minta siswa untuk membuat kalimat dari kata yang telah mereka pahami artinya dan menuliskannya.</li> <li>Berikan kesempatan kepada siswa agar dapat belajar satu sama lain dengan meminta mereka membacakan kalimat yang telah ditulis</li> </ul> <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selanjutnya, guru menunjukkan kartu pos atau kartu ucapan pada siswa</li> <li>Minta siswa untuk mengamati motif yang terdapat pada kartu pos/kartu ucapan dan meminta pendapat mereka mengenai gambar yang dilihat.</li> <li>Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai fungsi kartu pos dan sampul surat</li> <li>Guru bertanya kepada siswa, apakah gambar yang dilihat menarik dan indah? Apa saja hal yang dapat membuat gambarnya indah dan menarik? Apakah mereka mengetahui unsur rupa yang terdapat pada gambar yang diamati?</li> <li>Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai unsur dan kombinasi garis, bidang, dan warna yang terdapat pada gambar. (<b>HOTS</b>)</li> </ul> <p>(<b>Model Project Base Learning</b>)</p> <p><b>Ayo Berkreasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Minta siswa untuk membuat desain sederhana berupa kartu pos dari karton manila. (<b>Kreatifitas dan Inovasi</b>)</li> <li>Berikan contoh unsur garis, bidang, dan warna yang dapat mereka gunakan untuk berkreasi.</li> <li>Siapkan model kartu pos/kartu ucapan dan minta siswa untuk menghias menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna menjadi karya dekoratif disekeliling kartu.</li> <li>Sampaikan motivasi kepada siswa agar mengerjakan tugas dengan percaya diri.</li> </ul> <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tunjukkan hasil karya siswa di depan kelas dan karya dekoratif yang mengelilingi kartu.</li> <li>Tunjukkan pada siswa bahwa kartu merupakan bangun datar.</li> <li>Jelaskan komponen yang membentuk sebuah bangun datar.</li> <li>Tanyakan kepada siswa apakah sisi yang terdapat pada kartu pos merupakan keliling bangun datar tersebut? <ul style="list-style-type: none"> <li>Minta siswa untuk menjelaskan secara bergantian.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk melakukan simulasi mengenai cara mengirim kartu pos dan surat (<b>Kolaboratif</b>)</li> </ul> <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa diminta untuk mencari berbagai bangun datar yang ada di kelas dan menunjukkan kelilingnya. <ul style="list-style-type: none"> <li>Selain itu, siswa juga diminta untuk menyelesaikan latihan yang terdapat pada buku siswa.</li> </ul> </li> </ul> <p>Kegiatan Bersama Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran siswa</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>Peserta Didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</li> <li>Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian</li> </ul>	<p>15 menit</p>

## E. MATERI PEMBELAJARAN

### Materi mengenai motif ragam hias pada karya seni rupa

Indonesia amat kaya dengan keragaman produk kerajinan dengan berbagai macam ragam hias yang tersebar di seluruh penjuru tanah air. Ragam hias Nusantara pada umumnya mempunyai muatan nilai tradisi dengan kekhasan dan keragamannya masing-masing.

Di samping perbedaan-perbedaan, terdapat pula persamaan-persamaannya, misalnya jenis, bentuk, motif hias, pola susunan, pewarnaan, bahkan nilai simbolisnya.

Berbagai motif ragam hias yang bisa digunakan untuk menghias karya kerajinan antara lain sebagai berikut

#### 1. **Motif Realis**

Motif realis merupakan motif yang dibuat berdasarkan bentuk-bentuk nyata yang ada di alam sekitar, seperti bentuk tumbuh-tumbuhan, bentuk hewan atau binatang, bentuk batu-batuan, bentuk-bentuk awan, bintang, matahari, dan bentuk pemandangan alam.

#### 2. **Motif Geometris**

Motif geometris merupakan motif yang mempunyai bentuk teratur dan dapat diukur menggunakan alat ukur. Contohnya, bentuk segi empat, segitiga, lingkaran, dan silinder.

Motif geometris merupakan motif tertua dalam ragam hias karena sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bahkan bidang yang berulang dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit.

Hampir di seluruh wilayah nusantara ditemukan motif ini. Motif hias geometris antara lain meander, pilin, leweng, banji, kawung, dan tumpal.

#### 3. **Motif Dekoratif**

Pengertian dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Gambar dekoratif berupa gambar hiasan yang perwujudannya tampak rata, kesan ruang, jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjalkan.

Untuk memperoleh objek gambar dekoratif perlu dilakukan deformasi atau penstilliran alami. Bentuk-bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya, bunga yang digayakan. Kesan tentang bunga harus masih ada pada motif itu.

#### 4. **Motif Abstrak**

Motif abstrak merupakan motif yang tidak dikenali kembali objek asal yang digambarkan atau memang benar-benar abstrak karena tidak menggambarkan objek-objek yang terdapat di alam sekitar maupun objek khayalan gubahan objek alam serta tidak menggunakan unsur tulisan yang terbaca.

(Sumber: <https://www.sekolahpendidikan.com/2017/02/motif-ragam-hias-pada-produk-kerajinan.html>)

## Sejarah Komunikasi

Komunikasi adalah cara penyampaian gagasan antarmanusia. Pada awalnya, komunikasi dilakukan secara tatap muka dan pesan disampaikan secara lisan. Namun, kebutuhan untuk menyampaikan informasi secara tidak langsung juga sangat diperlukan sehingga ilmu tentang komunikasi semakin berkembang.

Ada bermacam-macam cara penyampaian pesan dari jauh. Suku Indian menggunakan asap sebagai tanda pesan. Di Indonesia, dikenal adanya kentungan. Kentungan digunakan untuk penyampaian tanda bahaya bagi warga. Selain kentungan, gong dapat menjadi pilihan sebagai penyampaian pesan.

Salah satu penyampaian pesan secara tertulis adalah melalui surat. Sebelum adanya kertas, surat ditulis di atas daun lontar. Pada saat mesin cetak telah diciptakan, alat komunikasi berkembang melalui surat kabar atau koran. Setelah surat kabar, media komunikasi, seperti radio dan televisi, mulai berkembang.

Saat ini, ada jaringan internet. Manusia dapat bertukar informasi melalui surat elektronik. Manusia dapat juga bertukar informasi melalui berbagai jejaring sosial. Jejaring sosial dapat menghubungkan ke belahan dunia mana pun.

Keliling bangun datar adalah jumlah panjang sisi

### F. METODE PEMBELAJARAN

- Discovery Learning
- Cooperatif learning
- Project base learning
- Tanya jawab

### G. PENILAIAN/ASSESMENT

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

## H. PENILAIAN

➤ **SIKAP** : Observasi selama kegiatan

Pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan menggunakan lembar observasi.

➤ **PENGETAHUAN**

**SBdP**

Membuat desain sederhana berupa kartu pos dengan dihiasi dengan karya dekoratif

**Bahasa Indonesia :**

Tes tertulis mengenai kalimat utama setiap paragraf di papan tulis

Tes tertulis mengenai arti dari setiap kata yang diberi garis bawah pada teks bacaan dengan menggunakan kamus.

**Matematika :**

Tes tertulis menggambar kartu pos yang berbentuk persegi dan menggambar sampul surat yang berbentuk persegi panjang serta mencari luas sisi dan kelilingnya.

Instrumen Penilaian : Rubrik

➤ **KETERAMPILAN**

**SBdP**

Membuat kartu pos yang dilengkapi dengan hiasan dan menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna menjadi karya dekoratif disekeliling kartu.

**Bahasa Indonesia :**

Mencari arti dari setiap kata yang diberi garis bawah pada teks bacaan dengan menggunakan kamus

**Matematika :**

Menggambar kartu pos yang berbentuk persegi dan menggambar sampul surat yang berbentuk persegi panjang serta mencari luas sisi dan kelilingnya.

## Lampiran 1: Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, Keterampilan

Tema : 7 (Perkembangan Teknologi)  
 Subtema : 3 (Perkembangan Teknologi Komunikasi)  
 Pembelajaran : 1  
 Fokus pembelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia dan Matematika

No	Nama siswa	Sikap				Pengetahuan				Keterampilan				Jml nilai <u>1+2+3</u> 3
		A	B	C	D	Rata-rata (1)	SBdP	B.Indon esia	Mate matik a	Rata-rata (2)	SBdP	B.Indo nesia	Mate matik a	
1	ACHMAD DZIKRAN MESSI													
2	ALIF SAIFULLAH													
3	AMANDA PUTRI													
4	ARDIAN FATURAHMAN WIJAYA													
5	AZKHA BAGUS IRAWAN													
6	BELVA MALIKA													
7	BIANCA CALISTA													
8	FARDEN ARDANI IRAWAN													
9	FATIMA JIHAN ARETHA													
10	FIRZHA INDIRA HANAFI													
11	GIGH PUTRA PRATAMA													
12	GILANG BIAZZ ROMADON													
13	IBRAHIM SAPUTRA													
14	KAFIE AL AZZAM													
15	KEANU ADRIYAN RIVALDI													
16	MAYKA JENETA													
17	MOHAMAD IRHAM MAULANA													
18	NIKEN													
19	NURSYAMSIYAH													
20	RAISAH ASYILAH PUTRI AZRA													
21	RANA ZAHIRAH													
22	SHARIFAH WIDYA													
23	SITI MARIYAM													
24	ZAHIRA YASMIN KHAIRANI													
25	ZAHRA SURLYA													
26	ZILDAH OKTAVIANI													
27	ZULFYANT KHADAFFY													

Mengetahui  
Kepala SDN Tomang 03

Jakarta, 24 Maret 2022  
Guru Kelas 3 B

**HJ. HARYATI, S.PdI**  
NIP 197110161996062001

**SRIYANI, S.Pd, M.M**  
NUTPK 4443755656300023

**Keterangan:**

Sikap :

- A. Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- B. Tanggung jawab
- C. Percaya diri
- D. Toleransi

**Indikator Penilaian Sikap :**

- (90-100) 4 = Sangat baik
- (81-89) 3 = Baik
- (75-80) 2 = Cukup
- (<75) 1 = Perlu pendampingan

**3. Penilaian Keterampilan****Rubrik Penilaian SBdP**

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

**Membuat karya Dekoratif**

NO	NAMA SISWA	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Predikat
1	ACHMAD DZIKRAN MESSI					
2	ALIF SAIFULLAH					
3	AMANDA PUTRI					
4	ARDIAN FATURAHMAN WIJAYA					
5	AZKHA BAGUS IRAWAN					
6	BELVA MALIKA					
7	BIANCA CALISTA					
8	FARDEN ARDANI IRAWAN					
9	FATIMA JIHAN ARETHA					
10	FIRZHA INDIRA HANAFAI					
11	GIGIH PUTRA PRATAMA					
12	GILANG BIAZZ ROMADON					
13	IBRAHIM SAPUTRA					
14	KAFIE AL AZZAM					
15	KEANU ADRIYAN RIVALDI					



16	MAYKA JENETA					
17	MOHAMAD IRHAM MAULANA					
18	NIKEN					
19	NURSYAMSIYAH					
20	RAISAH ASYILAH PUTRI AZRA					
21	RANA ZAHIRAH					
22	SHARIFAH WIDYA					
23	SITI MARIYAM					
24	ZAHIRA YASMIN KHAIRANI					
25	ZAHRA SURLYA					
26	ZILDAH OKTAVIANI					
27	ZULFYANT KHADAFFY					

### Rubrik Penilaian Bahasa Indonesia

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	(90-100) 4	(81-89) 3	(75-80) 2	<75 1
Pengetahuan tentang mengidentifikasi ide pokok dari wacana.	Menyebutkan Isi dari 3 paragraf.	Menyebutkan isi dari 2 paragraf.	Menyebutkan isi dari 1 paragraf.	Belum dapat menyebutkan isi dari tiap paragraf.
Keterampilan Mencari kosa kata sebuah Paragraf dengan Menggunakan kamus	Menemukan 10 Kosa kata baru dari wacana secara lengkap dan tepat, dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar,	Menemukan 8 Kosa kata baru dari wacana secara lengkap, dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar,	Menemukan 6 Kosa kata baru dari wacana lengkap, dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar,	Menemukan 4 Kosa kata baru dari wacana

NO	NAMA SISWA	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
1	ACHMAD DZIKRAN MESSI				
2	ALIF SAIFULLAH				
3	AMANDA PUTRI				
4	ARDIAN FATURAHMAN WIJAYA				
5	AZKHA BAGUS IRAWAN				
6	BELVA MALIKA				
7	BIANCA CALISTA				
8	FARDEN ARDANI IRAWAN				
9	FATIMA JIHAN ARETHA				

10	FIRZHA INDIRA HANAFI				
11	GIGIH PUTRA PRATAMA				
12	GILANG BIAZZ ROMADON				
13	IBRAHIM SAPUTRA				
14	KAFIE AL AZZAM				
15	KEANU ADRIYAN RIVALDI				
16	MAYKA JENETA				
17	MOHAMAD IRHAM MAULANA				
18	NIKEN				
19	NURSYAMSIYAH				
20	RAISAH ASYILAH PUTRI AZRA				
21	RANA ZAHIRAH				
22	SHARIFAH WIDYA				
23	SITI MARIYAM				
24	ZAHIRA YASMIN KHAIRANI				
25	ZAHRA SURLYA				
26	ZILDAH OKTAVIANI				
27	ZULFYANT KHADAFFY				

### Rubrik Penilaian Matematika

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	(90-100) 4	(81-89) 3	(75-80) 2	<75 1
Pengetahuan tentang keliling Persegi panjang	Mampu Menyelesaikan soal cerita yang Berknaan dengan keliling Persegi panjang	Mampu Menyelesaikan Soal bangun datar Keliling persegi panjang	Mampu menyampaikan cukup jelas.	Mampu menyampaikan kurang jelas
Keterampilan menyajikan tabel makanan yang disukai oleh teman.	Menyajikan tabel dengan menuliskan makanan kesukaan teman berikut kalimat dan memberi ceklis pada kolom contoh sikap	Menyajikan tabel dengan menuliskan makanan kesukaan teman berikut kalimat	Menyajikan tabel dengan menuliskan makanan kesukaan teman	Menyajikan tabel hanya menuliskan nama teman.

NO	NAMA SISWA	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
1	ACHMAD DZIKRAN MESSI				
2	ALIF SAIFULLAH				
3	AMANDA PUTRI				
4	ARDIAN FATURAHMAN				

	WIJAYA				
5	AZKHA BAGUS IRAWAN				
6	BELVA MALIKA				
7	BIANCA CALISTA				
8	FARDEN ARDANI IRAWAN				
9	FATIMA JIHAN ARETHA				
10	FIRZHA INDIRA HANAFI				
11	GIGIH PUTRA PRATAMA				
12	GILANG BIAZZ ROMADON				
13	IBRAHIM SAPUTRA				
14	KAFIE AL AZZAM				
15	KEANU ADRIYAN RIVALDI				
16	MAYKA JENETA				
17	MOHAMAD IRHAM MAULANA				
18	NIKEN				
19	NURSYAMSIYAH				
20	RAISAH ASYILAH PUTRI AZRA				
21	RANA ZAHIRAH				
22	SHARIFAH WIDYA				
23	SITI MARIYAM				
24	ZAHIRA YASMIN KHAIRANI				
25	ZAHRA SURLYA				
26	ZILDAH OKTAVIANI				
27	ZULFYANT KHADAFFY				

Mengetahui  
Kepala SDN Tomang  
03

Jakarta, 24 Maret 2022  
Guru Kelas 3 B

**H.J. HARYATLS.PdI**  
NIP 197110161996062001

**SRIYANI, S.Pd,M.M**  
NUTPK 4443755656300023

## Lampiran 2 : lembar kerja peserta didik

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Tema : 7 (Perkembangan Teknologi)  
Subtema/Pembelajaran : 3 /1 (Teknologi Komunikasi)  
Fokus pembelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia,  
Matematika

NAMA : ..... Hari Tanggal : .....

KELAS : .....

#### AYO MEMBACA

- A. Bacalah tentang teks mengenai sejarah komunikasi kemudian tuliskan informasi berdasarkan hasil bacaan!



#### Sejarah Komunikasi

Komunikasi adalah cara penyampaian gagasan antarmanusia. Pada awalnya, komunikasi dilakukan secara tatap muka dan pesan disampaikan secara lisan. Namun, kebutuhan untuk menyampaikan informasi secara tidak langsung juga sangat diperlukan sehingga ilmu tentang komunikasi semakin berkembang.

Ada bermacam-macam cara penyampaian pesan dari jauh. Suku Indian menggunakan asap sebagai tanda pesan. Di Indonesia, dikenal adanya kentungan. Kentungan digunakan untuk penyampaian tanda bahaya bagi warga. Selain kentungan, gong dapat menjadi pilihan sebagai penyampaian pesan.

Salah satu penyampaian pesan secara tertulis adalah melalui surat. Sebelum adanya kertas, surat ditulis di atas daun lontar. Pada saat mesin cetak telah diciptakan, alat komunikasi berkembang melalui surat kabar atau koran. Setelah surat kabar, media komunikasi, seperti radio dan televisi, mulai berkembang.

Saat ini, ada jaringan internet. Manusia dapat bertukar informasi melalui surat elektronik. Manusia dapat juga bertukar informasi melalui berbagai jejaring sosial. Jejaring sosial dapat menghubungkan ke belahan dunia mana pun.

## AYO MENULIS

Apakah kamu masih ingat tentang kalimat pokok dari setiap paragraf? Tuliskan kalimat utama setiap paragraf di bawah ini

. Paragraf 1 : \_\_\_\_\_

Paragraf 2 : \_\_\_\_\_

Paragraf 3 : \_\_\_\_\_

Paragraf 4 : \_\_\_\_\_

Ide pokok suatu bacaan dapat ditemukan jika kita membaca dengan teliti. Ide pokok ditemukan pada kalimat utama tiap paragraf. Ide pokok adalah gagasan utama dari bacaan

**B. Setelah mengumpulkan kalimat utama dari tiap paragraf, maka dapat diketahui bahwa ide pokok dari teks bacaan di atas adalah....**

## AYO MENULIS

Carilah arti kata tersebut dalam kamus! Buatlah kalimat menggunakan kata-kata yang digarisbawahi!

1.

\_\_\_\_\_

2.

\_\_\_\_\_

3.

\_\_\_\_\_

4.

\_\_\_\_\_

5.

\_\_\_\_\_

6.

\_\_\_\_\_

7.

8. \_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_

10. \_\_\_\_\_

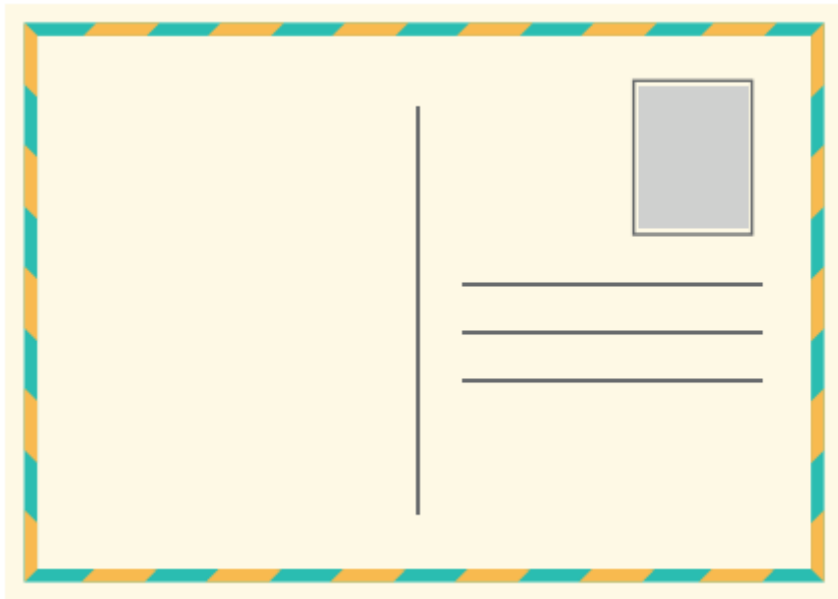
**AYO MENGAMATI**

**Amati hiasan pada kartu pos berikut!**



## AYO BERKREASI

Buatlah hiasan yang sebagus mungkin pada kartu pos di bawah ini!



## AYO BERLATIH

Kartu pos mempunyai empat tepi. Jumlah panjang keempat tepinya disebut keliling kartu pos. Persegipanjang mempunyai empat sisi. Jumlah panjang keempat sisinya disebut keliling persegipanjang. Setiap bangun datar memiliki keliling. Kita dapat menemukan keliling dari setiap bangun datar dengan mudah.

### Pertanyaan :

1. Diketahui Kartu pos diatas memiliki panjang 8 cm dan lebarnya adalah 12 cm, berapakah keliling kartu pos tersebut ?

Jawaban :

---

2. Diketahui Kartu pos diatas memiliki panjang 10 cm dan lebarnya adalah 14 cm, berapakah keliling kartu pos tersebut ?

Jawaban :

---

## Lampiran 3 : Alat Peraga Pembelajaran

### Alat Peraga Pembelajaran

Tema : 7 (Perkembangan Teknologi)

Subtema/Pembelajaran : 3 /1 (Teknologi Komunikasi)

Fokus pembelajaran : SBdP, Bahasa Indonesia, Matematika

#### a. Amplop Surat Besar





**b. Amplop Surat Kecil**



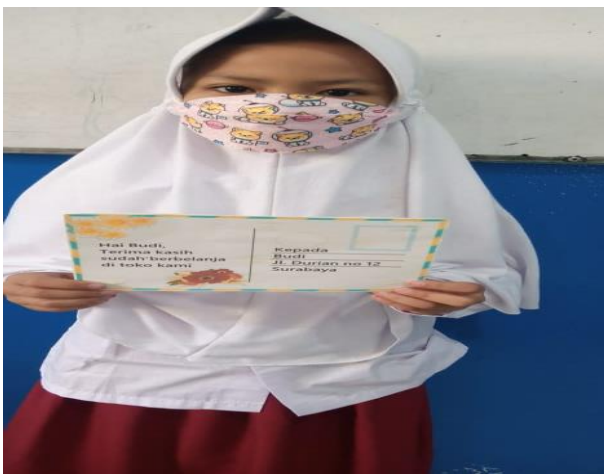
**c. Amplop Surat Resmi**



**d. Kartu Pos yang asli dari Kantor Pos**



**e. Kartu Pos yang telah dihias**



**f. Handphone Android ( Smart Phone)**



**g. Laptop dan Infokus**

