





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SDN 015 Muara Badak  
**Kelas / Semester** : II (Dua) / II (Dua)  
**Tema** : 4 (Hidup Bersih dan Sehat )  
**Sub Tema** : 3 (Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain)  
**Pembelajaran ke** : 1  
**Alokasi waktu** : 1 Hari

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memperhatikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan dan aturan sehari-hari di tempat bermain dengan cermat..
2. Melalui penugasan, siswa dapat melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan bahasa Indonesia yang tepat.
3. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri karya gambar imajinatif dengan benar..
4. Dengan mengamati gambar model bangun ruang, siswa dapat mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam dan berdoa bersama.</li> <li>• Menanyakan kehadiran siswa.</li> <li>• Penyampaian tujuan pembelajaran.</li> <li>• Penyampaian langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul>	15 menit
Kegiatan Inti	<p><b><u>Kegiatan 1</u></b></p> <p>Guru menampilkan gambar. (<i>Microsof Power Point</i>)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 10px;">   </div>	180 menit

- Siswa mengamati gambar yang menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat yang merupakan dari tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di tempat bermain.
- Siswa diberi kesempatan mengamati dan menganalisis gambar secara cermat
  - Siswa ditugaskan membaca teks percakapan

Dengarkan temanmu membaca teks percakapan berikut!

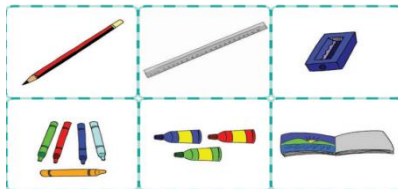


## Kegiatan 2

- Siswa mengamati gambar, dua dimensi
- Siswa mengamati gambar alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat gambar dua dimensi, misalnya: pensil, penggaris, rautan pensil, crayon, cat air dan kuas, dan buku gambar.
- Siswa diberikan arahan cara menggunakan alat dan bahan, serta langkah-langkah dalam membuat gambar dua dimensi



Apa saja alat dan bahan yang digunakan untuk membuat gambar atau lukisan?



### Kegiatan 3

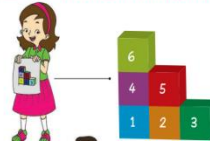
Belajar hidup bersih dan sehat

Setelah bermain sambil belajar, *siswa merapikan kembali mainannya.*

- Siswa mengamati gambar Dayu berupa susunan kubus menyerupai jenjang dan mengarahkannya dengan unsur bangun ruang.
- Siswa menemukan ruas garis pada kubus.
- Memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa tentang ruas garis pada bangun ruang.

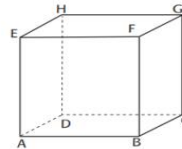


Perhatikan contoh gambar Dayu di bawah!



Perhatikan kembali gambar Dayu.  
Dayu menggambar jenjang dari kubus yang tersusun.  
Kubus merupakan contoh bangun ruang.


**Coba amati benda-benda di sekitarmu yang berbentuk kubus!**



Penutup

- Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan

15 menit

	<p>dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang telah mereka lakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan.yaitu,:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang kalian pelajari hari ini?</li> <li>- Bagian mana yang kalian sudah pahami?</li> <li>- Bagian mana yang belum kalian pahami?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyimpulkan pembelajaran</li> <li>• Guru menyampaikan saran dan motivasi.</li> <li>• Berdoa bersama.</li> </ul> <p>Belajar Bersama Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan sudut dan sisi segienam.</li> <li>• Menulis cerita pengalaman ketika bermain di rumah</li> </ul>	
		

### C. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. **Penilaian sikap** : melalui observasi dan dituliskan dalam jurnal pengamatan.

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak lanjut

#### 2 .Penilaian Pengetahuan

- Menyebutkan isi teks yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat. Skor : 5
- Menemukan kosakata dan maknanya yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat. Skor : 3
- Menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang. Skor : 5

#### 3. Penilaian Keterampilan

- Membaca lancar teks yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat
- Membuat laporan sederhana tentang tempat bermain yang bersih dan sehat.
- Menggambar imajinatif dua dimensi

Muara Badak, Pebruari 2021  
Pengawas Sekolah

SUKINI.S

### LK.1

**Jurnal pengamatan Peserta Didik**

**Satuan Pendidikan : SDN 015 Muara Badak**

**Kelas / Semester : II (Dua) / II (Dua)**

**Tema : 4 (Hidup Bersih dan Sehat )**

**Sub Tema : 3 (Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain)**

**Pembelajaran ke : 1**

**Alokasi waktu : 1 Hari**

**Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBDP**

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak lanjut

### LK. 2

**Lembar Kegiatan peserta Didik :**

**Satuan Pendidikan : SDN 015 Muara Badak**

**Kelas / Semester : II (Dua) / II (Dua)**

**Tema : 4 (Hidup Bersih dan Sehat )**

**Sub Tema : 3 (Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain)**

**Pembelajaran ke : 1**

**Alokasi waktu : 1 Hari**

**Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBDP**

#### Penilaian Pengetahuan

##### *Bahasa Indonesia:*

1. Tuliskan aturan tata tertib di tempat bermain
2. Tuliskan kosa kata dan makna dalam teks bacaan

##### *Matematika*

- 1 Tuliskan dengan benar banyaknya ruas garis dan sudut bangun ruang segi lima

### LK.3

#### Lembar Kegiatan peserta Didik :

Satuan Pendidikan : SDN 015 Muara Badak

Kelas / Semester : II (Dua) / II (Dua)

Tema : 4 (Hidup Bersih dan Sehat )

Sub Tema : 3 (Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain)

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 Hari

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBDP

#### Penilaian Keterampilan:

##### 1. Bacalah Tek Wacana berikut dengan lancar

Aspek Penilaian Membaca teks wacana dengan lancar	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Percaya Diri				
Intonasi				
Lafal				
Ketepatan Kalimat				

##### 2. Buatlah laporan sederhana tentang bersih dan sehat tempat bermain

Aspek lapaoran sederhana	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
isi laporan				
ketepatan bahasa				

##### 3. Buatlah gambar dua dimensi tentang bangun ruang

Aspek Penilaian Menggambar imajimatik dua dimensi	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Percaya Diri				
keserasian warna				
kebersihan				
alat /bahannya				

# TEKS WACANA

## Tempat Bermain yang Bersih

Tempat bermain merupakan salah satu tempat yang kita butuhkan. Di sana kita bisa bermain dengan teman-teman. Tempat bermain juga bisa dijadikan tempat belajar dan rekreasi. Oleh sebab itu, kebersihannya harus kita jaga dengan baik.

Tempat bermain yang bersih bebas dari sampah. Jika tempat bermain bersih, pengunjung akan sehat. Kebersihan adalah pangkal kesehatan. Oleh sebab itu, jika ingin sehat, kita harus menciptakan lingkungan yang bersih.

