

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN TEBUL TIMUR 3
Kelas / Semester : 5 / 2
Tema : Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8)
Sub Tema : Kegiatan Berbasis Proyek (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 X 35

TUJUAN PEMBELAJARAN.

1. Setelah melakukan eksperimen sederhana, peserta didik dapat mengidentifikasi proses terjadinya evaporasi/transpirasi, kondensasi, presipitasi dan infiltrasi pada hujan dengan mandiri.
2. Setelah mengamati gambar dan berdiskusi, peserta didik dapat menentukan tahapan terjadinya siklus air dengan peduli lingkungan.
3. Dengan menggunakan Google site sebagai sumber belajar, peserta didik dapat membedakan terjadinya siklus air pada siklus air pendek, sedang dan panjang dengan rasa ingin tahu.
4. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat mendesain gambar siklus air pendek, sedang dan panjang dengan kreatif.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa2. Melakukan absensi dan memberi tanda bintang pada peserta didik yang datang lebih awal3. Menyanyikan lagu dan yel - yel yang berkaitan dengan materi tentang siklus air untuk menumbuhkan sikap percaya diri dan semangat belajar.4. Mengingat kembali Materi Sebelumnya dengan melakukan eksperimen sederhana untuk mengetahui terjadinya evaporasi/transpirasi, kondensasi, presipitasi dan infiltrasi pada proses hujan.5. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	2 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">6. Guru mengkondisikan kelompok belajar sebelumnya dengan mengatur tempat duduk dan membagikan tablet untuk melihat materi di Google site tentang siklus air. https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/siklusair/beranda7. Guru memberikan stimulus berupa gambar siklus air dan meminta siswa untuk melengkapi bagaimana proses terjadinya siklus air.8. Setiap kelompok bersama - sama maju ke depan untuk melengkapi dengan memberikan keterangan pada gambar serta mempresentasikan bagaimana tahapan siklus air terjadi.9. Guru memberikan reward kepada kelompok yang mampu menyelesaikannya dengan tepat dan benar. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none">10. Peserta didik dibagi dalam 3 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4 orang.11. Guru meminta peserta didik untuk menyimak kembali materi dan video pembelajaran yang ada di Google site tentang siklus air pendek, sedang dan panjang. https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/siklusair/beranda12. Guru membagi tugas masing - masing kelompok. Kelompok 1	6 menit

	<p>membuat gambar siklus air pendek, kelompok 2 siklus air sedang dan kelompok 3 siklus air panjang.</p> <p>13. Masing - masing kelompok mempresentasikan hasil gambarnya dan kelompok lain boleh bertanya dan menanggapi.</p> <p>14. Masing - masing kelompok membuat kesimpulan tentang perbedaan siklus air pendek, sedang dan panjang.</p> <p>Ayo Bercerita</p> <p>15. Masing - masing ketua kelompok membacakan hasil diskusi.</p> <p>16. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang manfaat serta dampak siklus bagi makhluk hidup. (IPA KD 3.8 dan 4.8).</p> <p>17. pengantar mengenai perubahan siklus air karena faktor alam dan kegiatan manusia.</p>	
Penutup	<p>Ayo Renungkan</p> <p>18. Sebagai kegiatan penutup, guru memimpin diskusi kelas dan membantu peserta didik dalam membuat simpulan umum tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari itu. Peserta didik diminta untuk merefleksikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan apa yang dipelajari peserta didik hari ini? 2. Keterampilan apa yang peserta didik latih hari ini? 3. Sikap apa yang peserta didik kembangkan hari ini? <p>19. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran</p> <p>20. Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan mengajak siswa untuk selalu menjaga lingkungan kita agar siklus air terjaga dengan baik.</p> <p>21. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya.</p> <p>22. Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran</p>	2 Menit

C. PENILAIAN ASESMEN

Penilaian Sikap	Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
Observasi sikap aktif, kerja sama dan tanggung jawab dalam tugas kelompok (pada proses diskusi dalam mengungkapkan pendapat tentang perbedaan siklus air pendek, sedang dan panjang)	Adanya sesi tanya jawab dalam diskusi antar kelompok untuk mengeksplor pengetahuan dan pengalaman peserta didik tentang siklus air pendek, sedang dan panjang baik secara lisan maupun tulisan.	Membuat laporan tertulis observasi. Membuat gambar siklus air pendek, sedang dan panjang dengan tahapan yang benar dan gambar yang menarik.



Mengetahui
Kepala Sekolah,

ATLAM, S.Pd

NIP. 19680507 199003 1 001

Pamekasan, 6 Januari 2022
Guru Kelas 5

NOVIA PETRONELA KUWAY, S.PdSD

NIP. 19831120 201902 2 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN TEBUL TIMUR 3

Kelas/Semester : 5/2

Mata Pelajaran : IPA

Alokasi Waktu : 1 x 35 Menit

Materi Pokok : Siklus Air

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1		75	75	50	75	275	68,75	C
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

- Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
- Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500
- Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (450 : 500) x 100 = 90,00
- Kode nilai / predikat :
 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

- Penilaian Jurnal (Lihat lampiran)

b. Pengetahuan

- Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda (Lihat lampiran)**
- Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**
 Praktek Monolog atau Dialog
Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- Penugasan (Lihat Lampiran)

Tugas Rumah

- Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
- Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. Keterampilan

- Penilaian Unjuk Kerja

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Kurang Baik
- 25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Kurang Baik
- 25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek** (*Lihat Lampiran*)
- **Penilaian Produk** (*Lihat Lampiran*)
- **Penilaian Portofolio**

Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Ulangan Harian Ke :

Tanggal Ulangan Harian :

Bentuk Ulangan Harian :

Materi Ulangan Harian :

(KD / Indikator) :

KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						
3						
4						
5						
6						
dst						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan untuk mengerjakan tugas berupa google form dan simulasi games yang ada di google

BAHAN AJAR

L K P D

MATERI SIKLUS AIR BERUPA GOOGLE SITE

<https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/siklusair/beranda>



SIMAK MATERI DAN VIDEO SIKLUS AIR



SIKLUS AIR (Tunjukkan bagian yang sesuai!)



LATIHAN SOAL DALAM BENTUK GOOGLE FORM

SIKLUS AIR

BERANDA MATERI LATIHAN PERMAINAN

Latihan

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Kelas *

GAME SERU UNTUK REMIDI DAN PENGAYAAN BAGI PESERTA DIDIK

PERMAINAN

PUZZLE

PETUNJUK PERMAINAN :

1. Klik permainan di samping
2. Tekan tombol start/mulai pada layar
3. Cocokkan jawaban berdasarkan gambar siklus air.
4. Setelah semua jawaban dicocokkan, silakan tekan tombol submit answer/masukkan jawaban untuk melihat skormu!
5. kamu dapat memainkan lagi dengan menekan tombol start again/mulai lagi.

WHACK-A-MOLES

PETUNJUK PERMAINAN :

1. Klik permainan di samping
2. Tekan tombol start/mulai pada layar
3. Perhatikan perintah pada papan kayu yang ada pada layar
4. Tekan tikus/mole yang memiliki jawaban yang benar.
5. Mainkan hingga waktu habis.
6. kamu dapat memainkan lagi dengan menekan tombol start again/mulai lagi.

SIKLUS AIR

Whack-a-mole - Moles appear one at a time, hit only the correct ones to win.