

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 04 Karanganyar  
Kelas/ Semester : V / 1  
Tema : 1. Organ Gerak Hewan dan Manusia  
Sub Tema : 1. Organ Gerak Hewan  
Pembelajaran ke : 2  
Alokasi Waktu : 10 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati video (C), peserta didik (A) dapat menganalisis (B/C4) organ gerak hewan beserta fungsinya (D) secara mandiri. (ABCD, TPACK, HOTS, Karakter)
2. Dengan mengamati video (C), peserta didik (A) mampu menyimpulkan (B/C5) organ gerak hewan beserta fungsinya (D) secara teliti. (ABCD, TPACK, HOTS, Karakter)

### B. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dimulai dengan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas.</li><li>2. Guru mengecek kehadiran peserta didik</li><li>3. Untuk memupuk rasa nasionalisme peserta didik diajak menyanyi lagu “Garuda Pancasila ”</li><li>4. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran yang akandipelajari</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu menganalisis dan membuat kesimpulan tentang organ alat gerak hewan dan fungsinya</li></ol>	2 Menit
Kegiatan Inti	<p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik mengamati video “Alat Gerak Hewan” yang ditampilkan guru.</li><li>2. Peserta didik dan guru tanya jawab tentang video</li><li>3. Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi melalui LKPD yang dibagikan oleh guru</li><li>4. Guru membimbing peserta didik membahas hasil diskusi</li><li>5. Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan tentang alat gerak hewan dan fungsinya</li></ol>	6 menit

	<p>6. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada hal yang belum jelas.</p> <p>7. Siswa mengerjakan soal evaluasi</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru mengadakan refleksi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan:</p> <p>a. Bagaimana perasaan kalian setelah mempelajari materi alat gerak hewan ?</p> <p>b. Apa saja yang sudah kalian pelajari hari ini?</p> <p>c. Apa yang sudah kalian kuasai dari materi ini?</p> <p>2. Guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga dan mematuhi protokol kesehatan demi memutus mata rantai penularan virus corona.</p> <p>3. Guru menyampaikan materi pelajaran selanjutnya</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa. (Religius)</p>	2 menit

#### B. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
2. Penilaian Pengetahuan : Instrumen terlampir
3. Penilaian Keterampilan : Instrumen terlampir



Karanganyar , 29 Juni 2021  
Pengajar Praktik

Siti Khanifah, S.Pd.SD  
NIP. 197305041998032013



## INSTRUMEN PENILAIAN

- 1. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf A,B,C,D pada jawaban yang benar!**  
Cara bergerak hewan bermacam-macam. Hewan berikut yang memiliki cara bergerak sama adalah ...
  - a. Ikan dan kepiting
  - b. Gagak dan katak
  - c. Kelinci dan marmot
  - d. Pelikan dan kadal
- 2. Perhatikan gambar berikut, jawablah pertanyaannya!**



- a. Apa alat gerak yang dimiliki oleh pada gambar diatas?
- b. Tuliskan 3 kegunaan alat gerak yang digunakan hewan tersebut?

Kunci Jawaban

Nomor Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	c	Jawaban benar: 1 Jawaban salah: 0
2	a. Kaki b. Berjalan, berlari, melompat, menangkap mangsa	Skor maksimal: 4 a. 1 poin b. 3 poin

Nilai :  $\frac{\text{Jumlah skor}}{5} \times 100$

### Format Lembar Penilaian Diskusi Kelompok

No	Aspek yang dinilai	Nama Kelompok	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
1.	Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik			
2.	Kerjasama kelompok ( komunikasi )			
3.	Hasil tugas			
4.	Pembagian tugas			
5.	Sistematisasi Pelaksanaan			
Jumlah Nilai Kelompok				

### Format Lembar Penilaian Individu

No	Nama Siswa	Berani mengemukakan pendapat	Berani menjawab pertanyaan	Inisiatif	Ketelitian	Jumlah nilai
1.						
2.						
3.						
4.						
...						

### Kriteria Penilaian

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80-100	Memuaskan	4
70-79	Baik	3
60-69	Cukup	2
45-59	Kurang cukup	1

