

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDIT Izzatul Islam Getasan
Kelas / Semester	: III (Tiga)/ Genap
Tema	: 7. Perkembangan Teknologi
Subtema	: 1. Perkembangan Teknologi Produksi Pangan
Pembelajaran	: 3 (Bahasa Indonesia, Matematika)
Alokasi Waktu	: 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi, peserta didik dapat memecahkan masalah berkaitan dengan teknologi pangan dengan benar.
2. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat merekayasa manisan labu siam dengan kreatif.
3. Setelah berdiskusi, peserta didik dapat menentukan hubungan antarsatuan baku untuk berat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
4. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan menentukan hubungan antarsatuan baku untuk berat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

B. Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (2 menit)

Pada kegiatan pendahuluan, guru:

1. Mengkondisikan peserta didik secara fisik dan psikis.
2. Melakukan kegiatan literasi mengenai kandungan gizi labu siam.
3. Menyampaikan motivasi mengenai korelasi pembelajaran dengan *lifeskill* di masa depan.
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran, rencana pembelajaran, dan penilaian.
5. Melakukan apersepsi dengan bertanya jawab tentang pembelajaran sebelumnya.

Kegiatan Inti (6 menit)

Melalui pendekatan STEM dengan *engineering design process*, peserta didik:

Ask (define the problem)

1. Mengidentifikasi masalah murahnya harga labu siam

Imagine (brainstorm possible solution)

2. Menganalisis solusi yang sesuai dengan masalah murahnya harga labu siam.

Plan (Think! Sketch! Label!)

3. Membaca teks informasi mengenai cara membuat manisan.
4. Menyiapkan alat dan bahan.

Create (Make a prototype and test it)

5. Menimbang bahan sesuai takaran resep
6. Membuat manisan dari labu siam

7. Menguji manisan dari labu siam (rasa, kekenyalan)

Improve (You can modify your design to make it better)

8. Memperbaiki dan merevisi manisan dari labu siam sesuai cita rasa yang diinginkan.

Kegiatan Penutup (2 menit)

Pada kegiatan penutup, guru:

1. Menyimpulkan pembelajaran pada hari tersebut
2. Melakukan penilaian harian
3. Memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran pada hari tersebut.
4. Melakukan tindak lanjut pembelajaran pada hari tersebut
5. Melakukan refleksi

C. Penilaian

Muatan Pelajaran	Ranah	Jenis	Deskripsi
Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tertulis	memecahkan masalah berkaitan dengan teknologi pangan
	Keterampilan	Produk	merekayasa manisan labu siam
Matematika	Pengetahuan	Tertulis	menentukan hubungan antarsatuan baku untuk berat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari
	Keterampilan	Unjuk Kerja	memecahkan masalah yang berkaitan dengan menentukan hubungan antarsatuan baku untuk berat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari

Getasan, 30 Desember 2021

Calon Pengajar Praktik

Winarni, S.Pd., M.Pd

Lembar Kerja “Menjepku (Manisan Jepang)”

Kelompok :

Anggota :

Problem



Labu siam atau jepan adalah sayur yang sering kita temui di sekitar kita. Berdasar hasil temuan lapangan, kalian temukan bahwa harga labu siam dari petani cukup murah. Padahal kandungan gizi yang terkandung dalam labu siam baik untuk kesehatan? Alih-alih menanam sayur untuk kesehatan, petani merugi karena harga jual labu siam yang sangat murah. Bisakah kalian menggunakan sains, matematika, teknologi, dan teknik untuk memecahkan masalah ini?

Kriteria :

Bahan wajib menyertakan labu siam/jepan

Constraints

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *Manisan Jepang*

Untuk setiap kelompok :

1. Labu siam/ jepan
2. Gula pasir
3. Air minum
4. Kompor portabel
5. Garam
6. Panci
7. Sendok

Imagine

Pikirkan beberapa idemu untuk membuat *aneka makanan dari bahan dasar labu siam/jepan*.

Design

Tuliskan resepmu untuk membuat manisan labu siam/jepan!

Build

Buatlah *manisan jepanmu sesuai resep yang kamu tulis!*

Timbanglah setiap bahan dan tuliskan hasil pengukuran mu di bawah ini!

Test

Uji produk kalian! Tulis apa yang terjadi pada produk yang sudah kalian buat!

Kriteria Pengujian	Uji 1	Uji 2	Uji 3
Kematangan labu siam/jepan			
Rasa manis			

Jawab pertanyaan investigasi berikut!

1. Dari produk yang kalian hasilkan dan setelah melakukan uji coba, apakah kalian mengalami kendala? Jika iya, apa kendala yang kalian temui?

2. Apa solusi kalian terhadap kendala yang kalian alami?

3. Bagaimana resep manisan jepan terbaik yang sudah kalian rancang?

Penilaian

1. Rubrik EDP

Siswa akan dapat	1	2	3	4
Membuat resep produk	Siswa tidak dapat menuangkan ide manisan jepan dalam bentuk resep	Siswa dapat membuat resep manisan jepan dengan bantuan guru	Siswa dapat membuat resep manisan jepan sendiri	Siswa dapat membuat resep manisan jepan dengan informasi tambahan/modifikasi
Menggunakan konsep STEM untuk menyelesaikan masalah	Siswa tidak dapat menghubungkan matematika dan pengetahuan ilmiah mereka dengan masalah yang diberikan, dan tidak dapat mengidentifikasi teknologi yang diperlukan.	Dengan bantuan guru, siswa dapat menghubungkan matematika dan pengetahuan ilmiah mereka dengan masalah, dan mampu mengidentifikasi teknologi yang diperlukan.	siswa dapat menghubungkan matematika dan pengetahuan ilmiah mereka dengan masalah, dan mampu mengidentifikasi teknologi yang diperlukan.	Tidak hanya mampu menghubungkan matematika dan pengetahuan ilmiah mereka dengan masalah, dan mampu mengidentifikasi teknologi yang diperlukan, siswa juga dapat mengidentifikasi mata pelajaran terkait lainnya.
Membuat produk yang dirancang	Siswa tidak mampu membuat produk dan menggunakan alat dengan tepat	Dengan bantuan guru, siswa mampu membuat produk dan menggunakan alat dengan tepat	Siswa mampu membuat produk dan menggunakan alat dengan tepat	Tidak hanya mampu membuat produk dan menggunakan alat dengan tepat, siswa juga mengusulkan alat atau prosedur yang lebih canggih

<p>Evaluasi desain yang telah ditetapkan</p>	<p>Siswa tidak berhasil mengevaluasi desain rantainya menggunakan kriteria yang telah ditetapkan. Mereka tidak dapat mengidentifikasi kelemahan atau kekuatan desain mereka</p>	<p>Siswa melakukan evaluasi terhadap desain rantainya menggunakan kriteria yang telah ditetapkan, dan dapat mengidentifikasi kelemahan atau kekuatan desainnya, walaupun identifikasi tersebut masih belum lengkap atau tidak akurat. Siswa mungkin membutuhkan dukungan yang signifikan</p>	<p>Siswa secara akurat dan lengkap mengevaluasi desain rantainya menggunakan kriteria yang telah ditetapkan, serta mengidentifikasi kelemahan atau kekuatan desain mereka.</p>	<p>Siswa berpartisipasi pada tingkat mahir dan melampaui secara signifikan (misalnya, dengan mendiskusikan kriteria tambahan dan bagaimana mereka dapat mengevaluasinya).</p>
<p>Memperbaiki produk sesuai kekuatan dan kelemahan yang diamati</p>	<p>Siswa tidak meningkatkan produk / tidak ada literasi percobaan</p>	<p>Dengan bantuan guru, siswa mengidentifikasi cara untuk memperbaiki desain dan menjelaskan (mengapa metode ini dapat ditingkatkan).</p>	<p>Peserta didik mengidentifikasi cara untuk meningkatkan desain dan menjelaskan alasannya</p>	<p>Tidak hanya mengidentifikasi cara untuk meningkatkan desain dan menjelaskan alasannya, siswa juga melampaui secara signifikan (misalnya, dengan menguji peningkatan bertahap secara terkontrol untuk mengevaluasi keefektifan mereka)</p>