

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD NO.5 Jimbaran
Tema : 2 Bermain di Lingkunganku
Sub Tema : 1 Bermain di Lingkungan Rumah
Pembelajaran Ke : 1
Kelas / Semester : II / 1
Muatan Terpadu : SBDP, Bahasa Indonesia dan Matematika
Alokasi Waktu : 1x Pertemuan (2x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Muatan : SBDP

NO	Kompetensi	Indikator
1	3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak	3.2.1 Menganalisis pola irama sederhana pada lagu anak
2	4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak	4.2.1 Menyajikan pola irama sederhana pada lagu anak-anak

Muatan : Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi	Indikator
1	3.4 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan /atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Merinci kata/istilah terkait dengan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan kegunaanya
2	4.4 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	4.4.1 Menyajikan hasil pengamatan menggunakan kata terkait keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan kegunaan secara tertulis atau lisan.

Muatan : Matematika

NO	Kompetensi	Indikator
1	3.1 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	3.1.1 Menganalisis soal perkalian dua bilangan cacah dengan hasil sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari
2	4.1 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	4.1.1 Menyelesaikan soal cerita berkaitan kehidupan sehari-hari melibatkan perkalian.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati cuplikan pola irama lagu "Berdayung" pada *power point*, peserta didik dapat menganalisis pola irama sederhana pada lagu anak-anak dengan benar.
2. Dengan menganalisis pola irama lagu "Berdayung" pada *power point*, peserta didik dapat menyajikan pola irama sederhana pada lagu anak-anak dengan benar
3. Melalui pengamatan teks bacaan "Bermain Perahu Kertas" pada tayangan *power point*, peserta didik dapat merinci kata/istilah terkait keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan kegunaannya dengan tepat
4. Melalui kegiatan diskusitentang teks bacaan "Bermain Perahu Kertas" pada tayangan *power point*, peserta didik dapat menyajikan hasil pengamatan menggunakan kata terkait keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan kegunaan secara tertulis atau lisan dengan percaya diri.
5. Melalui kegiatan menyimak contoh perkalian bilangan pada *power point* peserta didik dapat menganalisis soal perkalian dua bilangan cacah dengan hasil sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari dengan cermat.
6. Melalui menyimak contoh perkalian bilangan pada *power point* peserta didik dapat menyelesaikan soal cerita sehari-hari melibatkan perkalian dengan tepat.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Adapun nilai karakter yang ingin dikembangkan yaitu :

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Kemandirian
4. Kedisiplinan
5. Percaya diri
6. Integritas

E. MATERI

1. Pola irama dan birama pada lagu anak "Berdayung"
2. Teks bacaan "Bermain perahu kertas"
3. Keberagaman benda berdasarkan wujud dan kegunaanya
4. Perkalian dua bilangan

F. STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : PBL (*Problem Based Learning*)
2. Pendekatan : *Scientific* -TPACK
3. Metode : Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab dan Diskusi

G. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran

- a. Teks lagu anak “Berdayung”
- b. Teks “ Bermain Perahu Kertas”
- c. Link Video lagu Garuda Pancasila
- d. Link Video “Chicken Dance”
- e. Link Video lagu “Berdayung”
- f. LKPD

2. Alat

- a. *Buku Tulis dan alat tulis*
- b. *LCD*
- c. *Speaker*
- d. *Laptop atau Smartphone*
- e. *Aplikasi Google Meet*
- f. *Aplikasi WhatsApp*
- g. *Microsoft Power Point*
- h. *Google form*

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membagikan tautan <i>link</i> untuk masuk ke aplikasi <i>google meet</i> melalui WAG.2. Setelah guru dan peserta didik sudah memasuki <i>room meeting</i>, guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing serta pemberian motivasi kepada peserta didik.3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan mengingatkan untuk mengisi <i>link</i> absen yang sudah dibagikan pada WAG.	±10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik dan guru berdoa menurut agama masing-masing dipimpin oleh ketua kelas (Religius) 5. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu Garuda Pancasila (Nasionalisme) 6. Peserta didik dan guru melakukan tepuk PPK, salam PPK dan Tepuk semangat. (Nasionalisme) 7. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan dan pendidikan karakter (Nasionalisme). 8. Peserta didik diberikan apersepsi oleh guru dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. 9. Guru menyampaikan informasi mengenai tema yang akan dibelajarkan yaitu tema 2 “Bermain di Lingkungan” subtema 1 “Bermain di lingkungan rumah” Pembelajaran 10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. 	
<p>Inti</p>	<p>Fase 1. Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah</p> <div data-bbox="501 1218 1043 1503" style="border: 1px solid #f0e68c; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;">  <p style="text-align: center;">Berdayung do = F 3/4 Sedang Syair dan Lagu: A.T Mahmud</p> <p>3 . 2 1 2 3 2 . 3 2 . 0 La - ju - lah pra - hu - ku la - ju Ja - ngan hi - rau a - ngin da - tang</p> <p>2 . 1 7 1 2 3 . 4 3 . 0 Me - lun - cur di a - ir bi - ru Bi - ar - kan ber ti - up ken - rang</p> <p>3 . 2 1 2 3 2 . 3 4 . 0 La - ju - lah pra hu - ku la - ju La - ju - lah pra hu - ku la - ju</p> <p>5 . 4 3 1 3 2 . 3 1 . 0 Ke - tem - pat yang a - ku tu - ju Ke - tem - pat yang a - ku tu - ju</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 11. Peserta didik menyimak gambar berisi teks pola irama lagu “Berdayung” pada tayangan power point (Mengamati) 12. Peserta didik dipandu oleh guru menyanyi bersama sesuai pola irama pada tayangan video lagu anak “Berdayung” 13. Peserta didik melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi pola irama yang sedang dipelajari (Menanya)(<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) 	<p>±50 Menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>14. Guru menjelaskan konsep birama dan ketukan pada lagu secara singkat melalui <i>power point</i></p> <p>15. Peserta didik menganalisis jumlah ketukan dan birama pada tiap baris pada lagu” Berdayung” kemudian menyajikannya dalam bentuk tertulis. (<i>Critical Thinking and Problem Formulation</i>) (Mengasosiasi)</p> <p>16. Kemudian Peserta didik mengamati dua buah gambar kegiatan bermain di lingkungan rumah.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>17. Peserta didik membaca teks tentang “ Bermain Perahu Kertas” yang ditampilkan melalui <i>power point</i>. (Mengamati).</p> <p>18. Peserta didik melakukan Tanya jawab berkaitan dengan teks “Bermain Perahu Kertas”. (Menanya)(<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</p> <p>19. Peserta didik merinci kata benda yang ditemukan pada teks bacaan dan mengelompokkannya sesuai kegunaannya. (Mengumpulkan Informasi) (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>20. Peserta didik menyajikan hasil pengamatan terhadap kosa kata benda pada teks bacaan secara tertulis (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>21. Peserta didik menyimak ilustrasi gambar kelompok benda terkait perkalian yang ditayangkan melalui <i>power point</i> (Mengamati)</p> <p>22. Peserta didik melakukan Tanya jawab berkaitan dengan gambar yang diamati terkait perkalian bilangan (Menanya)(<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</p> <p>23. Peserta didik menyebutkan kalimat matematika perkalian</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dari cerita tersebut. (<i>Critical Thinking and Problem Formulation</i>) (Mengasosiasi)</p> <p>24. Peserta didik menyelesaikan perkalian bilangan yang disajikan dalam bentuk cerita. (Menalar) (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</p> <p>Fase 2. Mengorganisasikan Peserta Didik untuk belajar</p> <p>25. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang anak dan sudah disampaikan melalui WAG</p> <p>26. Peserta didik dengan kelompoknya menyelesaikan LKPD yang telah dikirim guru pada aplikasi WAG. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>27. Peserta didik secara kelompok menuliskan pemecahan masalah yang terdapat pada gambar tentang mengidentifikasi pola irama pada penggalan lagu anak, keberagaman benda dan kegunaanya dan menyelesaikan perkalian dua bilangan terkait masalah kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam LKPD. (<i>Collaboration, Critical Thinking and Problem Formulation</i>)</p> <p>Fase 3. Membimbing Penyelidikan Individu maupun kelompok</p> <p>28. Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompoknya pada WAG dalam memecahkan masalah yang ditampilkan dalam LKPD. (<i>Collaborative, Creativity And Innovation</i>)</p> <p>29. Guru melakukan pembimbingan kepada peserta didik yang merasa kesulitan menyelesaikan LKPD pada WAG.</p> <p>Guru memberikan <i>Ice Breaking</i> dengan menayangkan video “<i>Chicken Dance</i>, dan melakukannya bersama-sama</p> <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</p> <p>30. Beberapa peserta didik mewakili kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi di depan peserta didik lain</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>secara bergantian. (Mengomunikasikan)</p> <p>31. Peserta didik memberikan tanggapan terkait presentasi kelompok lain. (<i>Collaborative, Creativity And Innovation</i>)</p> <p>Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <p>32. Peserta didik yang dapat menjawab dengan benar artinya peserta didik tersebut menemukan solusi pemecahan masalah dengan baik dan diberikan pujian oleh guru tidak lupa diberikan <i>reward</i> tepuk tangan atau ancungan jempol, dan diberikan penguatan bagi peserta didik lain yang belum dapat menemukan solusi pemecahan masalah materi tersebut.</p> <p>33. Guru memastikan kembali kepada peserta didik apabila ada materi yang belum dipahami</p> <p>34. Guru bersama peserta didik merangkum atau membuat kesimpulan sesuai dengan pembelajaran yang telah dilakukan. (<i>Collaboration, communication</i>)</p>	
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi dengan menjawab soal evaluasi yang dibagikan oleh guru melalui link <i>google form</i> yang dikirim melalui <i>whatsap group</i>. 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 3. Peserta didik dan guru menyanyikan salah satu lagu daerah (Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi). 4. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan salam dan doa yang dipimpin oleh ketua kelas. (Religiusitas) 	±10 menit

I. SUMBER BELAJAR

- a. Buku Pedoman Guru Kelas 2 Tema 2 : Bermain di Lingkunganku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017
- b. Buku Peserta didik Kelas 2 Tema 2 : Bermain di Lingkunganku Buku Tematik Terpadu

Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

- c. Bahan Ajar
- d. Lingkungan sekitar
- e. Internet

J. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Observasi (Jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri)
- b. Penilaian Pengetahuan: Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran KD ini berupa soal evaluasi pilihan ganda sebanyak 10 butir soal berorientasi HOTS.
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian.

a. Penilaian Sikap

Format penilaian sikap berupa jurnal harian

Keterangan :

K (kurang) = 1; C (cukup) = 2; B (baik) = 3; SB (sangat baik) = 4

b. Pengetahuan

Format penilaian pengetahuan berupa tes pilihan ganda

Skor Maksimal: 100

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

c. Keterampilan

Format penilaian Keterampilan

- 1. Rubrik menulis kata benda berdasarkan wujud dan kegunaanya

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Penggunaan huruf besar	Menggunakan huruf besar di	Terdapat 1-2 kesalahan	Terdapat lebih dari 2	Tidak satu pun

	dan tanda baca	awal kalimat dan nama orang, serta menggunakan tanda titik di akhir kalimat.	dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik.	kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik.	kalimat yang menggunakan huruf besar dan tanda titik.
2	Kesesuaian dengan kata benda pada gambar	sesuai dengan solusi pemecahan masalah yang dimaksud.	sesuai dengan solusi pemecahan masalah yang dimaksud.	ditulis sesuai dengan solusi pemecahan masalah yang dimaksud.	dengan solusi pemecahan masalah yang dimaksud.
3	Penulisan	Penulisan kata sudah tepat.	Terdapat 1-2 kata yang kurang tepat dalam penulisan.	Lebih dari 2 kata yang kurang tepat dalam penulisan.	Semua kata belum tepat dalam penulisan.

2. Rubrik Menyelesaikan Soal Perkalian Bilangan

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Memecahkan masalah perkalian dua bilangan	Mampu mengerjakan soal perkalian bilangan dengan benar	Terdapat 1 kesalahan dalam mengerjakan soal perkalian bilangan	Terdapat lebih dari 1 kesalahan dalam mengerjakan soal	Tidak dapat mengerjakan soal perkalian bilangan

				perkalian bilangan	
2	Menyelesaikan soal cerita	Mampu menyelesaikan soal cerita perkalian bilangan dengan benar	Terdapat 1 kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita perkalian bilangan	Terdapat kesalahan dalam hasil menyelesaikan soal cerita perkalian bilangan	Tidak dapat mengerjakan soal cerita perkalian bilangan

K. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Program Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan belajar minimal (KKM) setelah melakukan tes tertulis pada akhir pembelajaran, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (Remedial Teaching) terhadap IPK yang belum tuntas kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi dengan ketentuan:

1. Soal yang diberikan berbeda namun sama materinya dengan soal sebelumnya
2. Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir jika belum mencapai KKM namun jika melebihi maka nilai yang didapat sama dengan nilai KKM

b. Pengayaan

Pengayaan dilakukan dengan memberikan materi tambahan yang masih berkaitan dengan materi yang diajarkan di kelas untuk menambah wawasan dan pemahaman peserta didik.

Refleksi Guru:

Mengetahui,
Kepala SD No.5 Jimbaran

Jimbaran, Agustus 2021
Guru Kelas II

Ni Kom. Suryatini, S.Pd.SD
NIP.19670828 199303 2 012

Ni Luh Ayu Trisnayanti Dewi, S.Pd
NIP. 19890805 201903 2 010