

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS 3 SEMESTER 1 TEMA 5

SUB TEMA 1

OLAHRAGA TRADISIONAL



Satuan Pendidikan : SD
Kelas /semester : 3 / 1
Tema : Permainan Tradisional (5)
Sub Tema : OlahRaga Tradisional (1)
Pembelajaran : 1
Alokasi waktu : 4 x 30 menit
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia , Matematika
Hari /tanggal : Sabtu , 19 september 2020

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.5 .1.1 Setelah mengamati gambar-gambar tradisional peserta didik dapat menyebutkan 3 contoh olah

Raga tradisional dengan benar .

4.5.1.1 Setelah kegiatan membaca teks tentang permainan peserta didik dapat menceritakan teks

Petunjuk permainan tradisional dengan tepat .

3.7.1.1 Setelah mengamati bangun datar siswa dapat menggambar bangun datar minimal 3 dengan

Benar .

4.3.1.1 Setelah melakukan kegiatan menggunting dan melipat peserta didik dapat membuktikan Sifat semetri pada bangun datar minimal 3 dengan tepat .

II . KOMPETENSI INTI

1. 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 di sekolah.

III KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia

3.5 Menggali informasi dari teks permainan / dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

4.5 Mendemonstrasikan permainan /dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu penyajian .

Penggalan 2

2. Muatan matematika

3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lain) simetri putar dan pencerminan menggunakan benda kongkrit

4.3.1 membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar .Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik kongkrit dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.

INDIKATOR

Muatan Bahasa Indonesia

1.5.1. Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan / tradisional.

4.31.Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan yang tepat.

Muatan matematika

3.7.1 Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda kongkrit

4.3.1 membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh bangun datar

IV. MATERI PEMBELAJARAN

1. Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia
 - Olah raga tradisional Indonesia (pengetahuan kognitif)
 - Tongkat kayu
 - Tanah lempung
2. Muatan matematika
 - Kertas karton
 - Gunting
 - Menentukan banyak simetri pada bangun datar

V. PENDEKATAN ,MODEL ,DAN METODE PEMBELAJARAN

- 1 .Pendekatan : Sainifik ,Tematik integrative
- 2.Model pembelajaran : Inkuiri
3. Metode pembelajaran : penugasan ,pengamatan ,percobaan , diskusi

VI .LANGKAH PEMBELAJARAN

Penggalan 1

Kegiatan	Sintaks model pembelajaran Ikuri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
		1 .Sebelum pembelajaran dimulai guru melakukan kegiatan:	
persiapan		a .menyiapkan 1 lembar kertas karton b.gunting c.tonngkat kayu 2 peserta didik dan guru menyiapkan pembelajaran daring melalui video call dengan aplikasi whats AAP	
		3. Salam pembuka , doa ,dan absensi . 4. Literasi : peserta didik membaca teks “ Olah Raga Tradisional Indonesia 5. Motivasi :Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu daerah 6. Apersepsi : bertanya jawab tentang pengalaman peserta didik yanad hubunganya	10 menit

Penggalan 2

		<p>dengan materi yang akan dipelajari</p> <p>a. Siapakah yang pernah melihat karapan sapi ?</p> <p>b. Dimana kamu melihat karapan sapi ?</p>	
Awal	1.Orentasi	7.peserta didik memperhatikan penjelasan guru tujuan pembelajaran dan kegiatan yang dilakukan .	
		<p>8.Guru menunjukan gambar macam olah raga tradisional dengan melalui video call dengan aplikasi whats aap guru 9 9 menunjuk peserta didik untuk mengamati gambar yang ditunjukan lewat video call dengan aplikasi whats aap.</p> <p>10 siswa mencatat hasil atas pengamatan pada Pada buku masing masing .</p> <p>11 guru memandu peserta didik dalam membaca teks permainan tradisional</p> <p>12 guru memberi tugas kepada persrta didik , untuk menceritakan kembali teks petunjuk permainan tradisional</p>	

Penggalan 2

	2 .rumusan masalah	13. Guru menanyakan kepada peserta didik Adakah dalam permainan tadi ada tongkat yang jatuh”	5menit
	3.Hipitesa	14 peserta didik menjawab sesuai dengan permainan yang dilakukan .	5menit
Inti	4. Devinisi	15 peserta didik mejabarkan bahwa permainan yan dilakukan merupakan permainan fisika . Benda yang panjang lebih sulit bergerak daripada benda pendek .jadi tongkat yang kayu yang panjang lebih lama berdiri , bila di tegakan dari pada tongkat kayu yang pendek t bergerak ,daripada tongkat kayu yang penadek .	30 menit
		16 Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru tentang permainan fisika .	
	5. Eksplorasi	17 . peserta didik membaca teks permainan yang ada pada buku masng – masing .	

Penggalan 2

		18 . Guru memberi kesempatan kepada peserta didik ,untuk menceritakan kembali teks petunjuk permainan tradisional .	
	6 . Pembuktian	19 . peserta didik mempraktekan sendiri dengan temanya sesuai dengan teks bacaan .	
Akhir		20 peserta didik membuat kesimpulan bersama temanya dengan di pandu oleh guru .	15 menit
		20 Evaluasi . a.siswa mengamati gambar gambar ,bermacam –macam olah raga tradisional b. siswa menyebutkan macam olah raga tradisional	
		C . Menceritakan kembali teks petunjuk permainan tradisional 21.Peserta didik membuat rangkuman Meliputi : contoh olah raga tradisional	
		22. peserta didik dengan menyimpulkan Materi yang telah di pelajari.	
		23. guru bersama peserta didik menanyakan	

Penggalan 2

		<p>kesulitan yang yang dihadapi dalam memahami materi yang di pelajari</p> <p>24 . Penugasan ;peserta didik mencari conto –conto olah raga tradisional yang ada di daerah masing –masing.</p> <p>25. peserta didik menulis refleksi tentang pembelajaran hari ini .</p> <p>26 . Guru memberi pujian ke pada peseta didik karena sudah mengikuti pembelajan dengan baik .</p> <p>27 . salam penutup dan doa .</p>	
Kegiatan	Sintaks model pembelajaran inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu

Penggalan 2

Persiapan penggalan kedua		Sebelum pembelajaran dimulai , Guru meminta siswa untuk menyiapkan kertas karton da gunting . 1 .peserta didik dan Guru menyiapkan pembelajaran melalui Vidiocall dengan aplikasi whats aap. 2 .Motivasi Menunjukkan bermacam –macam bangun datar . Mainan kupu dri kertas. 3. apersepsi : peserta didik dan guru bertanya jawab tentang pengalaman peserta didik pada penggalan pertama : - siapa yang mempunyai sapu tangan ? -- siapa yang punya penggaris ?	10 Menit
Awal			
Inti		4 .peserta didik memperhatikan ipenjelasan guru , tujuan yang akan di Laksanakan.	40 Menit
		5. peserta didik melaksanakan membuat bangun datar Dengan menggunakan Kertas karton ,dengan langkah langkah yang disampaikan oleh guru	

Penggalan 2

		.peserta didik menunjukkan hasil bangun datar yang di buatnya .	
akhir		7.Guru bertanya jawab dengan siswa tentang kesulitan pada saat Mebuat banun datar Dengan kertas karton. Peserta didik medemonstrasikan Sifatvsimetri pada bangu datar . 8 peserta didik menulis refleksi pada pembelajaran hari ini. 9 . guru memberi pujian dan hadiah kepada siswa yang mempunyai tilai tinggi . 10 .pembelajaran di tutup dengan salam dan berdoa.	5 Menit

VI. MEDIA ,ALAT / BAHAN ,DAN SUMBER BELAJAR

seperangkat laptop

1. Media
 - b.video caal denga aplikasi whats aap
 - c.slide powerpoint gambar bangun datar .

2. Alat dan bahan
 - A .kertas karton
 - B gunting
 - C penggaris
 - D .pencil
3. Sumber Belajar

Penggalan 2

- Buku pegangan guru , Buku Referensi Pendalaman materi tema 5 : ”permainan tradisional “untuk SD
- Buku Panduan Belajar Tematik untuk kelas 3 semester I penerbit Erlangga
- Buku siswa kelas 3 tema 5

VII . PENILAIAN

MAPEL	Domain / ranah penilaian	Indikator	Jenis / tehnik	Bentuk	Instrumen
Bahasa Indonesia	Sikap spiritual	---	----	----	---
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap Teliti .
	Pengetahuan	1.51.macam – macam olah raga tradisional	Tes tertulis	Soal	Soal uraian dan jawaban
	Ketrampilan	Petunjuk melakukan permainan tradisional	Prodak	Tugas membuat permainan tradisional	Rubric penilaian produk
Matematika	Sikap spiritual	---	---	---	_____
		Sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubric penilaian sikap
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	observasi	Rubrik penilaian disiplinv

VII . LAMPIRAN

1. Literasi
2. Materi
3. Media pembelajaran
4. lembar Kerja Peserta Didik
5. Lembar evaluasi
6. Lembar Refleksi
7. Instrumen penilaian
8. kunci jawaban

Mengetahui
Kepala sekolah
SD Negeri Kertasinduyasa 02

Jaetun ,SPd.SD
NIP .19670581991032008

Jatibarang,19 September2020
wali kelas 3

Masruroh ,SPd, SD

Penggalan 2

1. Literasi

2. Materi Bahasa Indonesia

Bacaan olahraga tradisional Indonesia

Indonesia memiliki banyak olahraga yang berasal dari daerah-daerah. Olahraga itu disebut olahraga tradisional.

Olahraga tradisional merupakan aktifitas untuk melatih tubuh seseorang baik secara jasmani maupun rohani yang tumbuh dari tradisi kebudayaan setempat.

Olahraga tradisional di Indonesia sangat unik dan menyenangkan saat dimainkan olahraga tradisional dapat dilakukan oleh anak-anak ataupun orang dewasa.

Materi matematika

Bangun datar

1. Persegi panjang



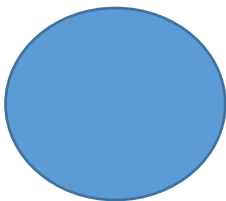
2. Segi tiga



3. Persegi



4. Lingkaran



3. Media Pembelajaran

A. Bahasa Indonesia



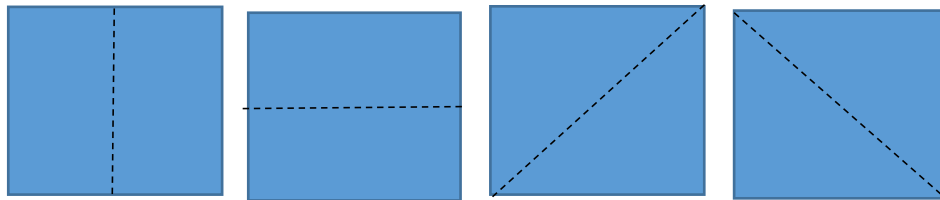
B. Matematika

1. Menentukan banyak simetri lipat suatu bangun datar

Menentukan sumbu simetri bangun-bangun datar

Contoh :

Tentukan simetri lipaat bangun-bangun tersebut dengan cara melipat !



4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD Bahasa Indonesia

Ambilah tiga buah kayu ,misal nya 100 cm ,50cm, 30cm

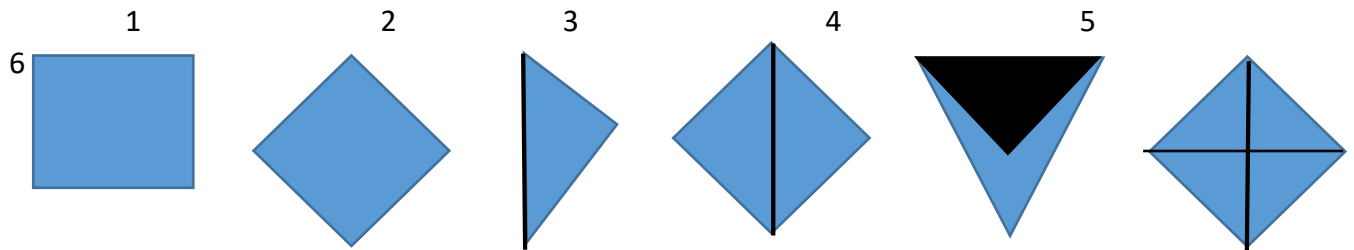
Tempelkan tanah lempung pada masing masing ujung kayu tersebut .pastikan tanah melekat dengan Kuat. Mintalah dua orang teman muuntuk ikut bermain Bagikan kayu berukuran30cm dan 50 cmyang beukuran 100 di pegang sendiri .tegakkan bersama –sama,tegakan kayu diatas telapak tanganmu.

1. Kayu manakah yang paling lama ditegakan ?
2. Permainan yang telah dilakukan disebut permainan apa ?

Penggalan 2

LKPD MATEMATIKA

1. Buatlah gambar layang-layang pada kertas !
2. Potonglah gambar layang-layangmu !
3. Lipatlah gambar layang-layangmu secara vertikal !
4. Berikanlah garis dengan menggunakan spidol pada bekas lipatan !
5. Lipatlah gambar layang-layangmu secara horizontal !
6. Berikanlah garis dengan menggunakan spidol pada bekas lipatan !



Jawablah pertanyaan dibawah ini :

- a. Apakah lipatan vertikal dapat membagi dua layang-layang sama besar ?
- b. Apakah lipatan horizontal dapat membagi dua layang-layang sama besar ?
- c. Berapa banyak lipatan yang dapat membagi layang-layang sama besar ?
- d. Apakah layang layang memiliki simetri putar ?
Berapa tingkat simetri putarnya ?

Jawab

- a. Iya
- b. Tidak
- c. Satu
- d. 1, satu putaran penuh = 360°

5. Evaluasi

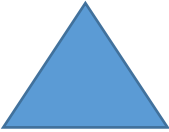
Evaluasi Bahasa Indonesias


1. Sebutkan tiga contoh olahraga tradisional ?
2. Karapan sapi olahraga tradisional dari ?
3. Ceritakan kembali teks petunjuk permainan tradisional ?


Evaluasi Matematika


Kerjakan soal dibawah ini

1. Sebutkan 3 macam bangunan datar !

2.  Gambar disamping mempunyai simetri lipat

3.  Persegi panjang mempunyai simetri lipat

4.  Bangunan disamping mempunyai simetri putar

5.  Bangunan disamping mempunyai simetri putar

6. Lembar Refleksi

1. Apa yang kamu pelajari hari ini ?
2. Apa manfaat setelah mengikuti pembelajaran ini ?

7. Instrument Penilaian

Indicator	Menunjukkan sikap disiplin
	Menunjukkan sikap teliti
Jenis penilaian	Non Tes - Observasi

Indicator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Tempat Waktu Perhatian ketepatan			

Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Sekor Perolehan}}{\text{Sekor Maksimum}} \times 100$$

8. Kunci Jawaban

Bahasa Indonesia

1. Sepak Takro, pencak silat, karapan sapi
2. Madura
3. Petunjuk permainan tradisional

Matematika

1. Persegi, persegi panjang, segi tiga
2. Tiga simetri lipat
3. Dua simetri lipat
4. Empat simetri lipat
5. Satu simetri lipat