

KISI-KISI RPP 2

SATUAN PENDIDIKAN : SDN 01 Jatisuko
 KELAS : 2
 SEMESTER : 1
 TEMA : 4 (Hidup Bersih dan Sehat)
 SUBTEMA : 3 (Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain)
 PEMBELAJARAN : 3

Aplikasi CBT : Google Form

Link : <https://forms.gle/88k2yKjeDOGfZ2dL7>

No	Mupel	KD	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1.	SBDP	3.1 Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	Karya imajinatif dua dan tiga dimensi	Menganalisis ciri-ciri karya patung imajinatif menggunakan bahan alami dengan tepat.	C4	Pilihan ganda	Pilihan ganda no. 1
		4.1 Membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi.		Membuat karya imajinatif tiga dimensi.	P2	Unjuk Kerja/ Praktek	Uraian No.3
2.	Matematika	3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	Ruas garis pada bangun ruang	Menganalisis ruas garis pada bangun ruang	C4	Pilihan ganda	Pilihan ganda nomer 2,3
		4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan		Menemukan ruas garis yang ada pada bangun ruang	C4	Uraian	Uraian nomer 1

		menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.					
3.	Bahasa Indonesia	3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis lisan dan visual	Kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat	Menganalisis lingkungan tidak sehat	C4	Pilihan ganda	Pilihan ganda no 4,5
		4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual		Menuliskan kalimat yang berhubungan dengan keadaan lingkungan yang tidak sehat	C6	Uraian	Uraian no.2

KARTU SOAL NOMOR 1

Muatan Pelajaran : SBDP
 Kelas/Semester : 2/1
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	:	3.1 Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi.
Materi	:	Karya imajinatif dua dan tiga dimensi
Indikator Soal	:	Menganalisis ciri-ciri karya patung imajinatif menggunakan bahan alami dengan tepat.
Level Kognitif	:	C4
Soal	:	Pilihan ganda



Perhatikanlah gambar disamping!

Gambar disamping adalah kerajinan yang terbuat dari bahan alami. Bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan disamping adalah...

- a. Semen dan air
- b. Pasir dan air
- c. Tanah liat dan air

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran :

Kunci jawaban: c. tanah liat dan air

Nilai= betul x 2

Keterangan :

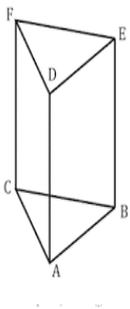
Soal ini termasuk soal HOTS karena :

1. Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, dengan meminimalkan aspek mengingat dan memahami

KARTU SOAL NOMOR 2

Muatan Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : 2/1
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	:	3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
Materi	:	Ruas garis pada bangun ruang
Indikator Soal	:	Menganalisis ruas garis pada bangun ruang
Level Kognitif	:	C4
Soal	:	Pilihan ganda



Bangun disamping adalah prisma segitiga. Ruas garis yang membatasi antara lain AB, BC, AC, DE, EF, DF, CF, AD, dan...

- a. BA
- b. BE
- c. BD

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran :

Kunci jawaban: b. BE

Nilai= betul x 2

Keterangan :

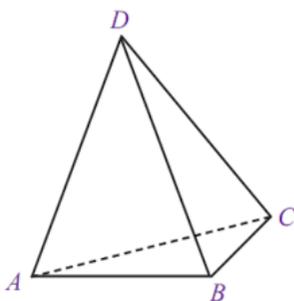
Soal ini termasuk soal HOTS karena :

1. Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, dengan meminimalkan aspek mengingat dan memahami
2. Stimulus menarik

KARTU SOAL NOMOR 3

Muatan Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : 2/1
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	:	3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
Materi	:	Ruas garis pada bangun ruang
Indikator Soal	:	Menganalisis ruas garis pada bangun ruang
Level Kognitif	:	C4
Soal	:	Pilihan ganda



Bangun disamping adalah limas segitiga. Ruas garis yang membatasi antara lain AB, BC, AC, CD, BD, dan AD. Jumlah ruas garis yang membatasi limas segitiga disamping ada...buah

- a. 6
- b. 7
- c. 8

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran :

Kunci jawaban: a. 6

Nilai= betul x 2

Keterangan :

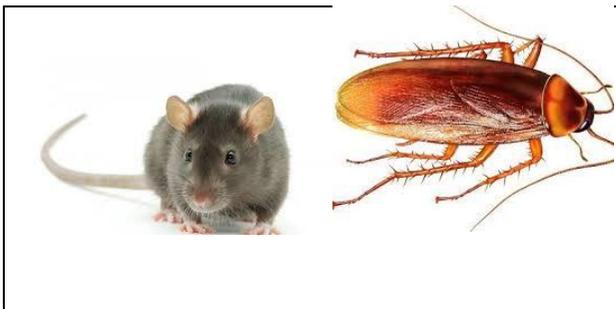
Soal ini termasuk soal HOTS karena :

1. Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, dengan meminimalkan aspek mengingat dan memahami
2. Stimulus menarik

KARTU SOAL NOMOR 4

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : 2/1
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	:	3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis lisan dan visual
Materi	:	Kosakata dan konsep tentang lingkungan tidak sehat
Indikator Soal	:	Menganalisis lingkungan tidak sehat
Level Kognitif	:	C4
Soal	:	Pilihan ganda



Dua hewan disamping sering kita jumpai pada lingkungan yang...

- Bersih, karena hewan tersebut suka tempat bersih
- Rapi, karena hewan tersebut suka tempat rapi
- Tidak sehat, karena hewan tersebut suka tempat kotor

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran :
 Kunci jawaban: c. Tidak sehat, karena hewan tersebut suka tempat kotor
 Nilai= betul x 2

Keterangan :
 Soal ini termasuk soal HOTS karena :

- Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, dengan meminimalkan aspek mengingat dan memahami
- Stimulus menarik

KARTU SOAL NOMOR 5

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : 2/1

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

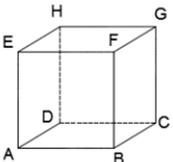
Kompetensi Dasar	:	3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis lisan dan visual
Materi	:	Kosakata dan konsep tentang lingkungan tidak sehat
Indikator Soal	:	Menganalisis lingkungan tidak sehat
Level Kognitif	:	C4
Soal	:	Pilihan ganda
		
<p>Anak pada gambar disamping membuang sampah ke sungai. Dampak yang ditimbulkan dari perbuatan anak tersebut adalah...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Ikan dapat hidup karena mendapat makananb. Sungai tercemarc. Lingkungan bersih karena tidak ada sampah		
<p>Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran :</p> <p>Kunci jawaban: b. sungai tercemar</p> <p>Nilai= betul x 2</p>		
<p>Keterangan :</p> <p>Soal ini termasuk soal HOTS karena :</p> <ul style="list-style-type: none">1. Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, dengan meminimalkan aspek mengingat dan memahami2. Stimulus menarik		

KARTU SOAL NOMOR 1

Muatan Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : 2/1
 Bentuk Soal : Uraian

Kompetensi Dasar	:	4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
Materi	:	Ruas garis pada bangun ruang
Indikator Soal	:	Menemukan ruas garis yang ada pada bangun ruang
Level Kognitif	:	C4
Soal	:	Uraian

Isilah titik-titik pada tabel dibawah ini dengan tepat !

No	Gambar bangun ruang	Ruas garis yang membatasi											
		1.		AB	...	CD	AD	...	FG	GH	EH	AE	BF

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran :

Kunci jawaban: BC, EF, CG

Nilai= betul x 5

Keterangan :

Soal ini termasuk soal HOTS karena :

1. Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, dengan meminimalkan aspek mengingat dan memahami

KARTU SOAL NOMOR 2

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : 2/1

Bentuk Soal : Uraian

Kompetensi Dasar	:	4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.
Materi	:	Kosakata dan konsep tentang lingkungan tidak sehat
Indikator Soal	:	Menuliskan kalimat yang berhubungan dengan keadaan lingkungan yang tidak sehat
Level Kognitif	:	C4
Soal	:	Uraian
<p>Setelah membuat kerajinan dari tanah liat, lingkungan menjadi kotor. Banyak tanah liat berceceran dimana-mana. Air yang digunakan untuk membuat kerajinan juga membuat becek. Melihat lingkungan seperti itu apakah yang seharusnya kamu lakukan?</p>		
<p>Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran :</p> <p>Kunci jawaban: Membersihkan sisa-sisa bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan agar lingkungan menjadi bersih kembali</p> <p>Nilai= betul x 5</p>		
<p>Keterangan :</p> <p>Soal ini termasuk soal HOTS karena :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, dengan meminimalkan aspek mengingat dan memahami		

KARTU SOAL NOMOR 3

RANAH PSIKOMOTOR

Muatan Pelajaran : SBDP
Kelas/Semester : 2/1
Bentuk Soal : Uraian (Unjuk Kerja)

Kompetensi Dasar	:	4.1 Membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi.			
Materi	:	Karya imajinatif dua dan tiga dimensi			
Indikator Soal	:	Membuat karya imajinatif tiga dimensi.			
Level Psikomotor	:	P2			
Soal	:	Uraian (Unjuk Kerja)			
Buatlah sebuah kerajinan dari bahan tanah liat. Ikutilah langkah-langkah cara membuat kerajinan tanah liat yang ada dibuku tematik kelas 2 tema 4 halaman 121.					
Pedoman penskoran					
Tabel instrumen (alat) Asesmen Kinerja (unjuk kerja) membuat kerajinan dengan numerical rating scale					
Nama:					
Kelas:					
Petunjuk:					
Berilah skor untuk setiap aspek kinerja yang sesuai dengan ketentuan berikut:					
(4) Bila aspek tersebut nampak benar dan lengkap					
(3) Bila aspek tersebut nampak benar dan kurang lengkap					
(2) Bila aspek tersebut nampak kurang benar dan lengkap					
(1) Bila aspek tersebut nampak kurang benar dan kurang lengkap					
(0) Tidak ada usaha					
No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kelengkapan alat dan bahan				
2.	Langkah-langkah dalam membuat kerajinan				
3.	Hasil akhir kerajinan				
Keterangan :					
Soal ini termasuk soal HOTS karena :					
1. Stimulus menarik					

