

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

TEMA : 2. BERMAIN DI LINGKUNGANKU
SUBTEMA : 1.1 BERMAIN DI LINGKUNGAN RUMAH
PEMBELAJARAN : 1



Oleh
NAMA : GIYANTI, S.Pd.
NIM : 2005720122

PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) DALAM JABATAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
ANGKATAN 2
2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Rawaapu 06
Tema/Subtema : 2. Bermain di Lingkunganku
1. Bermain di Lingkungan Rumah
Kelas/Semester : II (dua) / 1 (satu)
Materi Pokok : Permainan
Hari/ Tanggal : 24 September 2020
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas 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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

SBdP			
No.	Kompetensi Dasar	No.	Indikator
3.2	Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.	3.2.1	Membedakan panjang pendek nada pada lagu anak
4.2.	Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-	4.2.1	Menyanyikan lagu anak dengan

	anak.		memperhatikan panjang dan pendek nada pada lagu.
Bahasa Indonesia			
3.2.	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.	3.2.1	Menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda.
		3.2.2	Menuliskan kosakata keragaman benda dari Bermain Perahu Kertas
4.2.	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.	4.2.1	Membacakan isi teks Bermain Perahu Kertas.
Matematika			
3.3.	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	3.4.1	Menuliskan kalimat matematika penambahan berulang.
		3.4.2	Menuliskan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian.
4.4.	Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	4.4.1	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian.

C. Nilai Karakter yang diharapkan (Kerjasama, Teliti, Percaya diri)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi siswa dapat **membedakan** panjang pendek nada dengan benar. (Kognitif)
2. Melalui kegiatan bernyanyi siswa dapat **menyanyikan** lagu “Berdayung” sesuai dengan panjang pendek nada dan percaya diri. (Psikomotor dan Afektif)
3. Melalui cerita bermain perahu kertas siswa dapat **menemukan** kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda dengan tepat. (Kognitif)
4. Melalui cerita bermain perahu kertas siswa dapat **menuliskan** kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda dengan benar.(Kognitif)
5. Melalui kegiatan menyimak cerita guru siswa dapat **membacakan kembali** teks bermain perahu kertas dengan baik. (Psikomotor)
6. Melalui mengamati benda siswa dapat **menuliskan** kalimat matematika penjumlahan berulang dengan tepat . (Kognitif)
7. Melalui mengamati benda siswa dapat **menuliskan** kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian dengan tepat . (Kognitif)
8. Melalui kegiatan penugasan siswa dapat **menyelesaikan masalah** yang berkaitan dengan perkalian dengan tepat . (Psikomotor)

E. Materi Pembelajaran

1. Menemukan kosakata dalam teks pendek. (Lampiran 1)
2. Mengubah penjumlahan berulang ke dalam bentuk perkalian. (Lampiran 1)
3. Membedakan panjang pendek nada pada lagu anak. (Lampiran 1)

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik.
Model : Kontekstual
Metode :Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan(Dalam Kelompok/Guru Keliling)

G. Media Pembelajaran

1. Laptop
2. Perahu dari kertas lipat.
3. Sedotan
4. Spidol
5. Lagu anak “Berdayung”.

H. Sumber Belajar

1. Taufina. 2017. *Buku Guru Tema 2 Bermain di Lingkunganku Kelas 2*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Hlm. 4 – 10)
2. Taufina. 2017. *Buku Siswa Tema 2 Bermain di Lingkunganku Kelas 2*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan .(Hlm. 3 – 10)

3. Purnomosidi, S.Pd. dkk.2008.*Matematika 2*.Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional. (Hlm.65-82)

I. **Langkah-langkah Pembelajaran**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU	NILAI KARAKTER
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberi salam. b. Siswa berdoa dipimpin oleh ketua ditiap kelompok. c. Guru menyapa siswa melalui absensi kehadiran. 2. Apersepsi <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa menyanyikan lagu wajib Nasional “Garuda Pancasila”. b. Guru dan siswa melakukan tanya jawab berkaitan dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya. 3. Orientasi Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan tema pembelajaran yang akan membahas mengenai berbagai jenis permainan. 4. Motivasi Guru dan siswa mengajak siswa untuk menyanyikan lagu berjudul “Perahu dayung”. 	5 Menit	Religius Percaya diri
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dalam kelompok mengamati gambar mengenai kegiatan Beni dan Tiur di laptop yang ditampilkan di pembelajaran kelompok. (Mengamati) 2. Siswa melakukan Tanya jawab seputar gambar yang guru tampilkan. (Menanya) 3. Guru memberikan kertas lipat kepada siswa. 4. Siswa membuat perahu kertas dari 	35 Menit	Kerjasama Percaya diri Teliti

	<p>kertas lipat yang telah guru berikan. (Mencoba)</p> <p>5. Siswa menyanyikan lagu “Berdayung” dengan memperhatikan panjang pendeknya nada dengan benar. (Mencoba)</p> <p>6. Siswa berdiskusi untuk membedakan panjang pendeknya nada. (Menalar)</p> <p>7. Siswa mengerjakan LKPD yang guru berikan. (Menalar)</p> <p>8. Siswa maju dan mempresentasikan hasil kerjanya. (Mengkomunikasikan)</p> <p>9. Siswa menyimak cerita yang guru bacakan dengan saksama. (Mengamati)</p> <p>10. Siswa dan guru bertanya jawab berkaitan dengan cerita yang telah disampaikan. (Menanya)</p> <p>11. Siswa membacakan cerita berjudul “Bermain Perahu Kertas” ke depan kelas. (Mengkomunikasikan)</p> <p>12. Siswa menuliskan kosakata yang berkaitan dengan keberagaman benda dengan benar. (Menalar)</p> <p>13. Siswa mengamati benda-benda kongkrit yang guru tampilkan. (Mengamati)</p> <p>14. Siswa mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya. (Menalar)</p> <p>15. Siswa menjumlahkan benda-benda yang guru berikan sesuai dengan jenisnya. (Mencoba)</p> <p>16. Siswa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian. (Mencoba)</p>		
Penutup	<p>1. Evaluasi</p> <p>Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</p>	10 Menit	Religius

	<p>2. Simpulan</p> <p>Siswa dan guru melakukan Tanya jawab untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>3. Refleksi</p> <p>Siswa menyampaikan kesannya mengenai pelajaran yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>4. Umpan balik</p> <p>Guru memberikan umpan balik berupa pujian/penguatan kepada siswa.</p> <p>5. Tindak lanjut</p> <p>a. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat menuliskan 5 kosakata benda yang ada di rumah.</p> <p>b. Guru memberi pesan moral kepada siswa.</p> <p>6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>		
--	---	--	--

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

Aspek penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Alat Penilaian
Pengetahuan	Tes	Tertulis	Soal
Sikap	Non tes	Observasi	Lembar Observasi
Keterampilan	Non Tes	Unjuk kerja	Rubrik

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Patimuan, 23 September 2020
Guru,

(SAMSUDIN,S.Pd.SD)
NIP.19690128 199803 1 003

(GIYANTI,S.Pd)