

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 REVISI 2020**

Satuan Pendidikan : SDN 2 wotan
Kelas / Semester : 2 /1
Tema : Tugasku Sehari-hari (Tema 3)
Sub Tema : Tugasku dalam Kehidupan Sosial (Aku Suka Belajar)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 di sekolah.
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

Bahasa Indonesia

- 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

Matematika

- 3.5 Mengenal satuan waktu dan menggunakannya pada kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.
- 4.5 Memecahkan masalah nyata secara efektif yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, waktu, panjang, berat benda, dan uang, selanjutnya memeriksa kebenaran jawabannya.

SBDP

- 3.3 Memahami gerak sehari-hari dengan memperhatikan tempo gerak.
- 4.11 Menirukan gerak bermain, berkebun, bekerja melalui gerak kepala, tangan, kaki, dan badan dengan mengamati secara langsung atau dengan media rekam.

C. INDIKATOR

Bahasa Indonesia

- Membaca teks percakapan.
- Mendemonstrasikan teks percakapan.

Matematika

- Membaca waktu yang ditunjukkan oleh jam dengan menggunakan satuan waktu.
- Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan waktu.

- Menggambar jam analog dari soal cerita yang dikerjakan.

SBDP

- Mengidentifikasi gerak simbolik.
- Menirukan berbagai gerakan simbolik.

D. TUJUAN

Bahasa Indonesia :

1. Siswa berkreasi dan membuat cerita bermain bersama teman di lingkungan.

Matematika :

1. Siswa menyusun jadwal waktu kegiatannya dalam satu hari efektif selama di rumah.

SBdP :

1. Siswa membuat gerakan diiringi musik dari contoh dari youtube sesuai tempo musik video.

E. MATERI

1. Mengamati gambar tentang permainan anak di lingkungan sekitar
2. Melihat dan mengamati video tentang permainan anak-anak dari youtube.
3. Mengidentifikasi gerak simbolik.
4. Menirukan berbagai gerakan simbolik.
5. Dengan gambar dan PPT, mengidentifikasi perilaku tolong menolong di lingkungan.
6. Membaca waktu yang ditunjukkan oleh jam menggunakan satuan waktu.
7. Menyusun jadwal waktu kegiatan dalam 1 hari efektif di rumah..

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : WhatsApp Grup kelas 2, Youtube, Google form, HP, Laptop, Internet

Sumber Belajar : *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 2, Tema 3 Tugasku dalam kehidupan Sosial.*

G. METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, penugasan, dan ceramah. *Blended Learning.*

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan dengan salam dan dilanjutkan membaca doa (Orientasi) 2. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 4. Absensi daring 5. Pretest (Google form) <p>Keterangan : Media Whatsapp dan Classroom</p> <p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Pemotivasian</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa dengan memberikan apersepsi dengan WhatApps - Guru mengirimkan link Youtube yang berisi video pembelajaran pada hari itu grup WA Kelas. - Siswa dipandu orang tua untuk mengakses materi pembelajaran tersebut di Youtube. (terintegrasi TIK). - Siswa mengamati video pembelajaran dari Guru. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan diskusi melalui Grup WA. - Melalui bimbingan guru siswa mengerjakan tugas mandiri LKPD yang diberikan melalui media Google Forms. (terintegrasi TIK) https://forms.gle/zTNWm3bNT29m2uvZ8 https://forms.gle/QetDV3yzPS4F7fre6 - Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa. 	<p>15 menit</p> <p>50 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Apa saja kegiatan di rumah yang bermanfaat? - Siswa berlatih untuk menyimpulkan makna kosakata berkaitan kegiatan tolong menolong yang diperoleh dari materi daring. (konfirmasi) (literasi) - Siswa mendeskrripsikan gambar dan membuat uraian berdasarkan gambar pada PPT slideshow. (literasi) (Critical Thinkinh and Problem Formulation) - Siswa berlatih membandingkan banyak jumlah waktu bermain dan belajar di rumah.(LKPD) Googleform (konfirmasi) - Siswa membuat cerita sendiri berdasarkan tampilan media .(kolaborasi&konfirmasi) (PjBL) - Post test (Google form). <p>Tugas Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dengan bantuan orang tuanya, siswa menyusun jadwal kegiatan dalam satu hari. - Dengan bimbingan orang tua, siswa menyusun dan menulis sebuah cerita. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta merefleksi hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Penugasan soal pada siswa di google form 5. Bertepuk tangan bersama, menambah semangat dan rasa kekeluargaan. 6. Do'a dan salam penutup. 	15 menit

I. SUMBER DAN MEDIA

1. Gambar dan slideshow permainan anak di sekitar.
2. Gambar jam.
3. Video dan teks musik lagu menanam jagung.

J. PENILAIAN (ASESMENT)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

1. Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
2. Pengetahuan : Tes Tulis dan Lisan <https://forms.gle/mPaMEdRFjrRMjGto6>
3. Keterampilan : Unjuk Kerja.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Wotan, 2020
Guru Kelas 2

WARGO SUBAGYO, S. Pd.
NIP. 19620511 198201 1 006

AFIM PRAHESTHI S.Pd.
NIP.

LAMPIRAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Tes Tertulis (isian)

a. Satuan waktu (Matematika KD 3.5 dan KD 4.5)

Pedoman Penskoran

Skor Maksimal = 100

Skor Maksimal = 100

$$\text{skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Rekap Skor Siswa

No	Nama	Skor	Klasifikasi
1			
2			
3			
4			

b. Memahami langkah menggambar imajinasi

Kriteria Penilaian

Kriteria	Bobot
Menirukan gerakan sesuai langkah yang benar dan tempo sesuai	4
Menirukan gerakan kurang sesuai langkah yang benar dan tempo sesuai	3
Menirukan gerakan sesuai langkah yang benar dan tempo kurang sesuai	2
Menirukan gerakan tidak sesuai langkah yang benar kurang sesuai tempo	1

Rekap Skor Siswa

No	Nama	Skor	Klasifikasi
1			
2			
3			
4			

Keterangan:

Hasil dari kegiatan ini tidak harus dimasukkan ke dalam buku nilai (sangat tergantung pada kesiapan siswa). Tujuan utama dari kegiatan ini adalah sebagai kegiatan untuk memahami kepada siswa. Guru dapat melihat keberhasilan pembelajaran hari ini dari hasil keseluruhan kelas secara umum.

2. Penilaian Keterampilan

a. Membuat pertanyaan dari gambar yang diamati.

Penilaian: Observasi (Pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Bertanya.

No	Kriteria	Terlihat (v)	Belum Terlihat (v)
1	Menggunakan kata tanya yang sesuai		
2	Penggunaan tanda tanya pada kalimat tanya		
3	Kesesuaian pertanyaan dengan gambar yang diamati		
4	Menggunakan kata tanya yang bervariasi		

Hasil Pengamatan Kegiatan Bertanya

No	Nama siswa	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3		Kriteria 4	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1									
2									
3									

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

b. Menulis cerita berdasarkan gambar.

Penilaian: Menulis Cerita

No	Kriteria	Baik Sekali	Baiik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Penggunaan EYD yang tepat	Menggunakan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca yang tepat tanpa bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca yang tepat, namun dilakukan dengan bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca yang tepat dan dilakukan dengan bimbingan guru	Ada beberapa penggunaan huruf kapital, kata depan, dan tanda baca tidak digunakan dengan tepat, dan dilakukan dengan bimbingan guru
2	Kefektifan kalimat	Mengandung unsur kalimat yang lengkap dengan susunan yang tepat	Mengandung unsur kalimat yang lengkap dengan susunan kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dengan susunannya juga kurang tepat	Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan tidak jelas susunannya juga kurang sulit dipahami
3	Kesesuaian isi teks yang ditulis dengan mencuci tangan	Seluruh isi teks yang ditulis sesuai judul atau tema	Setengah atau lebih isi karangan sesuai judul atau tema	Kurang dari setengah isi karangan sesuai judul atau tema	Seluruh isi karangan belumsesuai
4	Alur cerita pada bacaan	Alur cerita pada bacaan tersusun hirarki sehingga tidak terjadi pengulangan cerita dan diceritakan dengan awal dan akhir yang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun hirarki sehingga tidak terjadi pengulangan cerita namun diceritakan dengan awal dan akhir yang kurang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun kurang hirarki karena terjadi pengulangan ceritadan diceritakan dengan awal dan akhir yang kurang sempurna	Alur cerita pada bacaan tersusun kurang hirarki karena terjadi pengulangan cerita dan tidak membuat akhir cerita

K. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

1. Jika siswa belum bisa membuat cerita berdasarkan gambar, siswa diminta mengerjakan ulang dengan pendampingan guru.
2. Jika siswa belum mampu membuat bagan daftar kegiatan dalam 1 hari, maka guru dapat memberikan bimbingan.
3. Jika siswa belum bisa membuat gerakan menirukan gerakan hewan, guru melakukan pembimbingan.

b. Pengayaan

1. Jika siswa sudah membuat cerita berdasarkan gambar, siswa diminta membaca buku-buku yang berkaitan dengan materi tugas di sekolah.
2. Jika siswa sudah bisa membuat daftar dan waktu kegiatannya dalam 1 hari. Ditambah membuat daftar kegiatan dalam 1 minggu
3. Jika siswa sudah bisa mengikuti tempo, siswa diminta melanjutkan mengikuti irama dan tempo lagu dan video lain.

Refleksi Guru

1. Apa saja hal-hal yang perlu menjadi perhatian Bapak/Ibu selama pembelajaran?
.....
.....
2. Siapa saja yang perlu mendapatkan perhatian khusus?
.....
.....
3. Apa saja hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang telah Bapak/Ibu lakukan?
.....
.....
4. Apa saja hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan menjadi lebih efektif?
.....
.....

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

PRE TEST

Selesaikan soal berikut :

1. Lompat tali adalah permainan anak, dibawah ini yang *bukan termasuk* permainan anak adalah . . .
 - a. Bermain kelereng dan menanam jagung
 - b. Petak umpet dan bermain bola
 - c. Gasingan dan bermain kelereng
 - d. Bermain bola dan petak umpet
2. Yang termasuk permainan anak adalah . . .
 - a. Petak umpet, gasingan, mencuci piring
 - b. Lompat tali, kelereng, tidur
 - c. Gasingan, petak umpet, kelereng
 - d. Kelereng, lompat tali, belajar.
3. Selain gasingan, lompat tali, petak umpet, permainan anak yang lain adalah berikut ini, *kecuali* . . .
 - a. Kelereng, balap karung
 - b. Layangan, bersepeda
 - c. Belajar, membantu ibu membuang sampah
 - d. Petak umpet, kelereng
4. Boleh bermain, asalkan kita juga tetap rajin . . . agar pengetahuan kita bertambah.
 - a. Membantu ibu
 - b. Membantu ayah
 - c. Belajar
 - d. Ibadah
5. Setelah bermain, alat-alat permainan sebaiknya di . . .
 - a. Dirapikan
 - b. Dibuang saja
 - c. Diberikan orang
 - d. Dijual
6. Waktu bermain yang seharusnya *tidak dilakukan* adalah pada jam berikut ini, *kecuali*
 - a. Jam 12 siang
 - b. Jam 5 pagi
 - c. Jam 4 sore
 - d. Jam 12 malam
7. Jika masuk waktu belajar dan ada temanmu mengajak bermain, apa yang kamu katakan?
 - a. Ayo kita bermain
 - b. Maaf ini waktunya belajar
 - c. Pergi sana, saya sibuk
 - d. Ganggu saja sih
8. Agar kita banyak ilmu, antara waktu bermain dan belajar, sebaiknya . . .
 - a. Banyak waktu bermain
 - b. Banyak waktu belajar
 - c. Sama banyaknya
 - d. Sama sedikitnya

9. Satu hari kamu belajar 3 jam, maka lima hari jumlah waktu belajarmu adalah . . .
- 14 jam
 - 15 jam
 - 16 jam
 - 17 jam
10. Apabila dalam 1 hari kamu bermain selama 4 jam, berarti dalam 7 hari jumlah waktu bermainmu adalah?
- 16 jam
 - 28 jam
 - 20 jam
 - 18 jam
11. Yang tidak perlu dihindari saat menyanyi dengan baik adalah
- Terlalu pelan suaranya
 - Sambil berguling-guling
 - Berteriak tidak bertempo
 - Sesuai tempo lagu
12. Jika tempo lagu cepat, biasanya kita juga bernyanyi dengan . . .
- Lambat
 - Sangat lambat
 - Sangat cepat
 - Cepat
13. Jika tempo lagu tidak cepat, maka kita bernyanyi biasanya juga . . .
- Lambat
 - Tidak lambat
 - Sangat cepat
 - Cepat
14. Boleh pelan boleh cepat, asalkan sesuai ketukan atau . . .
- Tempo
 - Sesuka kita
 - Tidak sama
 - Terserah
15. Lagu anak-anak biasanya jenis lagu yang . . .
- Berduka
 - Riang
 - Menyayat hati
 - Bersedih hati

POST TEST

Selesaikan soal berikut :

1. Lompat tali adalah permainan anak, dibawah ini yang *bukan termasuk* permainan anak adalah . . .
 - e. Bermain kelereng dan menanam jagung
 - f. Petak umpet dan bermain bola
 - g. Gasingan dan bermain kelereng
 - h. Bermain bola dan petak umpet
2. Yang termasuk permainan anak adalah . . .
 - e. Petak umpet, gasingan, mencuci piring
 - f. Lompat tali, kelereng, tidur
 - g. Gasingan, petak umpet, kelereng
 - h. Kelereng, lompat tali, belajar.
3. Selain gasingan, lompat tali, petak umpet, permainan anak yang lain adalah berikut ini, *kecuali* . . .
 - e. Kelereng, balap karung
 - f. Layangan, bersepeda
 - g. Belajar, membantu ibu membuang sampah
 - h. Petak umpet, kelereng
4. Boleh bermain, asalkan kita juga tetap rajin . . . agar pengetahuan kita bertambah.
 - e. Membantu ibu
 - f. Membantu ayah
 - g. Belajar
 - h. Ibadah
5. Setelah bermain, alat-alat permainan sebaiknya di . . .
 - e. Dirapikan
 - f. Dibuang saja
 - g. Diberikan orang
 - h. Dijual
6. Waktu bermain yang seharusnya *tidak dilakukan* adalah pada jam berikut ini, *kecuali*
 - e. Jam 12 siang
 - f. Jam 5 pagi
 - g. Jam 4 sore
 - h. Jam 12 malam
7. Jika masuk waktu belajar dan ada temanmu mengajak bermain, apa yang kamu katakan?
 - e. Ayo kita bermain
 - f. Maaf ini waktunya belajar
 - g. Pergi sana, saya sibuk
 - h. Ganggu saja sih
8. Agar kita banyak ilmu, antara waktu bermain dan belajar, sebaiknya . . .
 - e. Banyak waktu bermain
 - f. Banyak waktu belajar
 - g. Sama banyaknya
 - h. Sama sedikitnya

9. Satu hari kamu belajar 3 jam, maka lima hari jumlah waktu belajarmu adalah . . .
- e. 14 jam
 - f. 15 jam
 - g. 16 jam
 - h. 17 jam
10. Apabila dalam 1 hari kamu bermain selama 4 jam, berarti dalam 7 hari jumlah waktu bermainmu adalah?
- e. 16 jam
 - f. 28 jam
 - g. 20 jam
 - h. 18 jam
11. Yang tidak perlu dihindari saat menyanyi dengan baik adalah
- e. Terlalu pelan suaranya
 - f. Sambil berguling-guling
 - g. Berteriak tidak bertempo
 - h. Sesuai tempo lagu
12. Jika tempo lagu cepat, biasanya kita juga bernyanyi dengan . . .
- e. Lambat
 - f. Sangat lambat
 - g. Sangat cepat
 - h. Cepat
13. Jika tempo lagu tidak cepat, maka kita bernyanyi biasanya juga . . .
- e. Lambat
 - f. Tidak lambat
 - g. Sangat cepat
 - h. Cepat
14. Boleh pelan boleh cepat, asalkan sesuai ketukan atau . . .
- e. Tempo
 - f. Sesuka kita
 - g. Tidak sama
 - h. Terserah
15. Lagu anak-anak biasanya jenis lagu yang . . .
- e. Berduka
 - f. Riang
 - g. Menyayat hati
 - h. Bersedih hati