

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

---

Satuan Pendidikan	: SDN 2 Ardirejo
Kelas / Semester	: 1 (satu) / 1
Tema 3	: Kegiatanku
Sub Tema 3	: Kegiatanku di Sore Hari
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, SBDP
Pembelajaran ke	: 4
Alokasi waktu	: 1 x Pertemuan (6x35menit)

---

### 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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, 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

#### Muatan : Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menyampaikan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek ( gambar,tulisan,dana tau syair lagu )dana tau eksplorasi lingkungan.	3.7.3 Dengan permainan merangkai kata siswa mampu <b>menyebutkan</b> kalimat yang berasal dari kosakata yang terkait dengan sore hari.
4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan Bahasa Daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	4.7.3 Melalui permainan merangkai kata siswa mampu <b>menyusun</b> kalimat sederhana dari kosakata tentang kegiatan sore hari.

#### Muatan : SBDP

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	3.1.2 Dengan memperhatikan contoh yang ditunjukkan guru melalui video, siswa mampu <b>menuliskan</b> contoh karya seni dua dimensi.

4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi	4.1.2 Setelah memperhatikan penjelasan guru siswa mampu <b>merancang</b> dan <b>membuat</b> karya kolase.
---	---

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan permainan merangkai kata siswa diharapkan mampu **menyebutkan** kalimat yang berasal dari kosakata yang terkait dengan sore hari.
2. Melalui permainan merangkai kata siswa mampu **menyusun** kalimat sederhana dari kosakata tentang kegiatan sore hari.
3. Dengan memperhatikan contoh yang ditunjukkan guru melalui video, siswa mampu **menuliskan** contoh karya seni dua dimensi.
4. Setelah memperhatikan penjelasan guru siswa mampu **merancang** dan **membuat** karya kolase.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Merangkai huruf menjadi kata  
 Menyusun kalimat  
 Menuliskan contoh karya seni 2 dimensi  
 Membuat karya kolase

### E. MODEL, PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Model : *Picture and picture*  
 Pendekatan : *STEAM-TPACK*  
 Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan dan ceramah

### F. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru
2. Buku Siswa
3. Smartphone
4. Video youtube
5. Video PPT

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>KEGIATAN INTI</b>	1.Guru mengadakan presensi melalui grup WA kelas .	10 Menit

	<p>2. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa , siswa yang hadir lebih dulu ketika dipanggil , memimpin do'a ( <b>Religius dan menghargai kedisiplinan siswa / PPK</b>)</p> <p>3.Siswa diajak mempersiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapian diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran ( <b>Communication 4C</b>)</p> <p>4. Sebagai pembuka mengajak siswa bersama – sama menyanyikan lagu Garuda Pancasila , dengan mengikuti video yang ada di grup WA ( <b>Nasionalisme</b>)</p>	
<b>KEGIATAN INTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Guru menampilkan video yang berisi tentang kata-kata yang berhubungan dengan sore hari.</li> <li>2. Siswa diminta memperhatikan dan menyebutkan kata-kata yang berhubungan dengan sore hari.</li> <li>3. Siswa dengan bimbingan guru , menyebutkan kata-kata yang berhubungan dengan sore hari sesuai dengan pertanyaan guru. ( <b>Sintak model Project Based Learning dengan pendekatan STEAM</b>)</li> <li>4. Guru memberikan penguatan tentang kata-kata yang berhubungan dengan suasana sore hari.</li> <li>5. Guru mulai mengajak siswa merangkai beberapa kata yang sudah mereka sebutkan.</li> <li>6.Guru menawarkan kepada siswa , siapa yang bisa membuat rangkaian beberapa kata. .</li> <li>7. Guru memberi reward kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan , dengan cara member pujian.</li> <li>8. Guru memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana cara merangkai kata dengan baik.</li> <li>9. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang apa yang belum dimengerti.</li> <li>10. Guru menampilkan gambar yang diamati oleh siswa yang di share melalui video lewat WA grup.</li> <li>11.siswa diminta menuliskan benda apa saja yang termasuk karya seni dua dimensi.</li> <li>12.Guru menampilkan video cara membuat kolase, dan siswa diminta memperhatikan.</li> <li>13.Guru memberi penguatan tentang video yang sudah ditonton tadi.</li> <li>14. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal – hal yang belum dimengerti.</li> <li>15.Guru meminta siswa untuk menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kolase.</li> </ol>	180 Menit

	16. Siswa diminta untuk mulai mengerjakan tugas. 17. Setelah selesai , hasil karya di foto dan dikumpulkan lewat WA grup.	
<b>KEGITAN PENUTUP</b>	1.Siswa mengerjakan LKPD yang telah dibagikan guru secara mandiri. 2. Siswa mengirimkan foto hasil pengerjaan LKPD melalui WA.	15 Menit

## H. PENILAIAN

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian ketrampilan

Mengetahui

Kepala Sekolah

Kepanjen, Oktober 2020

Guru Kelas I

Kholifatil Rokhfah,S,Pd.I

NIP. 19641220 1987003 2 011

Uum Noer Kholisa,S.Pd

NIP. ....