



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**LINGKUNGAN SAHABAT KITA  
KELAS V SEMESTER II**

*Sebagai Seleksi Simulasi Mengajar pada Program Sekolah Penggerak*

**Oleh**

**SARTEN TOOLI, S.Pd**

**NIP. 19700621 199403 1 006**

**SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BILUHU  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KABUPATEN GORONTALO  
2021**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SATUAN PENDIDIKAN : SDN 2 BILUHU  
KELAS / SEMESTER : V/II  
TEMA : LINGKUNGAN SAHABAT KITA  
SUB TEMA : MANUSIA DAN LINGKUNGAN  
PEMBELAJARAN : KE .1  
ALOKASI WAKTU : 10 MENIT

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui metode "Ceramah "Siswa mampu menjelaskan pengertian dari lingkungan
2. Melalui metode" tanya jawab" siswa mampu menyebutkan 3 macam lingkungan
3. Melalui metode "Diskusi" Siswa mampu membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia,hewan dan tumbuhan.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan doa ( Orientasi )</li><li>2. Menghubungkan materi sebelumnya atau pengalaman peserta didik dengan materi yang akan dipelajari ( Apersepsi )</li><li>3. Menyampaikan Tujuan pembelajaran yang akan dipelajari</li></ol>	2.Menit
Kegiatan Inti	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan penjelasan singkat terkait materi tentang manusia dan lingkungan</li><li>2. Siswa dibentuk beberapa kelompok</li><li>3. Guru membagikan teks nonfiksi tentang lingkungan</li><li>4. Siswa secara individu diberikan tugas untuk pertanyaan dala teks non fiksi yang telah dibagikan</li><li>5. Secara kelompok siswa diberikan tugas untuk membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia ,hewan dan tumbuhan</li><li>6. Guru mengumpulkan hasil diskusi kelompok.</li><li>7. Guru merefleksi siswa</li></ol>	6 Menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dengan panduan guru,siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li><li>2. Guru memberikan penguatan</li><li>3. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan doa</li></ol>	2 Menit

**C. PENILAIAN**

**PENILAIAN SIKAP**

: Mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung

**PENILAIAN PENGETAHUAN**

: Tes tertulis tentang materi subtema manusia dan lingkungan

**PENILAIAN KETERAMPILAN**

: Dilakukan pada saat siswa mengemukakan pendapat dalam Diskusi, menjawab pertanyaan guru.

Biluhu November 2021

Peserta Kepala Sekolah Penggerak



**SARTEN TOOLIS.Pd**

NIP.197006211994031006

LAMPIRAN

I. PENILAIAN SIKAP

LEMBAR PENGAMATAN

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI												Skor nilai	Skor akhir	Nilai	
		Menghargai pendapat orang lain				Cermat				Peduli lingkungan							
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				

RUBRIK PENILAIAN

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	KRITERIA
1.	Menghargai pendapat orang lain	4	Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat,menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya ,tidak memaksakan pendapat atau keyakinan pada orang lain,mampu dan mau bekerja sama dengan siapapun meski berbeda pandangan.
		3	Hanya memenuhi 3 kriteria
		2	Hanya memenuhi 2 kriteria
		1	Hanya memenuhi 1 kriteria
2	Cermat	4	Mengerjakan tugas dengan teliti,berhati-hati dalam menyelesaikan tugas sesuai standar mutu,menyelesaikan tugas dengan tepat waktu
		3	Hanya memenuhi 3 kriteria
		2	Hanya memenuhi 2 kriteria
		1	Hanya memenuhi 1 kriteria
3	Peduli Lingkungan	4	Menghemat air,menanam tanaman,menjaga kebersihan lingkungan
		3	Hanya memenuhi 3 kriteria
		2	Hanya memenuhi 2 kriteria
		1	Hanya memenuhi 1 kriteria

$$\text{PENSKORAN : } \frac{\text{SKOR PEROLEHAN}}{\text{SKOR MAKSIMUM}} \times 4$$

SKOR MAKSIMUM = 12

#### KETERANGAN NILAI SIKAP

- Sangat baik : apabila skor akhir 3.33 -4  
Baik : apabila skor akhir 2.33-3.33  
Cukup : apabila skor akhir 1.33-2.33  
Kurang : apabila skor akhir kurang dari 1.33

#### II. PENILAIAN PENGETAHUAN

Jawablah Pertanyaan berikut ini !

1. Jelaskan pengertian dari lingkungan
2. Sebutkan 3 macam lingkungan
3. Sebutkan perbedaan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan