



PEMERINTAH KABUPATEN BANGKALAN
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI DLAMBAH DAJAH 3
KECAMATAN TANAHMERAH KABUPATEN BANGKALAN
Dusun Pasar Lorong, Ds. Dambah Dajah Kec.Tanahmerah Kab.Bangkalan 69172

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Satuan Pendidikan : UPTD SDN DLAMBAH DAJAH 3
Kelas/Semester : 5 /2
Tema: Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8)
Sub Tema : Manusia dan Lingkungan (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA, IPS
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 hari (7 X 35 Menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan aktivitas di rumah yang menggunakan air dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik
3. Melalui media gambar display, peserta didik mampu membuat display tentang manusia dan lingkungan dengan kreatif.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal (1,5 menit)

- 1) Melakukan Pembukaan dengan Salam, menanyakan kabar dilanjutkan dengan Membaca Do'a dan mengecek kehadiran siswa
- 2) Pembiasaan membaca selama 15 menit (Literasi)
- 3) Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik serta (Apersepsi)
- 4) Memberikan gambaran tentang manfaat dan tujuan mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, dan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran (Motivasi)

2. Kegiatan Inti 6,5 Menit

- 1) Guru mengajak peserta didik mengamati gambar tentang beberapa aktivitas pemanfaatan air yang biasa dilakukan di rumah, peserta didik secara bergantian mengkomunikasikan deskripsi gambar yang diamati secara mandiri (**Literasi**)
- 2) Siswa menuliskan peristiwa-peristiwa yang terdapat pada gambar dengan teks dalam bentuk peta pikiran. Kemudian, secara bergantian siswa menunjukkan peta pikiran yang telah dibuatnya. (**Mandiri**)
- 3) Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dalam membuat display sesuai dengan tema yang diminatinya.
- 4) Peserta didik menciptakan dan menuangkan ide mereka sendiri berdasarkan

data-data yang telah terkumpul baik berupa gambar atau tulisan dalam bentuk **display** dan memberikan penjelasan terhadap pemecahan masalah yang disajikan tentang fungsi air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

- 5) Guru meminta peserta didik untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.
- 6) Guru dan peserta didik menganalisis dan mengevaluasi display yang dipresentasikan setiap peserta didik/kelompok

Kegiatan Bersama Orang Tua

Bersama orang tua, siswa mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang menggunakan air dalam keluarga masing-masing. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dituliskan berdasarkan urutan peristiwa, misalnya dari bangun tidur sampai saat akan tidur lagi.

3. Kegiatan Akhir

- 1) Siswa dan Guru bersama-sama membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
(Integritas)
- 2) Guru melakukan refleksi sekaligus penguatan
- 3) Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan dan Toleransi
- 4) Guru menyampaikan pesan-pesan moral
- 5) Siswa memberi salam dan berdoa dipimpin oleh salah satu siswa.
(Religius)

C. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian sikap: Observasi dan Jurnal yang sudah disiapkan
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja membuat display

Bangkalan, 8 November 2021

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Guru Kelas

**DEWI SUSANTI, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19811124 200604 2 022**

**DEWI SUSANTI, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19811124 200604 2 022**

Lampiran 1. Instrument soal

1. Sebutkanlah aktivitas di rumah yang menggunakan air dengan benar!
2. Jelaskan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan!
3. Buatlah media display tentang manusia dan lingkungan!

Rubrik penilaian pengetahuan dan keterampilan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	ASPEK			
		WAKTU 1 - 4	PENGETAHUAN 1 - 4	KETERAMPILAN 1 - 4	
1					
2					
3					
...					

Lampiran 2. Contoh media display



Lampiran 3. Tugas membuat display berdasarkan gambar yang tersedia atau kreasi sendiri

