

RENCAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS : 3.2
SDN PAKUJAJAR CBM KOTA SUKABUMI
TEMA 8 ST 3 : Aku Anak Mandiri
MATERI POKOK: Membuat Karya Mainan Sendiri dari
Bahan Bekas



Disusun Oleh:
Idris, S.Pd.I., M.Pd.
FB : kak Idris ah
IG : kak_idris_ah
Youtube : kak_idris_ah
WA : 0823 1558 2215

KOMPETENSI DASAR

1. Menganalisis dan membuat berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki (**Matematika**).
2. Menjelaskan proses pembuatan hasil karyanya menggunakan bahasa sendiri didepan kamera/video (**B. Indonesia**)
3. Membuat karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan/atau sambung (**SBDP**)

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat membuat karya keterampilan sendiri dari bahan bekas dengan teknik lipat/potong dari bangun datar.
2. Siswa dapat menceritakan proses pembuatan & hasil karyanya menggunakan bahasa sendiri didepan kamera (video)

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui google class dan WAG.Evaluasi pengetahuan siswa dilakukan melalui aplikasi penilaian online berbasis HP Android buatan penulis sendiri yakni **KELAS KITA.NET**. Hasil siswa diupload ke media sosial Youtube/FB/IG

MODEL PEMBELAJARAN

Model **FULRESASTER** merupakan kepanjangan dari *Fun learning in disaster* (Belajar yang menyenangkan dalam bencana). Merupakan inovasi model pembelajaran inklusiv dalam keadaan bencana pandemi corona. Menggabungkan pembelajaran *colaboration*, *contextual learning* yang menggembirakan untuk meningkatkan *attitude* dan minat belajar siswa dalam situasi bencana. Sintax model **FULREASTER** adalah *observe, asking, create, present, reflection*.

Kepalas Sekolah

Sukabumi, 04 Mei 2020
Guru Kelas 3.2



Idris, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 9840310 201001 1 103

PENILAIAN

1. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui aplikasi online berbasis HP android yang dibuat sendiri oleh penulis sendiri yaitu aplikasi dengan nama **KELAS KITA.NET**
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kelaskita.client>
2. Penilaian keterampilan membuat produk adalah kerapihan, kesesuaian, dan kebermanfaatan produk
3. Penilaian sikap dilakukan selama proses pembelajaran siswa yang menggembirakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam situasi bencana tekun, tanggung jawab, disiplin (**Form penilaian terlampir**).

TAHAPAN PEMBELAJARAN

1. **Observe**, siswa mengamati bentuk-bentuk bangun datar dan membandingkan dengan bagian-bagian yang ada pada kendaraan.
<https://www.youtube.com/watch?v=JopQRtnEaiI>
2. **Critical thinking**, siswa menanyakan kesamaan bagian-bagian kendaraan dengan bentuk bangun datar kepada orang tua.
3. **Create**, siswa **berkolaborasi** dengan orang tua untuk membuat mainan kendaraan dari bahan bekas dengan teknik memotong dan melipat
4. **Communication**, siswa menceritakan alat dan bahan yang diperlukan serta proses pembuatan mainan tersebut dengan bahasa sendiri.
5. **Presents**, siswa berkolaborasi dengan orang tua untuk menyajikan cerita dalam bentuk video. Video boleh diedit seperlunya menggunakan alikasi berbasis HP android.
6. **Reflection**, siswa melakukan refleksi diri mengenai pembelajaran yang sudah dilakukan, orang tua bertindak sebagai **kolaborator** untuk memberikan penilaian terhadap karya yang telah dibuatnya.

TINDAK LANJUT

Penugasan membuat karya baru dan refleksi

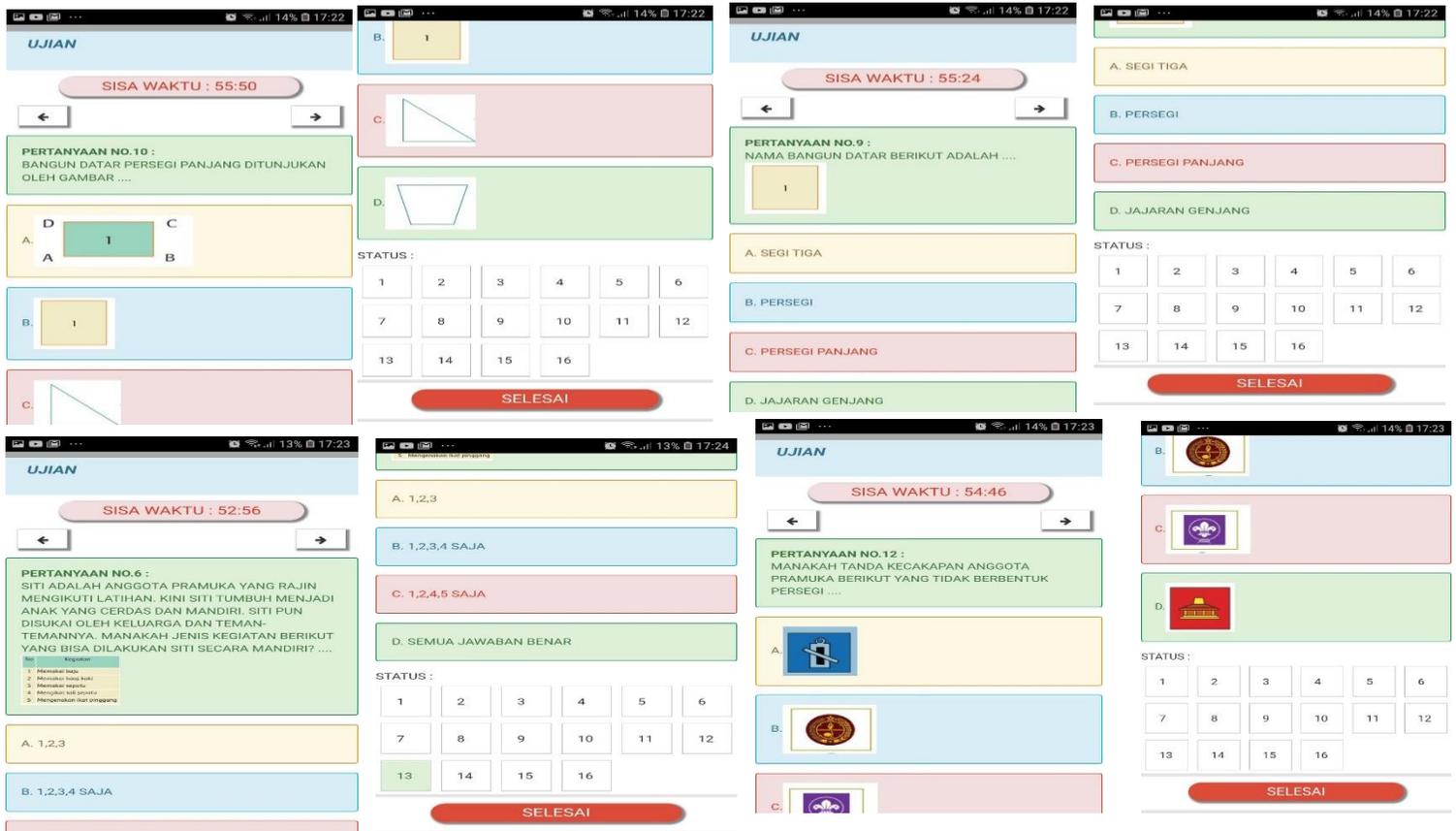


SUPPORT BY :
SDN PAKUJAJAR CBM
KELAS KITA.NET
RUJUKAN: Surat Edaran No 14 Tahun 2020



LAMPIRAN PENILAIAN:

1. **PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN** dilakukan melalui aplikasi online berbasis HP android yang dibuat oleh penulis sendiri yaitu aplikasi **KELAS KITA.NET**. Contoh soal dan link aplikasi dapat didownload melalui link berikut: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kelaskita.client>



2. **PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBUAT PRODUK:**

Penilaian produk dilakukan menggunakan rubrik berikut:

No	Aspek yang dinilai	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Keindahan	Pewarnaan sangat sesuai dan sangat rapih	Pewarnaan sesuai tetapi kurang rapih	Pewarnaan cukup sesuai dan cukup rapih	Pewarnaan tidak sesuai dan tidak rapih
2	Kesesuaian	Memiliki 3 jenis bentuk bangun datar dan sangat sesuai	Memiliki 2 jenis bentuk bangun datar dan sesuai	Memiliki 1 jenis bentuk bangun datar dan cukup sesuai	Memiliki 1 jenis bentuk bangun datar dan tidak sesuai
3	Kreativitas	Pembuatan produk sangat kreatif	Kreativ dalam pembuatan produk	Pembuatan produk cukup kreatif	Pembuatan produk kurang kreatif

Keterangan:

Panduan konversi nilai adalah sebagai berikut:

Sangat Baik = 90-100 **Baik** = 75-89 **Cukup** = 60-74 **Kurang** = <60

3. **PENILAIAN SIKAP**

Penilaian sikap menggunakan rubrik berikut:

Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
Siswa memiliki 3 sikap lengkap (1. aktif berkomunikasi, mandiri, 2. mampu berkolaborasi, 3. menyelesaikan tugas tepat waktu)	Siswa memiliki 2 sikap lengkap (1. aktif berkomunikasi, mandiri, 2. mampu berkolaborasi, 3. menyelesaikan tugas tepat waktu)	Siswa memiliki 1 sikap lengkap (1. aktif berkomunikasi, mandiri, 2. mampu berkolaborasi, 3. menyelesaikan tugas tepat waktu)	Siswa tidak memiliki sikap (1. aktif berkomunikasi, mandiri, 2. mampu berkolaborasi, 3. menyelesaikan tugas tepat waktu)