

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tahun Pelajaran : 2021-2022
Semester : I (Satu)

| | | | |
|----------------------------|--|----------------|----------------|
| Guru Bidang Studi | F. X. Prastowo Agung Putranto, S.TP | Hari | Tanggal |
| | | | |
| Mata Pelajaran | IPA | Jenjang | Kelas |
| | | SD | 2 |
| Judul | Membuat kreasi daur ulang dari barang bekas | | |
| Topik Simulasi | Topik 2: Menerapkan hidup bersih dan sehat di rumah | | |
| Tujuan pembelajaran | Peserta didik dapat membuat kreasi dari barang bekas secara orisinal dan menyelesaikannya tepat waktu sebagai usaha penerapan hidup bersih dan sehat di rumah | | |
| Kompetensi Inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga. 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, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. | | |
| Kompetensi Dasar | 4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. | | |
| Indikator Kurikulum | Peserta didik dapat membuat kreasi dari barang bekas dengan cara mendaur ulang sampahnya sendiri di rumah | | |

| | | | |
|--|---|--|---|
| Kompetensi Candle Tree – Visi Misi | Kreativitas dan tanggung jawab | | |
| Indikator Candle Tree | Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berkreasi secara orisinal dan menyelesaikan proyek daur ulang tepat waktu | | |
| Sumber belajar dan metode pembelajaran | Sumber Belajar | | Metode Pembelajaran |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Buku Tema 4 | | <ul style="list-style-type: none"> • Proyek daur ulang |
| Alat Peraga dan alat bantu | Alat Peraga | | Alat Bantu |
| | Barang bekas, misalnya plastik kemasan bekas makanan ringan | | Gunting, double tape, pensil, dan alat lainnya yang dibutuhkan |
| Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran | Deskripsi Pembelajaran | | Waktu |
| | a. Kegiatan awal <ul style="list-style-type: none"> ➢ Peserta didik mengkomunikasikan makanan ringan kesukaannya dan kebiasaan yang dilakukan terhadap kemasan bekas tersebut dalam kegiatan tanya jawab | | 3' |
| | b. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> ➢ Peserta didik mengamati peragaan tentang bagaimana caranya membuat kreativitas dari kemasan plastik bekas makanan ringan yang ditunjukkan oleh Guru | | 5' |
| | c. Kegiatan akhir <ul style="list-style-type: none"> ➢ Peserta didik menyimpulkan dengan menyebutkan 3 contoh kegiatan daur ulang yang bisa dilakukan di rumah untuk menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan rumah ➢ Peserta didik ditugaskan untuk membuat kreasi daur ulang di rumah selama 1 minggu | | 2' |

| Catatan Evaluasi RPP (refleksi dan tindak lanjut) | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Catatan tentang RPP :</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Langkah – langkah yang disusun dalam RPP ini telah disesuaikan dengan pendekatan ilmiah, khususnya mengamati, mencoba, dan mengkomunikasikan</i> ✓ <i>Waktu yang disusun untuk kegiatan simulasi mengajar selama kurang lebih 10 menit</i> ✓ <i>Alat peraganya telah disesuaikan dengan usia anak</i> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|--------------|---|---|---|---|---|--|--|--|---|---|---|--|---|---|--|
| Panduan Penilaian | <p>Rubrik Sikap tanggung jawab dan keterampilan berpikir orisinal</p> <table border="1" data-bbox="386 569 1430 1310"> <thead> <tr> <th data-bbox="386 569 597 611">Kriteria (B)</th> <th data-bbox="597 569 805 611">4</th> <th data-bbox="805 569 1013 611">3</th> <th data-bbox="1013 569 1221 611">2</th> <th data-bbox="1221 569 1430 611">1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="386 611 597 940"> Menyelesaikan proyek tepat waktu Dinilai oleh guru </td> <td data-bbox="597 611 805 940"> Menyelesaikan proyek jauh hari sebelum tenggat waktu </td> <td data-bbox="805 611 1013 940"> Menyelesaikan proyek mendekati tenggat waktu </td> <td data-bbox="1013 611 1221 940"> Menyelesaikan proyek pada saat tenggat waktu </td> <td data-bbox="1221 611 1430 940"> Menyelesaikan proyek melebihi tenggat waktu </td> </tr> <tr> <td data-bbox="386 940 597 1310"> Keterampilan berpikir orisinal Dinilai oleh guru </td> <td data-bbox="597 940 805 1310"> Membuat produk daur ulang dari idenya sendiri </td> <td data-bbox="805 940 1013 1310"> Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain, tapi banyak modifikasi dari idenya sendiri </td> <td data-bbox="1013 940 1221 1310"> Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain, tapi sedikit modifikasi dari idenya sendiri </td> <td data-bbox="1221 940 1430 1310"> Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain tanpa melakukan modifikasi </td> </tr> </tbody> </table> | | | | | Kriteria (B) | 4 | 3 | 2 | 1 | Menyelesaikan proyek tepat waktu Dinilai oleh guru | Menyelesaikan proyek jauh hari sebelum tenggat waktu | Menyelesaikan proyek mendekati tenggat waktu | Menyelesaikan proyek pada saat tenggat waktu | Menyelesaikan proyek melebihi tenggat waktu | Keterampilan berpikir orisinal Dinilai oleh guru | Membuat produk daur ulang dari idenya sendiri | Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain, tapi banyak modifikasi dari idenya sendiri | Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain, tapi sedikit modifikasi dari idenya sendiri | Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain tanpa melakukan modifikasi | |
| Kriteria (B) | 4 | 3 | 2 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Menyelesaikan proyek tepat waktu Dinilai oleh guru | Menyelesaikan proyek jauh hari sebelum tenggat waktu | Menyelesaikan proyek mendekati tenggat waktu | Menyelesaikan proyek pada saat tenggat waktu | Menyelesaikan proyek melebihi tenggat waktu | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Keterampilan berpikir orisinal Dinilai oleh guru | Membuat produk daur ulang dari idenya sendiri | Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain, tapi banyak modifikasi dari idenya sendiri | Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain, tapi sedikit modifikasi dari idenya sendiri | Membuat produk daur ulang dengan meniru ide orang lain tanpa melakukan modifikasi | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rencana Penilaian | Kreativitas dan tanggung jawab 20% Produk daur ulang 80% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Mengetahui,
Kepala SD Candle Tree

Tangerang Selatan, 18 Juli 2021
Guru Bidang Studi

Agustinu. G.B. Darmawanto, S.S

F. X. Prastowo Agung Putranto, S.TP.