RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020

Satuan Pendidikan : SD NEGERI MAWAR 2

Kelas / Semester : 3 /1

Tema : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup (Tema 1)

Sub Tema : Pertumbuhan Hewan (Sub Tema 3) Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Pembelajaran ke : 3 Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

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

- 1. Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
- 2. Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar
- 3. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 4. Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman

B. TUJUAN

- 1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif dengan benar.
- 2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menggunakan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan rapi.
- 3. Setelah mengamati teks, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan ikan dengan tepat.
- 4. Setelah mengamati teks, siswa dapat menjelaskan makna kata/istilah yang berhubunga dengan pertumbuhan ikan dengan tepat.
- 5. Setelah mengamati teks, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan ikan dengan tepat.
- 6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menentukan hasil kali dua bilangan cacah dengan hasil sampai 1000 dengan benar.
- 7. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar.

C. MATERI

Tema : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup (Tema 1)

Sub Tema : Pertumbuhan Hewan (Sub Tema 3)

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
Kegiatan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan	15
Pendahuluan	Dengan Membaca Doa melalui Via WA dan Clasroom	
	(Orientasi)	menit
	2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan	

	dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman	
	peserta didik melalui Via WA dan Clasroom (Apersepsi)	
	3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari	
	pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	
	melalui Via WA dan Clasroom (Motivasi)	
Kegiatan	Ayo Berkreasi	140
Inti	Siswa mengamati contoh gambar dekoratif hewanpada Buku Tema halaman 116.	menit
	 Menggambar dekoratif hewan adalah menggambar hewan yang disederhanakan tanpa meninggalkan gaya aslinya. Bentuk dan warna pada gambar dekoratif terkadang 	
	berbeda dari aslinya, namun kesan gambar aslinya masih nampak.	
	 Gambar dekoratif biasanya digunakan untuk motif hias pada benda. Misalnya batik, ukiran kayu atau benda lainnya. 	
	 Siswa mengamati garis dan warna yang ada pada gambar dekoratif ikan.Buku Tema halaman 116. 	
	 Siswa berlatih menghias gambar ikan dengan berbagai macam garis mengikuti contoh di selembar kertas HVS,diberi warna kemudian difoto dan dikirim melaui via WA dan Clasroom. 	
	 Siswa mewarnai gambar agar lebih menarik. (Creativity and Innovation) 	
	Ayo Menulis	
	 Siswa membaca teks tentang ciri-ciri ikan.pada Buku Tema halan 118. 	
	 Siswa menyebutkan mengenai berbagai jenis ikan yang pernah dilihatnya. 	
	 Siswa mencari informasi tentang ikan yang pernah dilihatnya. 	
	• Siswa memuliskan minimal 5 informasi tentang jenis-jenis ikan dan ciri-cirinya secara tertulis, di foto kemudian dikirim melalui via WA dan Clasroom. (Creativity and Innovation)	
	 Jika jenis ikan yang diketahui siswa jumlahnya terbatas, siswa dapat saling bertukar informasi. 	
	Siswa menuliskan pada tempat yang tersedia.	
	Ayo BerceritaSiswa menceritakan hasil wawancara terhadap teman	
	tentang jenis-jenis ikan yang pernah dilihatnya.	
	 Kembangkan kegiatan ini jika ada hal yang ingin diketahui oleh siswa lebih lanjut. 	
	(Creativity and Innovation)	
	Ayo BerlatihSiswa mengingat kembali langkah-langkah dalam	
	menyelesaikan soal pembagian.	
	 Siswa berlatih dengan soal yang diberikan guru melalui via WA dan Clasroom. 	
	• Contoh:	
	Sebuah peternakan ikan hias dapat menghasilkan 120 ekor ikan hias dalam waktu satu bulan. Berapa banyak ikan hias yang dihasilkan peternakan tersebut dalam waktu dua bulan	
	Jawaban: Peternakan menghasilkan 120 ekor ikan hias dalam waktu	

Peternakan menghasilkan 120 ekor ikan hias dalam waktu satu bulan.Dalam waktu dua bulan banyaknya ikan hias

	yang dihasilkan adalah $120 + 120 = 240$				
	Dalam perkalian ditulis $2 \times 120 = 240$				
	1				
	Berlaku sifat pertukaran $2 \times 120 = 120 \times 2$				
	120 = 100 + 20				
	Kalikan masing-masing bilangan dengan angka 2, lalu				
	jumlahkan.				
	$2 \times 100 = 200$				
	$2 \times 20 = 40 + 240$				
	 Siswa berlatih soal yang ada pada buku. 				
	$> 3 \times 320 = 960$				
	$ > 7 \times 110 = 770 $				
	$\Rightarrow 5 \times 300 = 1500$				
	(Critical Thinking and Problem Formulation)				
Kegiatan	1. Siswa mampu mengemukan hasil belajar hari ini	15			
Penutup	2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan				
1	3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan	menit			
	menambahkan informasi dari siswa lainnya.				
	4. Guru menghimbau siswa untuk menjaga kebersihan				
	dan selalu mematuhi protokol kesehatan Cv.id 19				
	<u>-</u>				
	5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk				
	menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.				
	6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.				

C. SUMBER BELAJAR

- Sumber :Buku guru, Buku Siswa, Modul dan Buku Digital dari Rumah Juara.
- Media Pembelajaran : WA,Clasroom, dan Vidio Call.
- Pendekatan Pembelajaran : Sainstifik
- Metode Pembelajaran : Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

D. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui Kepala Sekolah, Banjarmasin, 27 Juli 2020 Guru Kelas III B

<u>Wahdini Herawati, S.Pd</u> NIP. 19730508 200701 2 005 <u>Mahmudah N,S.Pd</u> NUPTK.3961767669130152

LAMPIRAN

SOAL B.INDONESIA

- 1. Sebutkan 5 jenis ikan yang kamu ketahui!
- 2. Sebutkciri ciri ikan yang kamu ketahui!

KUNCI JAWABAN

1.

Ikan koki

Ikan tawes

Ikan mas

Ikan mujair

Ikan lele

2.

- Ikan Bentuknya bulat dengan ekor panjang, badannya warna-warni, dan bertubuh koki gendut. Ikan koki gerakannya sangat lambat.
- 2 Ikan Bentuk badan agak panjang dan sedikit pipih dengan punggung meninggi yang tawes ditumbuhi sirip bagian atas.
- Ikan Ikan mas biasa dikonsumsi/dimakan, warnanya beragam ada hitam, kuning, mas dan merah. Ikan mas suka sekali berenang di permukaan air.
- Ikan Berwarna hitam, siripnya tajam, dan biasa dikonsumsi/dimakan. Ikan mujair mujair memiliki tubuh gempal dan padat berisi.
- Ikan lele memiliki patil untuk melindungi diri. Ikan lele tidak memiliki sisik dan kulit tubuhnya banyak mengeluarkan lendir. Ikan lele memiliki kumis atau misai untuk mengetahui lokasi dan makanan.

SOAL MATEMATIKA

Soal matematika bisa dilihat pada buku tema kalian halaman 121-123

- 1. $3 \times 320 = \dots$
- 2. $7 \times 110 = \dots$
- 3. $5 \times 300 = \dots$

KUNCI JAWABAN MTK

- 1. $3 \times 320 = 960$
- 2. $7 \times 110 = 770$
- 3. $5 \times 300 = 1.500$

SOAL SBDP

Mengambar pola ikan kemudian diberi garis dekoratif dan warna!

E.PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Observasi selama kegiatan berlangsung (Lihat pedoman penilaian sikap).

- 2. Penilaian Pengetahuan: Tes tertuis
 - a. Menuliskan 5 nama/jenis ikan.

Menyebutkan ciri-ciri 5 jenis ikan.

Jika sesuai semua, banyaknya soal 5 dan nilai maksimal 100.

Nilai setiap soal 20.

Nilai = banyaknya jawaban benar \times 10

b. Latihan soal matematika bagian I.

Jumlah soal 3.

Nilai maksimal 100.

Nilai = $(jumlah benar : 3) \times 100$

c. Latihan membuat soal perkalian.

Nilai maksimal 10.

Kriteria soal benar, bisa dijawab, bahasa baik.

Nilai = $(jumlah kriteria yang benar : 3) \times 10$

- 3. Penilaian Keterampilan
 - a. Rubrik membuat soal cerita.

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
110		4	3	2	1
1	Kesesuaian	Soal yang dibuat sesuai dengan instruksi, memiliki jawaban pasti, tidak bermakna ganda.	Hanya dua kriteria yang dipenuhi.	Hanya satu kriteria yang dipenuhi.	Soal yang dibuat belum sesuai dengan instruksi yang diberikan.
2	Bahasa yang digunakan	Bahasa mudah dipahami, singkat dan jelas.	Hanya dua kriteria yang dipenuhi.	Hanya satu kriteria yang dipenuhi.	Belum mampu membuat soal.

b. Rubrik Membuat Gambar Dekoratif

	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu
No				_	bimbingan
		4	3	2	1
1	Kemampuan	Semua garis	Ada satu garis	Ada lebih satu	Belum
	membentuk	lengkung pada	lengkung dari	garis	mampu
	garis lengkung	bagian gambar	bagian	lengkung	membuat
	pada gambar	dibuat dengan	gambar	dari bagian	garis
		baik dan sesuai	yang tidak	gambar yang	lengkung.
		contoh.	sesuai.	tidak tidak	
				sesuai.	
2	Kemampuan	Semua garis	Ada satu garis	Ada lebih satu	Belum
	membentuk	zigzag pada	zigzag dari	garis zigzag	mampu
	garis zigzag	bagian gambar	bagian	dari	membuat
	pada gambar	dibuat dengan	gambar	bagian	garis
		baik dan	yang tidak	gambar	zigzag.
		sesuai	sesuai.	yang tidak	
		contoh.		sesuai.	
3	Keutuhan	Gambar	Ada satu	Ada 2	Lebih dari 3
	gambar yang	mencakup	bagian	bagian	bagian

	dihasilkan	semua bagian	tubuh yang	tubuh yang	tubuh
		tubuh hewan.	tidak	tidak	tidak
			lengkap.	lengkap.	lengkap.
4	Kemampuan	Menggunakan	Menggunakan	Menggunakan	Hanya satu
	mewarnai	lebih dari 2	ebih dari 2	hanya dua	warna dan
		jenis	jenis	jenis	tidak
		warna dan	warna, tapi	warna.	rapi
		rapi.	tidak		
			rapi.		

Refleksi Guru					

