

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN 3 Ketileng
 Kelas/Semester : II/1
 Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat
 Sub Tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain
 Pembelajaran : 1
 Alokasi Waktu : 20 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN

INDIKATOR Muatan : Bahasa Indonesia

| No | Kompetensi | Indikator |
|-----|---|---|
| 3.4 | Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. | 3.4.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual. 3.4.2 Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat berdasarkan teks. |
| 4.3 | 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. | 4.3.1 Melaporkan hasil pengamatan kosakata bahasa Indonesia yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat . |

Muatan : Matematika

| No | Kompetensi | Indikator |
|-----|--|--|
| 3.9 | Menjelaskan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya | 3.9.1 Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang. |

| | | |
|-----|---|--|
| 4.9 | Mengklasifikasi bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya. | 4.9.1 Menunjukkan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat. |
|-----|---|--|

Muatan : SBDP

| No | Kompetensi | Indikator |
|-----|---|---|
| 3.1 | Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi. | 3.1.1 Menjelaskan karya imajinatif dua dan tiga dimensi. |
| 4.1 | Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi. | 4.1.1 Mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif. 4.1.2 Membuat gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya. |

C. TUJUAN

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat membandingkan lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat. (**Hots**)
2. Melalui penugasan, siswa dapat membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
3. Melalui penugasan, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan pedoman isi teks yang telah dibaca dengan benar.
4. Melalui penugasan, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat..
5. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri karya gambar imajinatif dengan benar.
6. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan menggambar imajinatif dengan benar.
7. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi cara menggunakan alat dan bahan menggambar dengan benar.
8. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif dengan benar.
9. Melalui penugasan, siswa dapat membuat gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar. (**Hots**)
10. Dengan mengamati berbagai bentuk bangun ruang, siswa dapat menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
11. Dengan mengamati gambar model bangun ruang, siswa dapat mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

Karakter siswa yang diharapkan :

- Religius
- Nasionalis
- Mandiri
- Gotong-royong
- Integritas

D. MATERI

1. Teks tentang dengan lingkungan sehat.
2. Ciri-ciri karya gambar imajinatif dan langkah-langkah menggambar imajinatif.
3. Penjelasan dan soal-soal yang berhubungan dengan menemukan ruas garis pada berbagai bentuk bangun ruang.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------|---|---------------|
| Pembukaan | <ol style="list-style-type: none">1. Melalui aplikasi video call, kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (<i>Menghargai kedisiplinan siswa/PPK</i>).3. Siswa dan guru menyanyikan lagu Indonesia Raya. (<i>Nasionalisme</i>)4. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.5. Siswa diingatkan untuk selalu menjaga kesehatan dan menjalankan protokol kesehatan.6. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan apa kegiatan siswa di rumah dan bagaimana lingkungan siswa saat bermain di rumah pada masa pandemi.7. Guru menyampaikan bahwa hari ini akan membuat gambar imajinatif. | 5 menit |
| Inti | <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa mendownload LKPD yang dibuat oleh guru melalui googleclassroom maupun wa grup.• Siswa melihat dan mengamati video pembelajaran tentang Tempat bermain yang bersih dan sehat yang diputar oleh guru. (<i>ICT</i>) (<i>Saintific-mengamati</i>) (<i>Menyampaikan gambar dan mempresentasikan</i>) https://youtu.be/123456//• Siswa membandingkan lingkungan sehat dan tidak sehat berdasarkan video. (<i>Hotz</i>) (<i>Menyimak video</i>) <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa dan guru mendiskusikan makna kata yang berhubungan dengan teks percakapan sebelumnya, | 10 menit |

misalnya saja kata indah, nyaman, dan rindang.
(Berdiskusi dengan kelompok)

- Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam menemukan makna kata.

(Critical Thinking and Problem Formulation)

Ayo Membaca

- Salah satu siswa membaca teks tentang tempat bermain yang bersih yang ditampilkan oleh guru dengan intonasi dan lafal yang tepat. (siswa mengirimkan video membaca melalui wa/googleclassroom) *(Literasi) (Presentasi)*
- Siswa bersama guru mengevaluasi. *(Evaluasi)*
- Bertanya jawab tentang isi teks yang dibaca. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya: “Apa isi teks yang kamu baca?” dan “Apa kesimpulanmu terhadap isi teks?”. *(Kesimpulan)*

Ayo Berkreasi .

- Guru menampilkan gambar tentang tempat bermain yang sehat. *(Menampilkan gambar)*
- Bertanya jawab tentang gambar. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya: “Gambar apa yang kamu amati?” dan “Tahukah kamu alat dan bahan yang digunakan untuk membuat gambar tersebut?”. *(Mempresentasikan)*
- Siswa mengamati gambar alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat gambar dua dimensi, misalnya: pensil, penggaris, rautan pensil, crayon, cat air dan kuas, dan buku gambar. *(Siswa menyimak gambar)*
- Siswa diberikan arahan cara menggunakan alat dan bahan, serta langkah-langkah dalam membuat gambar dua dimensi. *(Berdiskusi dengan kelompok)*

(Creativity and Innovation)

Ayo Berlatih

- Siswa membuat gambar dua dimensi tentang benda- benda atau lingkungan di sekitar. *(Hots)*
- Ketika membuat gambar dua dimensi, siswa hendaknya dibimbing orang tua agar membuat gambar secara proporsional dan kombinasi warna yang sesuai. (dikumpulkan via wa /googleclassroom) *(Presentasi dan Evaluasi)*

Ayo Mengamati

- Siswa menemukan ruas garis pada kubus berdasarkan gambar yang ditampilkan oleh guru.
- Memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa tentang ruas garis pada bangun ruang.

| 2 | | | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---|---|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 3 | | | | | | | | | | | | | |
| No | Kriteria | Baik Sekali | Baiik | Cukup | Perlu Bimbingan | | | | | | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | | | | | | | | |
| 1 | Kemampuan membaca teks | Siswa mampu membaca keseluruhan teks | Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks | Siswa mampu membaca kurang dari setengah bagian teks | Siswa belum mampu membaca teks | | | | | | | | |
| 2 | Pemahaman isi teks | Mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan | Mampu menjawab setengah atau lebih pertanyaan yang diajukan | Mampu menjawab kurang dari setengah pertanyaan yang diajukan | Belum mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan | | | | | | | | |

- Menggambar imajinatif dua dimensi.

| No | Kriteria | Baik Sekali | Baiik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|----|---|--|--|---|--|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Bentuk objek (representasi objek) | Tampilan gambar jelas, rapi, dan bersih | Tampilan gambar jelas, tetapi kurang rapi, dan kurang bersih | Tampilan gambar kurang jelas dan kurang rapi atau kurang bersih | Tampilan gambar tidak jelas dan tidak rapi atau tidak bersih |
| 2 | Komposisi (susuna garis, bentuk, dan warna) | Susunan garis, bentuk, dan warna sangat serasi | Susunan garis, bentuk, dan warna serasi | Susunan garis, bentuk, dan warna kurang serasi | Susunan garis, bentuk, dan warna tidak serasi |
| 3 | Teknik | Sangat efektif menggunakan alat dan bahan | efektif menggunakan alat dan bahan | kurang efektif menggunakan alat dan bahan | Tidak efektif menggunakan alat dan bahan |

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

o Remedial

- Mengulas kembali pembelajaran tentang cara bernyanyi dengan memperhatikan panjang pendeknya nada, menuliskan laporan tentang lingkungan rumah yang sehat, dan sebagainya.
- Menjelaskan kembali cara membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- Membahas kembali materi tentang ruas garis pada bangun datar, jika ada siswa yang belum paham.

o Pengayaan

- Siswa diminta menyanyikan lagu yang lain sesuai dengan panjang pendeknya nada pada lagu.
- Menugaskan siswa mengamati ciri-ciri rumah bersih dan sehat yang ada di sekitar tempat tinggal mereka.

- Mengamati benda-benda berbentuk bangun datar yang lain di rumah, kemudian menentukan ruas garisnya dengan tepat.

I. SUMBER DAN MEDIA

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan masyarakat
- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.
- Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 2
- Gambar-gambar yang berhubungan dengan tempat bermain yang sehat.
- Gambar yang berhubungan dengan gambar imajinatif.
- Gambar dan model bangun ruang.

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Ketileng, Oktober 2020
Guru Kelas II

Warsini, S.Pd.
NIP. 9630410 198405 2 002

Susiana

LAMPIRAN

LKPD KELAS II
TEMA 4 SUBTEMA 3
PEMBELAJARAN 1



A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Muatan : Bahasa Indonesia

| No | Kompetensi | Indikator |
|-----|---|---|
| 3.4 | Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. | 3.4.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual. 3.4.2 Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat berdasarkan teks. |
| 4.3 | 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. | 4.3.1 Melaporkan hasil pengamatan kosakata bahasa Indonesia yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat . |

2. Muatan : Matematika

| No | Kompetensi | Indikator |
|-----|---|--|
| 3.9 | Menjelaskan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya | 3.9.1 Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang. |
| 4.9 | Mengklasifikasi bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya. | 4.9.1 Menunjukkan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat. |

3. Muatan : SBDP

| No | Kompetensi | Indikator |
|-----|---|---|
| 3.1 | Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi. | 3.1.1 Menjelaskan karya imajinatif dua dan tiga dimensi. |
| 4.1 | Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi. | 4.1.1 Mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif. 4.1.2 Membuat gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya. |

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Lingkungan Sehat

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan. Dalam bermain, kalian perlu memperhatikan kebersihan dan kesehatan tempatnya. Tempat bermain yang bersih dan sehat akan membuat kita nyaman. Perhatikan teks tentang lingkungan yang bersih dan sehat berikut ini!

Tempat Bermain yang Bersih

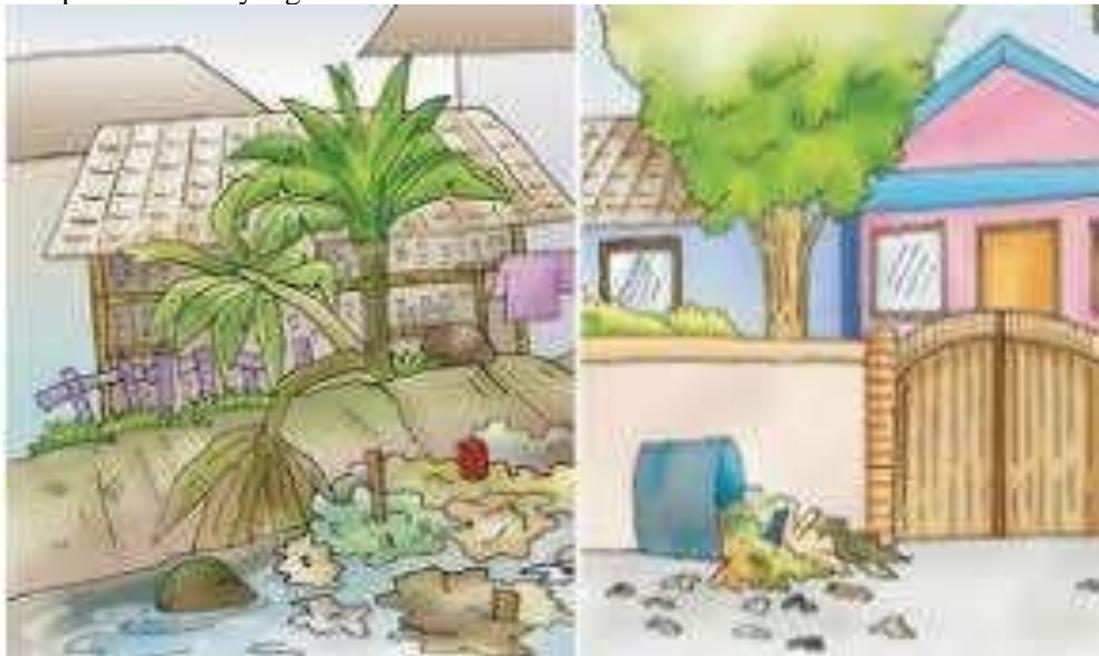
Setiap anak wajib belajar dan berhak untuk bermain. Tempat bermain harus bersih, artinya jauh dari kotoran dan sampah-sampah. Oleh karena itu seharusnya ada tempat sampah di lingkungan bermain. Selain itu, keberadaan pohon juga membuat pemandangan menjadi indah dan udara semakin sejuk. Tempat bermain yang bersih akan membuat anak-anak merasa nyaman dan terhindar dari serangan penyakit.

2. Contoh tempat bermain yang sehat dan tempat bermain yang tidak sehat

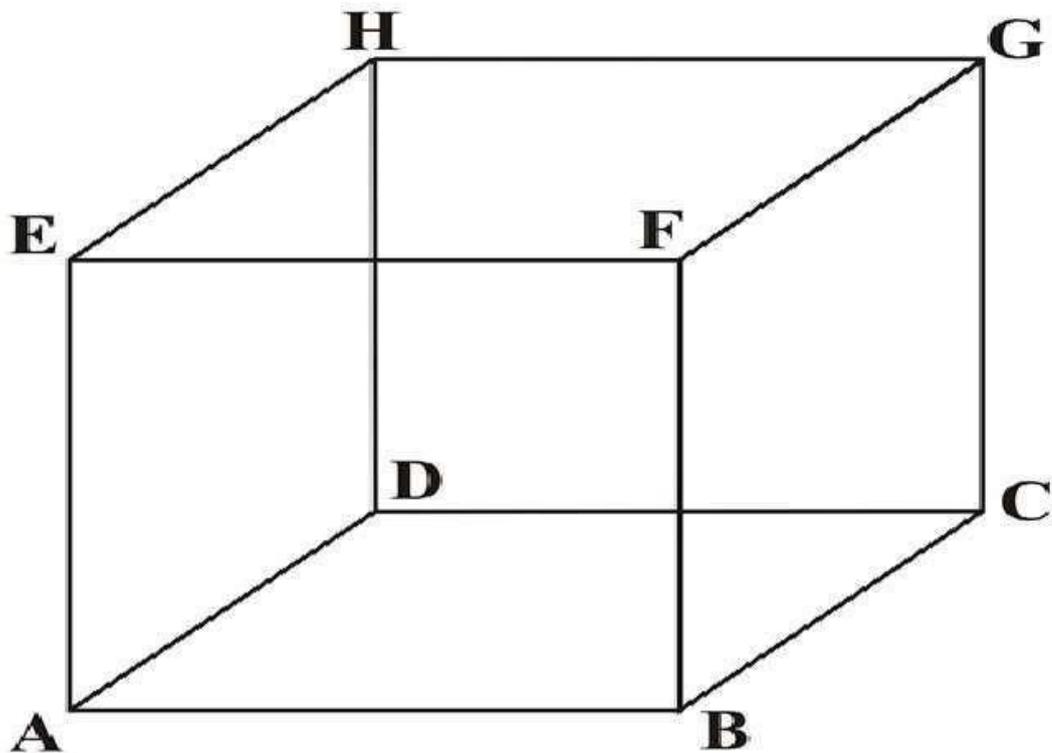
a. Tempat bermain yang bersih dan sehat



b. Tempat bermain yang kotor dan tidak sehat



3. Bangun Ruang



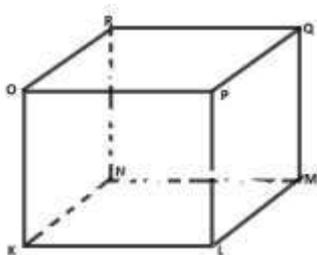
Perhatikan gambar di atas!

Kubus merupakan contoh bangun ruang.

Kubus memiliki 12 rusuk garis. Rusuk garis adalah garis yang dibatasi oleh 2 titik. Rusuk garis pada kubus disamping adalah AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, dan DH.

C. AYO BERLATIH

1. Bacalah teks yang berjudul tempat bermain yang bersih di atas dengan memperhatikan lafal dan intonasi yang tepat!
2. Tentukanlah rusuk garis pada kubus di bawah ini!



3. Gambarlah sebuah taman bermain yang bersih dan sehat menurutmu!

