

Nama : PUTRI YULIA MANDASARI

NO. Peserta : 20080502710055

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SDN 15 Enam Lingkung
Kelas / Semester : II/I
Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat
Sub tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Bermain
Pembelajaran ke : 1
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, matematika, dan SBdP
Alokasi Waktu : 5 x 35 menit (1 x pertemuan)

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, 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.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah siswa “lingkungan sehat”, siswa dapat *memilih* kosakata tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar dengan tepat
2. Setelah siswa membaca teks “lingkungan sehat”, yang dibagikan melalui aplikasi WA, siswa dapat *membandingkan* konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi siswa dapat *menemukan* cara menjaga kesehatan lingkungan dengan bahasa sendiri menggunakan bahasa Indonesia yang baik secara mandiri.
4. Setelah siswa melakukan tanya jawab siswa dapat membuat kalimat tanya menggunakan kosakata yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat berdasarkan teks dengan teliti.
5. Setelah siswa mengamati gambar tentang lingkungan sehat dan tidak sehat yang dibagikan melalui WA, siswa dapat membuat laporan pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat dan tidak sehat menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat.
6. Setelah siswa menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat menilai karya gambar imajinatif dengan benar.

7. Melalui tayangan video pembelajaran, siswa dapat membandingkan perbedaan karya imajinatif dua dan tiga dimensi dengan benar.
8. Melalui tayangan video pembelajaran, siswa dapat berkreasi dengan membuat gambar imajinatif berdasarkan benda yang dilihatnya dengan mandiri.
9. Setelah siswa menyimak tayangan video pembelajaran, siswa dapat menentukan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
10. Melalui gambar bangun datar yang diamati, siswa dapat menghitung ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat.
11. Setelah siswa mengamati gambar bangun datar, siswa dapat membuat ruas garis sesuai dengan model konkret bangun datar dan bangun ruang disekitarnya dengan benar.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Ma pel	Kompetensi dasar	Indicator
B.I	3.4 Mengenal 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.	3.4.1 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 Membuat kalimat tanya menggunakan kosakata yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat berdasarkan teks
	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	4.4.1 Membaca lancar teks yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat 4.4.2 Membuat laporan sederhana tentang tempat bermain yang bersih dan
SBdP	3.1 Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi. 4.1 Membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi.	3.3.1 Menjelaskan karya imajinatif dua dan tiga dimensi. 3.3.2 Membandingkan perbedaan karya imajinatif dua dan tiga dimensi.

	4.1 Membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi	4.4.1 Mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif. 4.4.2 Membuat gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya.
MTK	3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang	3.9.1 Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang. 3.9.2 Memeriksa ruas garis yang disajikan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
	4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang.	4.9.1 Menghitung jumlah ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat. 4.9.2 Membuat ruas garis sesuai dengan model konkret bangun datar dan bangun ruang.

Karakter siswa yang diharapkan :	Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong-royong, Integritas
----------------------------------	--

D. METODE dan MODEL PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran : Daring, tanya jawab, diskusi, dan penugasan

Pendekatan Pembelajaran : Sainifik

Model Pembelajaran : Sainifik learning

E. Materi

- Bahasa Indonesia : Teks tentang lingkungan sehat
- SBdP : Karya gambar imajinatif
- Matematika : Ruas garis pada berbagai bentuk bangun ruang

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan pembelajaran melalui Google Meet dengan membaca doa (Religius) dan absensi. (STEAM=technology) 2. Guru mengabsen kehadiran siswa dalam google meet. (STEAM = technology) 3. Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional. (Nasionalisme) 4. Siswa menyampaikan apa yang telah mereka pelajari pada pembelajaran sebelumnya (Apersepsi) 5. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam 10 menit kehidupan sehari 	15 menit

	hari (motivasi).	
Inti	<p>6. Pada kegiatan inti guru menggunakan grup whatsapp untuk berinteraksi dan menyampaikan materi pada siswa. (STEAM = technology)</p> <p>7. Guru membagikan teks “lingkungan sehat” pada siswa . (STEAM = science)</p> <p>8. Siswa membaca teks yang sudah dibagikan oleh guru. (mengamati)</p> <p>9. Guru memancing siswa untuk menyampaikan pertanyaan yang berhubungan dengan teks yang sudah dibaca. (menanya / kompetensi abad 21 = comunication)</p> <p>10. Siswa bersama guru membahas pertanyaan yang sudah disampaikan. (kompetensi abad 21 = collaboration)</p> <p>11. Siswa mengamati dan mencari informasi tentang kebersihan lingkungan disekitar rumahnya. (mengumpulkan informasi / kompetensi abad 21 = critical thinking)</p> <p>12. Siswa membuat laporan sederhana mengenai kebersihan lingkungan disekitar rumahnya. (mengasosiasikan / STEAM=engineering).</p> <p>13. Siswa mengirimkan laporan yang dibuat berupa foto melalui whatsapp guru.</p> <p>14. Melalui whatsapp guru membagikan link video https://youtu.be/6UKfQOfOWaI .</p> <p>15. Siswa mengamati video yang sudah dibagikan oleh guru. (mengamati)</p> <p>16. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal yang tidak dipahami dari video yang sudah di amati. (menanya / kompetensi abad 21 = comunication)</p> <p>17. Siswa membuat gambar imajinatif. (mengasosiasikan / kompetensi abad 21=creativity / STEAM=Arts)</p> <p>18. Siswa menunjukkan dan menjelaskan karya gambar imajinatif yang sudah dibuat dalam bentuk video singkat melalui whatsapp guru</p>	150 menit
Penutup	<p>19. Untuk kegiatan penutup guru menggunakan google meet (kompetensi abad 21= technology)</p> <p>20. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>21. Guru memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.</p> <p>22. Siswa bersama guru melakukan refleksi (renungan) atas pembelajaran yang telah berlangsung ;</p> <ol style="list-style-type: none"> Apa saja yang telah dipahami siswa? Apa yang belum dipahami siswa? Bagaimana perasaan selama pembelajaran? <p>23. Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>24. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa.</p>	15 menit

G. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap: Observasi

Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis

Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Sumber

Buku teks siswa dan guru

2. Media

a. Smartphone

b. WAG

<p>Mengetahui Kepala SDN 15 ENAM LINGKUNG</p> <p><u>YURNI, S.Pd.SD</u> NIP. 19690615 199003 2 005</p>	<p>Parit Pontong,2020 Guru Kelas</p> <p><u>PUTRI YULIA MANDASARI, S.Pd</u> NIP :-</p>
--	--