

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

DARING

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 071207
 Laowi Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Bermain di Lingkunganku (Tema 2)
 Sub Tema : Bermain di Lingkungan Rumah (Sub Tema
 1) Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1 Hari
 Muatan Terpadu : Matematika, bahasa Indonesia, SBDP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat membedakan panjang pendek nada pada lagu anak menggunakan simbol dengan benar.
2. Dengan mendengarkan guru membaca teks “Bermain Perahu Kertas”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan tepat.
3. Dengan mengamati contoh dan bimbingan guru, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian dengan benar.
4. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat menyatakan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, (Orientasi)</i> 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 	15 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Inti	<p>Guru membimbing siswa menyanyikan lagu “Berdayung”. Sebelum menyanyi, terlebih dahulu dijelaskan bahwa dalam bernyanyi harus memperhatikan nada. (Creativity and Innovation) Siswa diminta membaca teks yang berkaitan dengan panjang pendek nada. Guru menjelaskan cara menyanyikan nada 2 ketuk dan 1 ketuk pada lagu. Siswa berdiskusi menentukan nada 2 ketuk dan 1 ketuk pada lagu dengan menggunakan simbol. Guru membacakan teks “Bermain Perahu Kertas” dan siswa diarahkan untuk mendengarkan dengan saksama. Siswa menceritakan isi teks yang telah didengarnya secara lisan di depan kelas, kemudian siswa lain diminta untuk memberikan tanggapan. Siswa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan. Siswa memperhatikan contoh penyelesaian masalah perkalian yang dimulai dengan penjumlahan berulang. Fokus guru: dalam memberikan contoh di awal diharuskan menggunakan benda konkret terlebih dahulu. Guru menjelaskan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan beberapa masalah sederhana yang berkaitan dengan perkalian dengan menggunakan benda konkret. (Critical Thinking and Problem Formulation) Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk menyelesaikan sebuah soal yang berkaitan dengan konsep perkalian. Siswa diminta menyampaikan hasil diskusinya kepada teman-temannya. Siswa saling menanggapi hasil diskusi yang telah disampaikan. (Critical Thinking and Problem Formulation)</p>	140 menit
Penutup	Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Melalui Aplikasi Daring	15 menit
Refleksi dan Konfirmasi		

Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

ASSESSMENT (Penilaian)

Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

AROZISOKHI NDRURU,S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

LAMPIRAN PENILAIAN

- A. Teknik Penilaian
- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
 - Penilaian Pengetahuan: Tes
 - Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

B. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap
Petunjuk:
Berilah tanda centang () pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat
BT : Belum Terlihat

2. Pengetahuan
Skor maksimal : 100
Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

- a. Menentukan panjang pendek nada dengan menggunakan simbol

$\left| \begin{array}{c} 3 \\ \circ \end{array} \right. \cdot \left| \begin{array}{c} 2 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 1 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 2 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 3 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 2 \\ \circ \end{array} \right. \cdot \left| \begin{array}{c} 3 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 2 \\ \circ \end{array} \right. \cdot \left| \begin{array}{c} 0 \\ \circ \end{array} \right|$
 $\left| \begin{array}{c} 2 \\ \circ \end{array} \right. \cdot \left| \begin{array}{c} 1 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 7 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 1 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 2 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 3 \\ \circ \end{array} \right. \cdot \left| \begin{array}{c} 4 \\ \smile \end{array} \right| \left| \begin{array}{c} 3 \\ \circ \end{array} \right. \cdot \left| \begin{array}{c} 0 \\ \circ \end{array} \right|$

- b. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks "Bermain Perahu Kertas"
- Kertas, baskom, dan air.
 - Perahu yang telah selesai dibuat diapungkan di air, kemudian perahu dapat berlayar dengan bantuan angin.
- c. Penilaian kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan berulang
- $1 + 1 + 1 = 3 \times 1 = 3$ (skor 15)
 - $4 + 4 + 4 = 3 \times 4 = 12$ (skor 15)

3. $2 + 2 + 2 + 2 = 4 \times 2 = 8$ (skor 15)
4. $4 + 4 + 4 + 4 = 4 \times 4 = 16$ (skor 15)
5. Kalimat perkalian: $2 \times 5 = 5 + 5 = 10$ (skor 40)

3. Keterampilan

a. Menyanyikan lagu anak

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Penguasaan lagu	Hafal seluruh syair lagu, irama tepat	Hafal seluruh syair lagu, irama kurang tepat dan	Hafal sebagian kecil syair lagu	Belum mampu menghafal syair lagu
2	Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan

b. Membaca teks bacaan dengan lafal dan intonasi yang tepat

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kemampuan membaca teks	Siswa mampu membaca keseluruhan teks dengan lafal dan intonasi yang tepat	Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks dengan lafal dan intonasi yang tepat	Siswa mampu membaca kurang dari setengah bagian teks dengan lafal dan	Siswa belum mampu membaca teks
2	Pemahaman isi teks	Mampu menjawab semua pertanyaan yang diajukan	Mampu menjawab setengah atau lebih pertanyaan yang di	Mampu menjawab kurang dari setengah pertanyaan yang di	Belum Mampu menjawab semua pertanyaan yang di

C. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Guru membahas kembali materi tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang bagi siswa yang belum paham.

Guru membimbing siswa secara rutin khususnya siswa yang belum dapat membaca dengan lancar karena akan berpengaruh pada proses pembelajaran selanjutnya

Guru membimbing siswa yang belum mampu menentukan panjang pendek nada pada lagu menggunakan simbol.

b. Pengayaan

Guru memberikan soal-soal yang lebih bervariasi tentang perkalian bagi siswa yang telah mampu menyelesaikan soal-soal sebelumnya dengan baik.

Guru memberikan tugas lanjutan bagi siswa yang telah mampu membaca teks dengan lancar.

Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu menentukan panjang pendek nada pada lagu dengan menggunakan simbol.

D. SUMBER DAN MEDIA

Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.

Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.
Software Pengajaran SD - DICARIGURU.COM untuk kelas 4 semester 1.
Video/slide/gambar tentang Hidup rukun.
Gambar Beni dan Tiur bermain perahu kertas
Teks lagu "Berdayung"
Teks "Bermain Perahu Kertas"

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

AROZISOKHI NDRURU, S.Pd
NIP.

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 071201
 Laowi Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Bermain di Lingkunganku (Tema 2)
 Sub Tema : Bermain di Lingkungan Rumah (Sub Tema
 1) Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 Hari
 Muatan Terpadu : PJOK, Bahasa Indonesia, PPKN

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Melalui Aplikasi Daring** membaca teks “Bermain Simpai”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan benar.
2. Dengan mengamati gambar “Bermain Simpai”, siswa dapat menjelaskan prosedur variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah tempat dengan benar.
3. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan benar.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>4. <i>Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet (Orientasi)</i></p> <p>5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)</p> <p>6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang</p>	15 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Inti	<p>Pada awal pembelajaran, siswa diarahkan mengamati dan membaca teks percakapan “Beni dan Kak Tiur”</p> <p>Siswa diarahkan oleh guru untuk mengajukan pertanyaan menggunakan kata tanya siapa, mengapa, di mana, bagaimana, dan kapan berdasarkan gambar dan teks percakapan yang telah dibaca. (HOTS)</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan. Siswa membacakan jawaban yang telah ditulis, kemudian siswa lain diminta untuk saling menanggapi.</p> <p>Guru meluruskan dan memberi penguatan terhadap jawaban siswa. Beberapa orang siswa diminta menceritakan kembali isi teks “Bermain Simpai”. (Creativity and Innovation)</p> <p>Siswa mengamati gambar “Beni sedang Bermain Simpai”.</p> <p>Siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan tentang gambar yang telah diamati.</p> <p>Siswa lain diminta untuk menjawab pertanyaan yang diajukan temannya.</p> <p>Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok (masing-masing kelompok beranggotakan tiga orang).</p> <p>Siswa bersama teman kelompoknya membaca teks percakapan antara Beni, Tiur, dan Ibu.</p> <p>Kelompok lain diminta untuk menanggapi penampilan kelompok yang tampil.</p> <p>Siswa secara berkelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan teks percakapan yang telah diperagakan. Masing-masing kelompok membacakan hasil diskusinya, kemudian kelompok lain diminta untuk menanggapi.</p> <p>Siswa mengamati simpai yang ia mainkan (meliputi warna, bentuk, permukaan, dan kegunaannya), kemudian menuliskan hasil pengamatannya pada kolom yang ada di buku siswa.</p>	140 menit
Penutup	<p>Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Melalui Aplikasi Daring</p>	15 menit

Refleksi dan Konfirmasi
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
ASSESSMENT (Penilaian)
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

AROSOKHI NDRURU, S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

LAMPIRAN PENILAIAN

C. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

D. Bentuk Instrumen

Penilaian a. Sikap
Petunjuk:

Berilah tanda centang () pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

b. Pengetahuan

Skor maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

a. Menjawab pertanyaan dari teks "Bermain Simpai"

1. Alat permainan yang berbentuk lingkaran. (skor 25)
2. Berbentuk lingkaran. (skor 25)
3. Rotan atau plastik. (skor 25)
4. Memutar di pinggang. (skor 25)

b. Menjawab pertanyaan dari teks percakapan

1. Ibu mengingatkan Beni dan Tiur untuk berhenti bermain karena sudah sore dan waktunya mandi. (skor 20)
2. Beni keberatan karena masih ingin berlatih memainkan simpainya. (skor 20)
3. Lupa waktu menyebabkan hidup tidak teratur. (skor 20)
4. Hidup menjadi tidak teratur. (skor 20)
5. Disesuaikan dengan jawaban siswa. (skor 20)

3. Keterampilan

a. Melakukan permainan "Simpai"

No	Kriteria	Terlihat (v)	Belum terlihat (v)
1	Siswa mampu mengikuti instruksi permainan " simpai"		
2	Siswa terlibat aktif dalam melakukan permainan		
3	Siswa mengungkapkan perasaan dan pendapat nya setelah melakukan permainan		

Lembar Observasi/Pengamatan Mempraktikkan Cara Bermain "Simpai".

No	Nama	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3	
		Terlihat (v)	Belum terlihat (v)	Terlihat (v)	Belum terlihat (v)	Terlihat (v)	Belum terlihat (v)
1	Udin						
2	Siti						
3	Beni						

b. Bermain peran tentang "Aturan dalam Bermain"

No	Kriteria	Baik Sekali	Baiik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog	Mimik wajah dan gerakan tubuh sesuai dengan dialog	Monoton, tanpa ekspresi
2	Volumen suara	Terdengar sampai seluruh ruang	Terdengar sampai setengah ruang kelas	Terdengar hanya bagian depan	Suara sangat pelan atau tidak terdengar

c. Melakukan pengamatan dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan bentuknya.

No	Kriteria	Baik Sekali	Baiik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Sikap dalam melakukan pengamatan	Melakukan pengamatan terhadap benda yang	Melakukan pengamatan terhadap sebagian besar benda	Hanya sebagian kecil benda yang diamati	Tidak melakukan pengamatan sama sekali
2	Kemampuan mengelompokkan	Mampu mengelompokkan benda secara keseluruhan dengan	Mampu mengelompokkan sebagian besar benda dengan tepat	Hanya mampu mengelompokkan sebagian kecil benda	Belum mampu mengelompokkan benda

G. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

c. Remedial

Guru membahas kembali materi tentang pentingnya aturan dalam bermain.

Guru membimbing lebih lanjut siswa yang belum mampu melakukan pengamatan sederhana terhadap benda yang ada di sekitar.

Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu memainkan simpai dengan baik.

d. Pengayaan

Guru menugaskan siswa menuliskan cerita tentang aturan dalam bermain berdasarkan pengalamannya.

Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang sudah mampu melakukan pengamatan sederhana terhadap benda yang ada di sekitar.

Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu memainkan simpai dengan baik.

H. SUMBER DAN MEDIA

Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.

Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.

Software Pengajaran SD - DICARIGURU.COM untuk kelas 4 semester 1.

Video/slide/gambar tentang Hidup rukun.

Teks bacaan "Bermain Simpai".

Gambar "Beni Bermain Simpai".

Teks percakapan "Beni, Tiur, dan Ibu".

Simpai

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....

2. Ide Baru :.....

3. Momen Spesial :.....

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

AROZISOKHI NDRURU, S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

DARING

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 071207
 Laowi Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Bermain di Lingkunganku (Tema 2))
 Sub Tema : Bermain di Lingkungan Rumah (Sub Tema
 1) Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : 1 Hari
 Muatan Terpadu : Matematika, Bahasa Indonesia, SBDP

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat menentukan tekanan kuat dan lemah pada lagu anak berbirama dua atau tiga dengan benar.
2. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuknya dengan tepat.
3. Dengan mengamati contoh dan bimbingan guru, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang perkalian dengan benar.
4. Dengan menyatakan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang, siswa dapat menghitung hasil kali dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dengan benar.

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>7. <i>Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet (Orientasi)</i></p> <p>8. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)</p>	15 meni t
(Sintak Model Discovery Learning)		
Inti	<p>Pada awal pembelajaran, siswa menyanyikan lagu "Berdayung" dengan memperhatikan tekanan kuat dan tekanan lemah. Sebelumnya diberikan penjelasan terlebih dahulu oleh guru tentang tekanan kuat dan lemah pada lagu.</p> <p>Siswa secara bersama-sama menyanyikan lagu "Berdayung" berdasarkan arahan guru. (Creativity and Innovation)</p> <p>Siswa mengamati sebuah gambar dan membaca balon percakapan yang ada di samping gambar.</p> <p>Pada balon percakapan dijelaskan ciri-ciri dan kegunaan gambar, kemudian siswa diminta menebak gambar yang telah dijelaskan pada balon percakapan tersebut. (Critical Thinking and Problem Formulation)</p> <p>Siswa membaca teks tentang "Benda-benda di Sekitar Kita". Sebelumnya siswa diminta membaca judul teks terlebih dahulu, kemudian berdasarkan judul tersebut siswa memprediksi isi teks yang akan dibaca.</p> <p>Setelah membaca teks, siswa berdiskusi untuk menemukan kata-kata sulit dan mencari maknanya.</p> <p>Untuk menguji pemahaman, siswa mengerjakan latihan dengan menyusun dengan tepat huruf yang masih acak menjadi kata yang bermakna.</p> <p>Siswa melakukan percobaan berdasarkan langkah kerja yang ada pada buku siswa.</p> <p>Siswa melakukan pengamatan terhadap percobaan yang dilakukan, kemudian menuliskan hasil pengamatan dan simpulan dari kegiatan tersebut. (HOTS)</p> <p>Hasil pengamatan masing-masing kelompok dibacakan di depan kelas</p>	140 menit
Penutup	Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru	15 meni t
Refleksi dan Konfirmasi		

Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

ASSESMEN (Penilaian)

Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

AROZISOKHI NDRURU,S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

LAMPIRAN PENILAIAN E.

1 Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

F. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang () pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

a. Pengetahuan

Skor maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

a. Menjawab pertanyaan tentang pengamatan gambar "kertas"

- 1) Kertas. (skor 25)
- 2) Punya. (skor 25)
- 3) Segi empat. (skor 25)
- 4) Untuk menulis dan dilipat menjadi beragam bentuk untuk permainan. (skor 25)

Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda

Kata	Maknanya
Halus	Licin, lembut, atau tidak kasar
Kasar	Kesat atau tidak
Basah	Zat cair
Tetap	Tidak berubah keadaan atau bentuknya
Berubah	Berbeda dari semuanya

- c. Menyusun huruf menjadi kosakata yang bermakna
- 1) Tetap. (skor 20)
 - 2) Kasar. (skor 20)
 - 3) Basah. (skor 20)
 - 4) Halus. (skor 20)
 - 5) Berubah. (skor 20)
- d. Menyelesaikan soal tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang.
- 1) $2 + 2 + 2 = 3 \times 2 = 6$ (skor 15)
 - 2) $5 + 5 = 2 \times 5 = 10$ (skor 15)
 - 3) $1 + 1 + 1 + 1 = 4 \times 1 = 4$ (skor 15)
 - 4) $4 + 4 + 4 + 4 = 4 \times 4 = 16$ (skor 15)
 - 5) Kalimat matematika: $6 \times 5 = 30$ (skor 40)

3. Keterampilan

- a. Menyanyikan lagu anak

No	Kriteria	Baik Sekali	Baiik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Penguasaan lagu	Hafal seluruh syair lagu, irama tepat	Hafal seluruh syair lagu, irama kurang tepat dan	Hafal sebagian kecil syair lagu	Belum mampu menghafal syair lagu
2	Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkam kepercayaan diri

Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda

No	Kriteria	Baik Sekali	Baiik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kejelasan pengamatan	Keseluruhan hasil pengamatan ditulis dengan rinci	Sebagian besar hasil pengamatan ditulis dengan rinci	hasil pengamatan ditulis dengan rinci dan jelas	Seluruh isi tulisan belum sesuai pengamatan
2	Ketepatan ejaan	Seluruh tulisan menggunakan ejaan yang tepat	Setengah atau lebih tulisan menggunakan	Kurang dari setengah tulisan menggunakan ejaan yang tepat	Seluruh tulisan belum menggunakan ejaan yang

K. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

e. Remedial

Guru mengulang kembali materi tentang menyanyikan lagu "Berdayung" dengan tekanan kuat dan

lemah bagi siswa yang belum mampu menyanyikannya dengan benar.

Guru membahas kembali materi tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang seperti contoh pada pembelajaran sebelumnya bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tentang perkalian.

Guru menjelaskan kembali kepada siswa tentang kosakata yang belum di-mengerti oleh siswa tentang keragaman benda.

f. Pengayaan

Guru memberikan tugas berupa: menulis kalimat menggunakan kosakata tentang keragaman benda, bagi siswa yang telah mampu menjelaskan makna kosakata tersebut.

Guru memberikan latihan lanjutan, bagi siswa yang telah mampu menyanyikan lagu "Berdayung" dengan baik.

Guru memberikan soal-soal yang lebih bervariasi bagi siswa yang telah mampu menyelesaikan soal latihan tentang konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.

L. SUMBER DAN MEDIA

Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.

Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum

2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.

Software Pengajaran SD - DICARIGURU.COM untuk kelas 4 semester 1.

Video/slide/gambar tentang Hidup rukun.

Teks lagu "Berdayung

Gambar kertas

Teks bacaan "Benda-Benda di Sekitar Kita".

Alat dan bahan kegiatan percobaan (kertas, batu, piring, gelas)

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

AROZISOKHI NDRURU,S.Pd
NIP.

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
DARING

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 071207
 Laowi Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Bermain di Lingkunganku (Tema 2)
 Sub Tema : Bermain di Lingkungan Rumah (Sub Tema
 1) Pembelajaran ke : 4
 Alokasi waktu : 1 Hari
 Muatan Terpadu : PPKN, Matematika, SBDP

M. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat membedakan panjang dan pendek bunyi pada lagu anak menggunakan simbol dengan benar.
2. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat memainkan/menyuarakan panjang dan pendek nada pada lagu anak dengan benar.
3. Dengan bekerja kelompok, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan benar.
4. Dengan mengamati contoh yang dijelaskan guru, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang perkalian dengan benar.
5. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menghitung hasil kali dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dengan tepat.

N. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	10. <i>Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet. (Orientasi)</i> 11. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 12. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang	15 meni t
(Sintak Model Discovery Learning)		
Inti	Siswa kembali diminta menyanyikan lagu "Berdayung" secara bersama-sama dengan memperhatikan nada sesuai ketukan serta tekanan kuat dan lemah pada lagu. (Creativity and Innovation) Siswa melakukan percobaan berdasarkan langkah kerja yang ada pada buku siswa. Siswa melakukan pengamatan terhadap percobaan yang dilakukan, kemudian menuliskan hasil pengamatan dan simpulan dari kegiatan tersebut. Hasil pengamatan masing-masing kelompok dibacakan di depan kelas secara bergantian. Masing-masing kelompok diarahkan untuk saling memberikan tanggapan maupun saran atas hasil pengamatan yang dibacakan. Dua orang siswa ke depan kelas membacakan teks percakapan antara ibu dan Beni tentang sifat-sifat benda cair. Siswa lain memperhatikan dan mendengarkan teks percakapan yang dibacakan. Siswa menceritakan isi teks percakapan yang telah dibacakan menggunakan bahasa sendiri. (Creativity and Innovation) Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks percakapan yang telah dibacakan. Siswa mengamati contoh penyelesaian soal perkalian yang ada di buku siswa. Siswa menjelaskan penyelesaian dari contoh soal yang telah diamati. Siswa menyelesaikan beberapa soal tentang perkalian berdasarkan contoh.	140 meni t
Penutup	Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Melalui Aplikasi Daring	15 meni t
Refleksi dan Konfirmasi		

Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

ASSESSMENT (Penilaian)

Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

AROZISOKHI NDRURU, S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

LAMPIRAN PENILAIAN

G. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

H. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang () pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

a. Pengetahuan

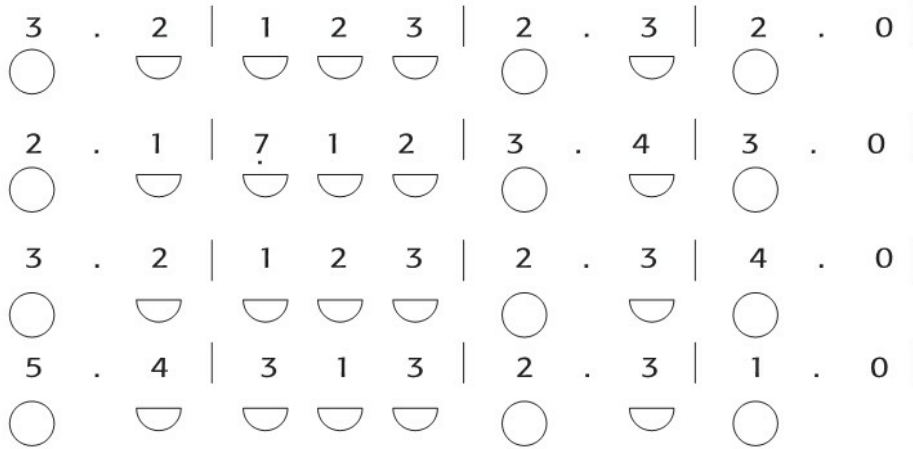
Skor maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

- Menentukan jumlah ketukan pada lagu "Berdayung"



b. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks percakapan antara Ibu dan Beni

- 1) Bentuknya menyerupai gelas. (skor 25)
- 2) Bentuknya menyerupai botol. (skor 25)
- 3) Bentuknya menyerupai mangkuk. (skor 25)
- 4) Minyak, susu, sirup, dan lain-lain. (skor 25)

c. Menyelesaikan soal tentang perkalian

- 1) $3 \times 4 = 12$ (skor 15)
- 2) $6 \times 3 = 18$ (skor 15)
- 3) $2 \times 5 = 10$ (skor 15)
- 4) $3 \times 3 = 9$ (skor 15)
- 5) Kalimat matematika: $4 \times 7 = 28$ (skor 40)

3. Keterampilan

a. Menyanyikan lagu anak

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Penguasaan lagu	Hafal seluruh syair lagu, irama tepat	Hafal seluruh syair lagu, irama kurang tepat dan	Hafal sebagian kecil syair lagu	Belum mampu menghafal syair lagu
2	Kepercayaan diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat ragu-ragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan

b. Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kejelasan pengamatan	Keseluruhan hasil pengamatan ditulis dengan	Sebagian besar hasil pengamatan ditulis dengan rinci dan jelas	hasil pengamatan ditulis dengan rinci dan jelas	Seluruh isi tulisan belum sesuai pengamatan
2	Ketepatan ejaan	Seluruh tulisan menggunakan ejaan yang tepat	Setengah atau lebih tulisan menggunakan ejaan yang	Kurang dari setengah tulisan menggunakan ejaan yang	Seluruh tulisan belum menggunakan ejaan yang tepat

O. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

g. Remedial

Siswa mengamati contoh penyelesaian soal perkalian yang ada di buku siswa.
Siswa menjelaskan penyelesaian dari contoh soal yang telah diamati

Siswa menyelesaikan beberapa soal tentang perkalian berdasarkan contoh. Kemudian siswa memecahkan masalah sederhana tentang perkalian melalui soal cerita. Siswa bersama guru saling mendiskusikan jawaban yang telah ditulis.

h. Pengayaan

Guru memberikan latihan lanjutan bagi kelompok yang telah mampu melakukan pengamatan dengan baik.

Guru memberikan latihan lanjutan, bagi siswa yang telah mampu menyanyikan lagu "Berdayung" dengan baik.

Guru memberikan soal tambahan bagi siswa yang telah mampu memecahkan masalah sederhana tentang perkalian.

P. SUMBER DAN MEDIA

Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.

Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum

2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.

Software Pengajaran SD - DICARIGURU.COM untuk kelas 4 semester 1.

Video/slide/gambar tentang Hidup rukun.

Teks lagu "Berdayung"

Alat dan bahan untuk kegiatan percobaan (kelereng, air, pensil, sirup, minyak, gelas, dan botol air mineral)

Teks percakapan antara Beni dan Ibu

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

AROZISOKHI NDRURU,S.Pd
NIP.

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

DARING

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 071207
 LAOWI Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Bermain di Lingkunganku (Tema 2)
 Sub Tema : Bermain di Lingkungan Rumah (Sub Tema
 1) Pembelajaran ke : 5
 Alokasi waktu : 1 Hari
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PJOK, PPKN

Q. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana dengan benar.
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan variasi gerak menekuk tanpa berpindah tempat benar.
3. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat mengelompokkan berbagai hal yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di rumah dengan benar.

R. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>13. <i>Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet (Orientasi)</i></p> <p>14. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)</p>	15 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Inti	<p>Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks percakapan "Balon dan Perahu Kertas".</p> <p>Siswa saling bertukar pikiran dari jawaban yang telah ditulis.</p> <p>(Creativity and Innovation)</p> <p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 orang. Siswa melakukan percobaan berdasarkan langkah kerja yang ada pada buku siswa.</p> <p>Siswa melakukan pengamatan terhadap percobaan yang dilakukan, kemudian menuliskan hasil pengamatan dan simpulan dari kegiatan tersebut. (HOTS)</p> <p>Siswa mendengarkan guru membaca teks "Meniup Balon".</p> <p>Siswa menyebutkan isi teks bacaan yang telah didengar.</p> <p>Beberapa orang siswa menceritakan isi teks tersebut menggunakan bahasa sendiri. (Creativity and Innovation)</p> <p>Siswa mengamati gambar Beni dan teman-teman yang sedang bermain "Kepala Pundak Lutut Kaki".</p> <p>Siswa bertanya jawab tentang gambar dan mendengarkan guru menjelaskan aturan dalam bermain "Kepala Pundak Lutut Kaki".</p> <p>Siswa dibimbing melakukan permainan tersebut.</p> <p>Siswa menceritakan pengalamannya setelah mengikuti permainan.</p> <p>Siswa membaca teks pendek tentang aturan di rumah.</p> <p>Siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan terkait teks yang telah dibaca.</p> <p>Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang aturan di rumah.</p> <p>Siswa mengelompokkan kegiatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan</p>	140 menit
Penutup	<p>Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Melalui Aplikasi Daring</p>	15 menit
Refleksi dan Konfirmasi		
<p>Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses</p>		
ASSESSMENT (Penilaian)		

Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

AROZISOKHI NDRURU,S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

LAMPIRAN PENILAIAN I.

Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

J. Bentuk Instrumen

Penilaian a. Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang () pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

b.

Pengetahuan

Skor maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

a. Menjawab pertanyaan tentang percakapan “Balon dan Perahu Kertas”

- 1) Membicarakan cara perahu bisa berlayar dan balon bisa menggelembung. (skor 25)
- 2) Karena ada udara yang ditiupkan. (skor 25)
- 3) Dengan bantuan angin. (skor 25)
- 4) Plastik yang ditiup, ban yang dipompa, dan lain-lain. (skor 25)

b. Menjawab pertanyaan dari teks bacaan “Meniup Balon”

- 1) Menyesuaikan dengan bentuk balon. (skor 25)
- 2) Menyesuaikan dengan bentuk kantong plastik. (skor 25)
- 3) Tidak. (skor 25)
- 4) Bentuk udara mengikuti bentuk wadahnya. (skor 25)

3. Menentukan kegiatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

No	Kriteria	Perlu dilakukan	Tidak boleh dilakukan
----	----------	-----------------	-----------------------

1	Menonton sampai larut malam		v
2	Membantu Ayah dan Ibu	v	
3	Mengerjakan PR	v	
4	Bermain dengan curang		v
5	Minta izin kepada orang tua bila bepergian	v	

3. Keterampilan

1. Melakukan pengamatan dan mengelompokkan keragaman benda berdasarkan bentuknya

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Sikap dalam melakukan pengamatan	Melakukan pengamatan terhadap benda yang ditetapkan	Melakukan pengamatan terhadap sebagian besar benda yang	Hanya sebagian kecil benda yang diamati	Tidak melakukan pengamatan sama sekali
2	Kemampuan mengelompokkan	Mampu mengelompokkan benda secara keseluruhan dengan	Mampu mengelompokkan sebagian besar benda dengan tepat	Hanya mampu mengelompokkan sebagian kecil benda	Belum mampu mengelompokkan benda

2. Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kejelasan pengamatan	Keseluruhan hasil pengamatan ditulis dengan rinci	Sebagian besar hasil pengamatan ditulis dengan rinci	hasil pengamatan ditulis dengan rinci dan jelas	Seluruh isi tulisan belum sesuai pengamatan
2	Ketepatan ejaan	Seluruh tulisan menggunakan ejaan yang tepat	Setengah atau lebih tulisan menggunakan	Kurang dari setengah tulisan menggunakan ejaan yang tepat	Seluruh tulisan belum menggunakan ejaan yang

c. Melakukan permainan "Kepala Pundak Lutut Kaki"

No	Kriteria	Terlihat (v)	Belum terlihat (v)
1	Siswa mampu mengikuti instruksi permainan "Kepala Pundak Lutut Kaki"		
2	Siswa terlibat aktif dalam melakukan permainan		
3	Siswa mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan permainan		

Lembar Observasi/Pengamatan Mempraktikkan Cara Bermain "Kepala Pundak Lutut Kaki".

No	Nama	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3	
		Terlihat (v)	Belum terlihat (v)	Terlihat (v)	Belum terlihat (v)	Terlihat (v)	Belum terlihat (v)
1	Udin						
2	Siti						

3	Beni						
---	------	--	--	--	--	--	--

3. Menuliskan aturan yang berlaku di lingkungan rumah

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kejelasan pengamatan	Keseluruhan hasil pengamatan ditulis	Sebagian besar hasil pengamatan ditulis dengan rinci	hasil pengamatan ditulis dengan rinci dan jelas	Seluruh isi tulisan belum sesuai pengamatan
2	Ketepatan ejaan	Seluruh tulisan menggunakan ejaan yang tepat	Setengah atau lebih tulisan menggunakan	Kurang dari setengah tulisan menggunakan ejaan yang	Seluruh tulisan belum menggunakan ejaan yang tepat

S. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

i. Remedial

Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda.

Guru memberikan latihan terbimbing bagi siswa yang belum mampu mempraktikkan variasi gerakan menekuk dalam bermain dengan baik.

Guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan bagi siswa yang belum memahaminya.

j. Pengayaan

Guru memberikan tugas lanjutan bagi siswa yang telah mampu menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda.

Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu mempraktikkan variasi gerakan menekuk dalam bermain dengan baik.

Guru menugaskan siswa menulis cerita tentang aturan yang berlaku di rumahnya.

T. SUMBER DAN MEDIA

Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.

Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum

2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.

Software Pengajaran SD - DICARIGURU.COM untuk kelas 4 semester 1.

Video/slide/gambar tentang Hidup rukun.

Teks percakapan "Balon dan Perahu Kertas"

Alat dan bahan kegiatan percobaan (balon dan kantong plastik bening)

Teks bacaan "Meniup Balon" Gambar Beni dan teman-teman bermain "Kepala Pundak Lutut Kaki"

Refleksi Guru

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

AROZISOKHI NDRURU,S.Pd
NIP.

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

DARING

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 071207 LAOWI
 Kelas / Semester : 4 /1
 Tema : Bermain di Lingkunganku (Tema 2))
 Sub Tema : Bermain di Lingkungan Rumah (Sub Tema
 1) Pembelajaran ke : 6
 Alokasi waktu : 1 Hari
 Muatan Terpadu : Matematika, Bahasa Indonesia, PPKN

U. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda dengan benar.
2. **Melalui Aplikasi Daring** siswa dapat menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari di rumah dengan benar.
3. Dengan mengetahui manfaat dan akibat tidak mengikuti aturan, siswa dapat membiasakan kegiatan sesuai aturan yang berlaku di rumah dengan benar.
4. Dengan lagu “Belajar Perkalian”, siswa dapat menghitung hasil kali dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dengan benar.

V. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	16. <i>Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (Orientasi)</i> 17. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik	15 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Inti	Siswa berdiskusi dengan teman mencari makna dari kosakata yang berhubungan dengan wujud benda. Siswa menjelaskan makna kosakata yang telah didiskusikan. Untuk menguji pemahaman siswa tentang makna dari kosakata yang telah didiskusikan, siswa mengerjakan latihan berupa permainan kosakata. (Critical Thinking and Problem Formulation) Siswa mengamati benda-benda di sekitarnya dan mengelompokkannya ke dalam kelompok wujud benda. (HOTS) Siswa membacakan hasil pengamatan kepada teman-temannya. Siswa lain diminta memberi tanggapan, saran, maupun pertanyaan. Siswa mengamati gambar Beni dan Edo yang sedang bermain pistol air. Siswa berdiskusi dengan teman menjawab pertanyaan terkait gambar. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang pentingnya aturan dalam kehidupan. Siswa mengamati contoh penyelesaian masalah perkalian. Siswa menjelaskan contoh yang telah diamati. Siswa dengan bimbingan guru menyanyikan lagu “Belajar Perkalian”. Siswa menjelaskan isi lagu yang dinyanyikan. Guru memberikan penekanan konsep perkalian kepada siswa berdasarkan lagu yang dinyanyikan. Siswa menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan perkalian. Siswa secara bersama-sama memeriksa kebenaran jawaban yang	140 menit
Penutup	Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Melalui Aplikasi Daring	15 menit
Refleksi dan Konfirmasi		

Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

ASSESSMENT (Penilaian)

Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020

Guru Kelas 4 (Empat)

AROZISOKHI NDRURU,S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd

LAMPIRAN PENILAIAN

K. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

L. Bentuk Instrumen

Penilaian a. Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang () pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

b. Pengetahuan

Skor maksimal : 100

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

a. Menjelaskan makna kosakata tentang wujud benda

Kata	Maknanya
Wujud	Rupa atau bentuk yang dapat diraba
Ukuran	Besar sesuatu
Padat	Benda yang isi dan bentuknya tetap
Cair	Bersifat seperti air atau encer
Gas	Ringan bersifat seperti udara

b. Uji pemahaman melalui permainan kosakata

B	P	W	R	W	U	J	U	D
D	I	A	R	F	Y	B	K	B

A	O	H	D	G	J	G	U	E
G	A	S	W	A	M	H	R	O
U	J	Y	T	H	T	J	A	K
P	C	A	I	R	X	D	N	Z

c. Menyelesaikan soal-soal perkalian

1. $2 \times 5 = 5 + 5 = 10$
2. $4 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 = 8$
3. $5 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$
4. $6 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 24$
5. $2 \times 8 = 8 + 8 = 16$
6. $7 \times 6 = 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 42$
7. $4 \times 9 = 9 + 9 + 9 + 9 = 36$
8. $3 \times 6 = 6 + 6 + 6 = 18$
9. $5 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$
10. $8 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 24$

3. Keterampilan

Menuliskan dan menceritakan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kejelasan hasil pengamatan	Keseluruhan hasil pengamatan ditulis dengan rinci	Sebagian besar hasil pengamatan ditulis dengan rinci	hasil pengamatan ditulis dengan rinci dan jelas	Seluruh isi tulisan belum sesuai pengamatan
2	Kemampuan bercerita	Keseluruhan hasil pengamatan ditulis dengan jelas dan lancar	Setengah atau lebih dari hasil pengamatan ditulis dengan jelas dan lancar	Kurang dari setengah dari hasil pengamatan ditulis dengan jelas	Belum mampu bercerita

W. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

k. Remedial

Guru memberikan penjelasan lebih lanjut bagi siswa yang belum mampu menjelaskan makna kosakata tentang keragaman benda.

Guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang betapa pentingnya mematuhi aturan kepada siswa yang belum memahaminya.

Guru memberikan bimbingan dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan perkalian bagi siswa yang masih mengalami kesulitan.

l. Pengayaan

Guru memberikan tugas lanjutan bagi siswa yang telah mampu menjelaskan makna kosakata tentang keragaman benda berupa menulis kalimat menggunakan kosakata tersebut.

Guru mengarahkan siswa untuk selalu taat aturan di mana pun berada.

Guru menugaskan siswa menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan perkalian dengan sajian soal yang lebih bervariasi.

X. SUMBER DAN MEDIA

Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.

Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum

2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.

Software Pengajaran SD - DICARIGURU.COM untuk kelas 4 semester 1.

Video/slide/gambar tentang Hidup rukun. Gambar percakapan antara Beni dan Ibu tentang air

Teks bacaan tentang "Wujud Benda" Gambar "Beni dan Edo Bermain Pistol Air"
Teks lagu "Belajar Perkalian"

Refleksi Guru

1. Hal-hal apa saja yang perlu menjadi perhatian Bapak/Ibu selama pembelajaran?

.....
.....
.....

2. Siswa mana saja yang perlu mendapat perhatian khusus?

.....
.....
.....

3. Hal-hal apa saja yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan?

.....
.....
.....

4. Hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran yang Bapak/Ibu lakukan lebih efektif?

.....
.....
.....

Catatan Guru

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hoya, September
2020
Guru Kelas 4 (Empat)

AROZISOKHI NDRURU, S.Pd
NIP.

BARANISO TELAUMBANUA, S.Pd