

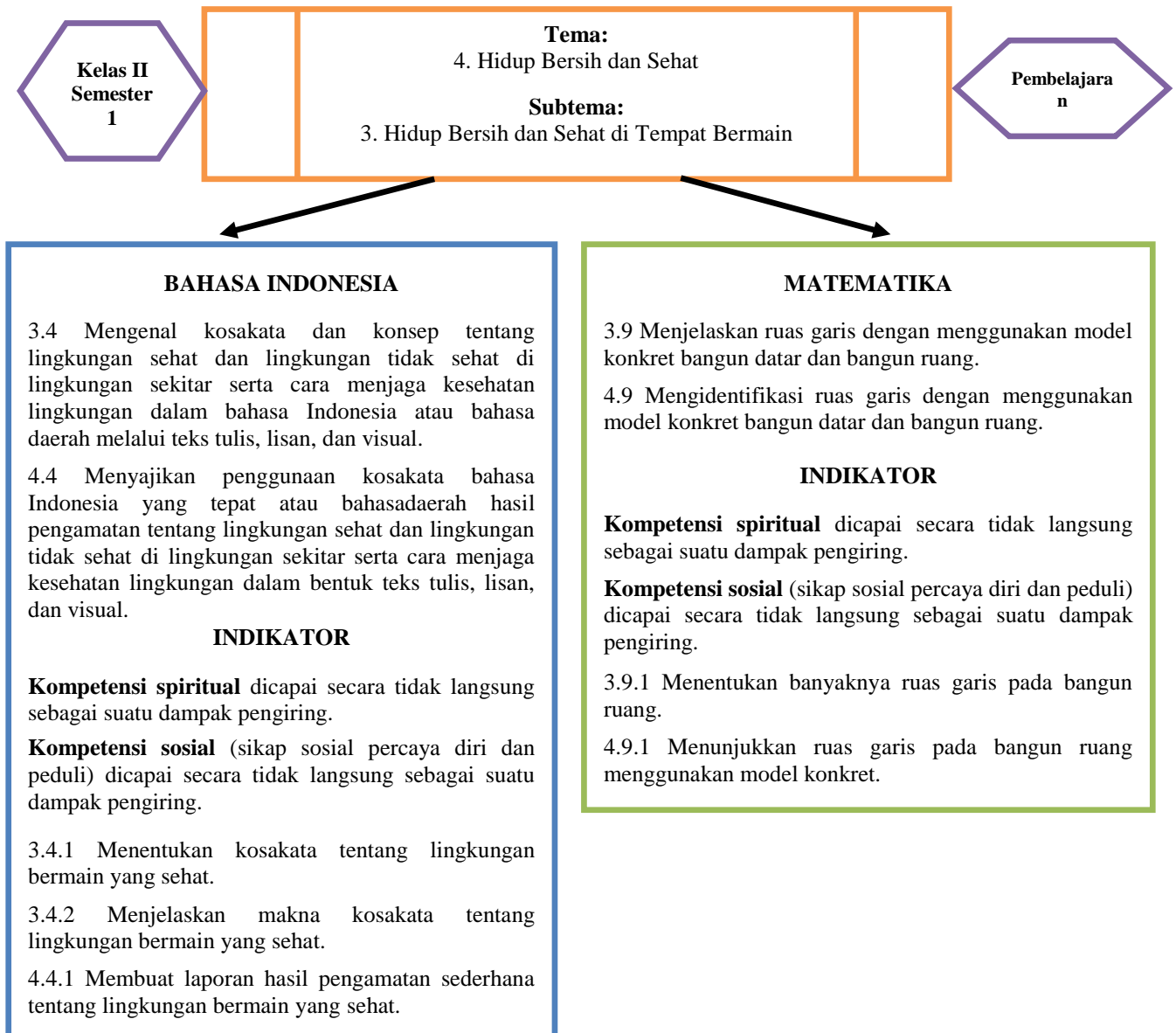
# *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran* **(RPP)**

Tema 4: Hidup Bersih dan Sehat  
Sub Tema 3: Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain  
Pembelajaran 1  
KELAS II/ SEMESTER 1  
Tahun Pelajaran 2020/2021

Oleh:  
JUNJUNG NUR RAHARTI, S.Pd  
NIP 19920428 201902 2 006

**SD NEGERI KALIWEDI**  
**KORWILCAM DINDIK KEBASEN**  
**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN BANYUMAS**  
**TA 2020/2021**

## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK HARIAN (RPPTH)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI KALIWEDI  
Kelas/Semester : II/ 1  
Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat  
Subtema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain  
Pembelajaran ke : 1  
Mupel yang terkait : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP  
Alokasi Waktu : 5 x 35 menit (1 hari)  
Hari/Tanggal : .....

### **I. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### **II. Kompetensi Dasar dan Indikator**

No.	Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Bahasa Indonesia	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap sosial percaya diri dan peduli) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		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 Menentukan kosakata tentang lingkungan bermain yang sehat.  3.4.2 Menjelaskan makna kosakata tentang lingkungan bermain yang sehat.
		4.4 Menyajikan penggunaan	4.4.1 Membuat laporan hasil pengamatan

No.	Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator
		kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasadaerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	sederhana tentang lingkungan bermain yang sehat.
2.	Matematika	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap sosial percaya diri dan peduli) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	3.9.1 Menentukan banyaknya ruas garis pada bangun ruang.
		4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	4.9.1 Menunjukkan ruas garis pada bangun ruang menggunakan model konkret.

### III. Tujuan

#### Bahasa Indonesia

- 3.4.1.1 Melalui tanya jawab di *Google meet*, siswa dapat menentukan minimal 3 kosakata tentang lingkungan bermain yang sehat dengan tepat.
- 4.4.1.1 Melalui pengamatan tayangan *power point* di *google meet*, siswa dapat membuat sebuah (1) laporan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan bermain yang sehat dengan tepat.

#### Matematika

- 3.9.1.1 Melalui penugasan melalui *google meet*, siswa dapat menentukan banyaknya ruas garis pada bangun ruang dengan tepat.
- 4.9.1.1 Melalui presentasi, siswa dapat menunjukkan setiap ruas garis pada bangun ruang menggunakan model konkret dengan tepat.


### IV. Materi Pembelajaran


1. Bahasa Indonesia : Lingkungan bermain yang sehat
2. Matematika : Ruas bangun ruang

## V. Pendekatan, Model, Metode, dan Teknik Pembelajaran

1. Pendekatan : Tematik Integratif, Saintifik
2. Model : *Brain Based Learning (BBL)*
3. Metode : Daring (pengamatan, tanya jawab, presentasi, ceramah, penugasan dan resitasi)

## VI. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Sintaks <i>Brain Based Learning (BBL)</i>	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam pembuka, memandu doa, dan melakukan presensi siswa melalui <i>Google Meet</i>.</li> <li>2. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama melalui <i>Google Meet</i> yang dipandu oleh guru dengan link youtube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DhyDhaCynGw">https://www.youtube.com/watch?v=DhyDhaCynGw</a></li> <li>3. Siswa dan guru melakukan yel-yel kelas. (<b>Motivasi</b>)</li> <li>4. Siswa memperhatikan tayangan video literasi “Kiko – Peraturan Baru Bermain di Taman”.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>5. <b>Apersepsi:</b> Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru untuk menggali pengetahuan siswa dengan mengaitkannya pada tayangan video literasi. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Di mana teman-teman Kiko bermain?</li> <li>b. Bagaimana keadaan tempat bermain tersebut?</li> <li>c. Apakah keadaan lingkungan tempatmu bermain juga sama dengan tayangan pada video tersebut?</li> </ol> </li> </ol>	15 menit
	Tahap 1: Pra-Pemaparan	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. <b>Orientasi:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyampaikan tema, subtema, dan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol> </li> <li>6. Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> </ol>	
Kegiatan Inti	Langkah 2: Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan gambar tempat bermain yang ditampilkan oleh guru. Gambar tempat bermain yang sehat dan tidak sehat.</li> </ol>	80 menit

Tahapan Pembelajaran	Sintaks <i>Brain Based Learning (BBL)</i>	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		 <p>2. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya apabila siswa diminta untuk bermain di tempat tersebut.</p>	
	Langkah 3: Inisiasi dan Akuisisi	<p>3. Siswa diberi kesempatan untuk mengingat dan membayangkan tempat bermain yang biasanya mereka gunakan untuk bermain.</p> <p>4. Beberapa siswa diberi kesempatan untuk menceritakan secara singkat tentang keadaan tempat mereka bermain.</p>	
	Langkah 4: Elaborasi	<p>5. Melalui gambar yang ditayangkan, siswa diberi kesempatan untuk memilih antara tempat bermain yang sehat atau tempat bermain yang tidak sehat kemudian menjelaskan alasan dari pilihannya.</p>	
		<p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru bahwa siswa akan membuat sebuah laporan tentang pengamatan sederhana.</p> <p>7. Siswa memperhatikan penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>8. Setiap siswa mendapatkan LKPM yang telah dibagikan.</p> <p>9. Setiap kelompok memahami langkah-langkah kegiatan 1 pada LKPM dan diberi kesempatan untuk menanyakan langkah kegiatan yang belum dipahami.</p>	
	Tahap 5: Inkubasi dan Memasukkan Memori	<p>10. Setiap siswa mencermati gambar kemudian menyusun laporan hasil pengamatannya sesuai dengan gambar yang mereka minati. (<i>Guru melakukan diferensiasi produk</i>)</p> <p>11. Setiap siswa diminta untuk mengecek atau meneliti kembali pekerjaan mereka.</p>	
		<p>12. Siswa mengamati benda-benda pada gambar tempat bermain yang ditayangkan oleh guru melalui <i>powerpoint</i> kemudian menyebutkan nama-nama benda tersebut.</p>	
		<p>13. Siswa mengidentifikasi benda yang berbentuk bangun ruang pada gambar.</p> <p>14. Siswa bertanya jawab dengan guru untuk menentukan ruas pada bangun ruang.</p> <p>15. Siswa menyimpulkan pengertian ruas pada bangun ruang.</p>	

Tahapan Pembelajaran	Sintaks <i>Brain Based Learning (BBL)</i>	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		16. Setiap siswa mencermati langkah-langkah kegiatan pada LKPM kegiatan 2 kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan langkah kegiatan yang belum dipahami.	
	Tahap 5: Inkubasi dan Memasukkan Memori	17. Setiap kelompok mengerjakan LKPM kegiatan 2. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk murid yang belum mengerti konsep bangun ruang, guru akan melakukan bimbingan individual dan meminta bantuan orang tua untuk membedakan bangun ruang dengan bangun datar melalui pengamatan benda-benda konkret di rumah mereka. (<i>Guru melakukan diferensiasi proses</i>)</li> <li>• Dalam tagihan produk pembelajaran, guru melakukan <i>diferensiasi produk</i> berdasarkan kesiapan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk murid yang belum mengerti konsep bangun ruang, mereka akan mengamati benda yang ada di sekitar mereka dan mengklasifikasikannya apakah bangun ruang atau bukan. Juga mereka akan mencoba untuk menghitung jumlah ruas garis 1 contoh bangun ruang dan menuliskannya pada LKPM.</li> <li>2. Untuk siswa yang sudah mengerti konsep bangun ruang, namun masih bingung membedakan ruas garis pada bangun ruang dengan unsur lainnya, guru akan memberikan LKPM dan meminta bantuan orang tua untuk membantu siswa dalam menghitung banyaknya ruas pada bangun ruang.</li> <li>3. Untuk siswa yang sudah mengerti konsep bangun ruang, dan sudah bisa mengidentifikasi ruas garis pada bangun ruang guru akan memberikan LKPM untuk menghitung ruas garis pada bangun ruang serta menyebutkan nama ruas garisnya.</li> </ol> </li> </ul>	
	Tahap 6: Verifikasi dan Pengecekan Keyakinan	18. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pekerjaannya. 19. Siswa lain memberikan tanggapan. 20. Seluruh siswa menyimpulkan bersama tentang materi yang dipelajari.	
	Langkah 7: Perayaan atau Integrasi	21. Siswa melakukan “tepuk salut” dan “yel-yel kelas 2”.	
Kegiatan Akhir		1. Siswa melakukan evaluasi yang dibagikan guru melalui <i>whatsapp group</i> kelas.	10 menit

Tahapan Pembelajaran	Sintaks <i>Brain Based Learning (BBL)</i>	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		2. <b>Kesimpulan:</b> Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari, yaitu tentang kosakata yang berhubungan dengan tempat bermain yang sehat dan menentukan ruas pada bangun ruang. 3. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami. 4. <b>Guru dan siswa melakukan refleksi</b> 5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	

## VII. Media, Alat, dan Sumber Belajar

### a. Media

1. Video lagu “Indonesia Raya”
2. Video literasi “Kiko – Peraturan Baru Bermain di Taman”
3. Lembar Kerja Pembelajaran Murid (LKPM)
4. Gambar tempat bermain yang sehat dan tempat bermain yang tidak sehat
5. Gambar tempat bermain yang sehat
6. Gambar bangun ruang
7. Benda-benda berbentuk bangun ruang
8. *Power point*

### b. Alat

1. Laptop
2. Handphone

### c. Sumber Belajar

1. Pengalaman siswa
2. Buku paket pegangan guru dan siswa
  - 2.1 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Guru Edisi Revisi 2017: Hidup Bersih dan Sehat. Tema 4, Kelas II*. Jakarta: Kemendikbud. Halaman 100-107.
  - 2.2 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Siswa Edisi Revisi 2017: Hidup Bersih dan Sehat. Tema 4, Kelas II*. Jakarta: Kemendikbud. Halaman 105-113.
3. Internet
  - 3.1 Video lagu “Kalau Kau Suka Hati”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=DTj5Bqi4GyU>
  - 3.2 Video literasi “KIKO- Peraturan Baru Bermain di Taman”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=jM0TnDW2KUw>



<https://rebanas.com/gambar/images/bermain-jungkitan-baik-benar-anak-tk-paud-mainan-edukatif-gambar>

- ✓ <http://sayangianak.com/bunda-jangan-salah-pilih-inilah-jenis-jenis-permainan-yang-dapat-merangsang-motorik-anak-laki-laki/>
- ✓ <http://bandungjuara.com/berita/park-ranger-siap-jaga-kebersihan-taman-di-bandung.html>
- ✓ <https://rumahkita.id/desain-taman-bermain-anak/>

## VIII. Penilaian

No.	Mupel	Domain	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	Bahasa Indonesia	Sikap Spiritual	-	-	-
		Sikap Sosial	-	-	-
		Pengetahuan	3.4.1 Menentukan kosakata tentang lingkungan bermain yang sehat.	Tes Tertulis	Kisi-kisi soal, soal tes mencentang, kunci jawaban, dan pedoman penilaian
			3.4.2 Menjelaskan makna kosakata tentang lingkungan bermain yang sehat.		Kisi-kisi soal, soal tes menjodohkan, kunci jawaban, dan pedoman penilaian
Keterampilan	4.4.1 Membuat laporan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan bermain yang sehat.	Produk	Lembar penilaian produk, rubrik penilaian, dan pedoman penilaian		
2.	Matematika	Sikap Spiritual	-	-	-
		Sikap Sosial	-	-	-
		Pengetahuan	3.9.1 Menentukan banyaknya ruas garis pada bangun ruang.	Tes Tertulis	Kisi-kisi soal, soal tes uraian, kunci jawaban, dan pedoman penilaian
		Keterampilan	4.9.1 Menunjukkan ruas garis pada bangun ruang menggunakan model konkret.	Unjuk Kerja	Lembar penilaian unjuk kerja, rubrik penilaian, dan pedoman penilaian

## **IX. Lampiran**

1. Materi Pembelajaran
2. Media Pembelajaran
3. Lembar Kerja Pembelajaran Murid (LKPM)
4. Instrumen Penilaian dan Rubrik Penilaian KD-3
5. Instrumen Penilaian dan Rubrik Penilaian KD-4
6. Lembar Remedial
7. Lembar Pengayaan
8. Lembar Refleksi

Mengetahui,  
Kepala SDN Kaliwedi

TITO PURWOKO, S.Pd.SD  
NIP 19611215 198304 1 002

Kaliwedi, .....  
Guru Kelas II

JUNJUNG NUR RAHARTI, S.Pd.  
NIP 19920428 201902 2 006

# LAMPIRAN

## Daftar Lampiran

1. Materi Pembelajaran
2. Media Pembelajaran
3. Lembar Kerja Pembelajaran Murid (LKPM)
4. Instrumen Penilaian dan Rubrik Penilaian KD-3
5. Instrumen Penilaian dan Rubrik Penilaian KD-4
6. Lembar Remedial
7. Lembar Pengayaan
8. Lembar Refleksi

## Lampiran 1: Materi Pembelajaran



### Materi Pembelajaran



#### ➤ Bahasa Indonesia

### Tempat Bermain yang Sehat



Tempat bermain merupakan salah satu tempat yang kita butuhkan. Di sana kita bisa bermain dengan teman-teman. Tempat bermain juga bisa dijadikan tempat belajar dan rekreasi. Oleh sebab itu, kebersihannya harus kita jaga dengan baik. Tempat bermain yang bersih bebas sampah. Jika tempat bermain bersih, pengunjung akan sehat. Oleh sebab itu, jika ingin sehat, kita harus menciptakan lingkungan yang bersih.

➤ Matematika

## Menentukan Ruas Garis pada Bangun Ruang

Perhatikan gambar tempat bermain berikut ini!



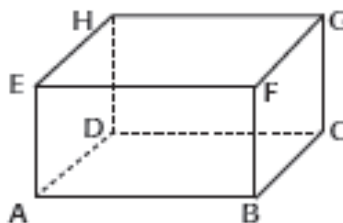
Sebutkan benda apa saja yang terdapat pada gambar di atas!

Adakah benda yang berbentuk bangun ruang pada gambar di atas? Jika ada, tunjukkanlah!

Balok bertingkat merupakan salah satu benda berbentuk bangun ruang yang ada pada gambar di atas. Cermatilah balok bertingkat tersebut!



Dayu mencoba menggambarkan balok dengan bentuk yang tidak sama dengan gambar di atas. Berikut ini adalah gambar balok yang digambar oleh Dayu. Cermatilah gambar balok yang digambar oleh Dayu!



Balok mempunyai 12 ruas garis, yaitu ruas garis AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, Dan DH.

Pada pembelajaran kali ini, kamu juga akan menentukan ruas-ruas garis pada bangun ruang yang lain dengan menggunakan panduan pada LKPD.

*Lampiran 2: Media Pembelajaran*

**Media Pembelajaran**

1. Video literasi “Kiko-Peraturan Baru Bermain di Taman”



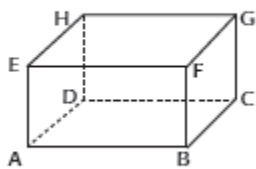
2. Gambar-gambar tempat bermain untuk kegiatan LKPM



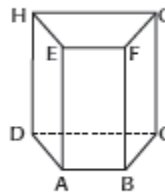


3. Gambar berbagai bentuk bangun ruang

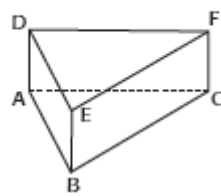
1.



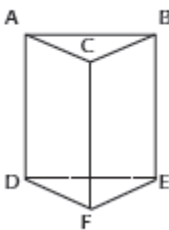
2.



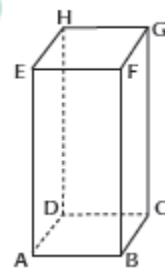
3.



4.

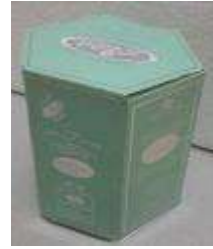


5.

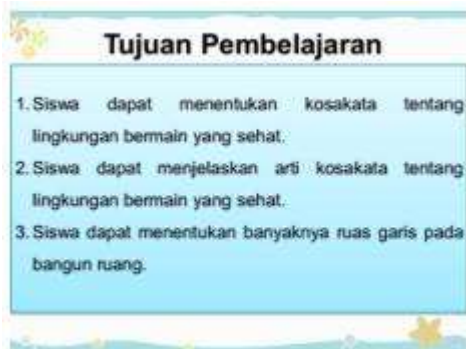


4. Benda-benda berbentuk bangun ruang





5. Power point





## Manfaat Pembelajaran

1. Menjaga kebersihan di tempat bermain.
2. Mencintai lingkungan dan benda-benda di sekitar.

## Tempat Bermain



2

Benda apa saja yang terdapat pada gambar?



## Ruas Garis pada Bangun Datar



Ruas Garis

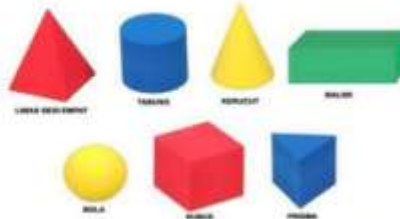


Ruas Garis

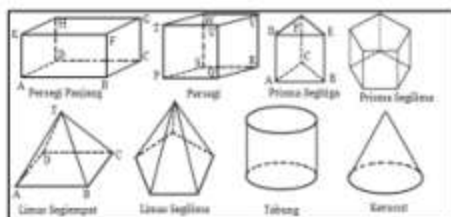
Ayo kita tentukan ruas garis pada bangun ruang!



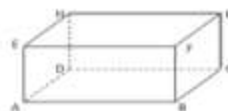
## Bangun Ruang



## Ruas Garis pada Bangun Ruang



## Ruas Garis pada Balok



Banyaknya ruas garis = 12  
 Terdiri dari ruas garis AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, dan DH.



LKPM  
Kegiatan Belajar  
(KB) 1

Nama:

\_\_\_\_\_

**Muatan Pelajaran: Bahasa Indonesia**

**Membuat Laporan Hasil Pengamatan Sederhana dan  
Menemukan Kosakata tentang Tempat Bermain yang Sehat**

Selesaikanlah tugas pada LKPM kegiatan 1 dengan melakukan langkah-langkah kegiatan!

**Langkah kegiatan A:**

1. Amatilah gambar-gambar yang ditayangkan oleh gurumu pada power point!
2. Pilihlah salah satu gambar yang kalian minati!
3. Cermati gambar tersebut kemudian buatlah laporan hasil pengamatanmu terhadap gambar tersebut!

**Laporan Hasil Pengamatan**

1. Gambar yang diamati : \_\_\_\_\_
2. Hasil pengamatan : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**LKPM 1**  
**Kegiatan Belajar**  
**(KB) 2**

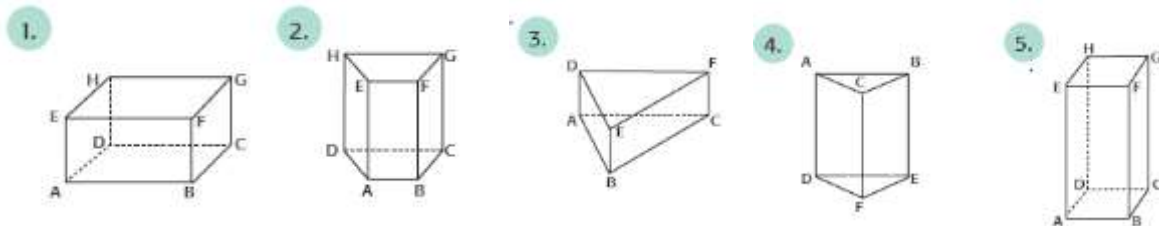
**Nama :**  
\_\_\_\_\_

**Muatan Pelajaran: Matematika**

**Ruas Garis pada Bangun Ruang**

Langkah kegiatan:

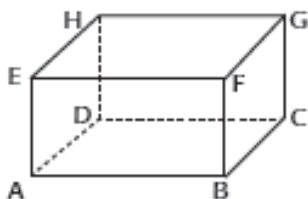
1. Amatilah gambar berbagai bangun ruang di bawah ini!



2. Amatilah benda-benda yang ada di sekitar rumahmu!
3. Tuliskan benda-benda yang ada di sekitar rumahmu pada kolom yang disediakan!
4. Berilah tanda centang pada kolom “bangun ruang” apabila menurutmu benda tersebut adalah bangun ruang, begitu pula sebaliknya!

No	Nama Benda	Bangun Ruang	Bukan Bangun ruang

5. Amati satu bangun ruang di bawah ini! Coba hitung ada berapa ruas garis pada bangun tersebut!



Jumlah ruas garis: .....



LKPM 2  
Kegiatan Belajar  
(KB) 2

Nama :  
\_\_\_\_\_

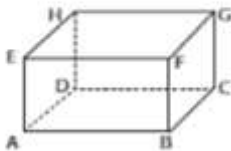
**Muatan Pelajaran: Matematika**

**Menentukan Ruas Garis pada Bangun Ruang**

Langkah kegiatan:

1. Perhatikan gambar-gambar bangun ruang di bawah ini!
2. Hitunglah banyaknya bangun ruang yang ada pada masing-masing gambar tersebut!

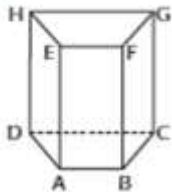
1.



Nama Bangun: .....

Jumlah ruas garis: .....

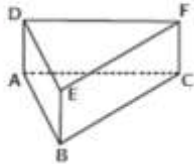
2.



Nama Bangun: .....

Jumlah ruas garis: .....

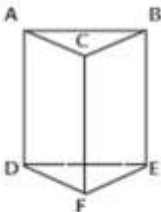
3.



Nama Bangun: .....

Jumlah ruas garis: .....

4.



Nama Bangun: .....

Jumlah ruas garis: .....



**LKPM 3**  
**Kegiatan Belajar**  
**(KB) 2**

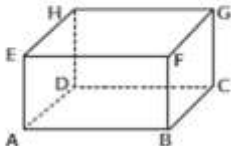
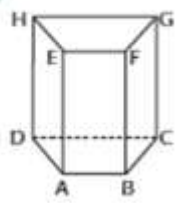
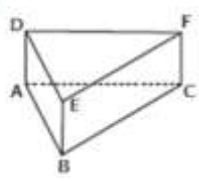
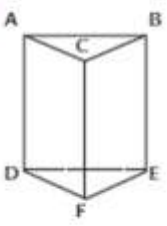
**Nama :**  
\_\_\_\_\_

**Muatan Pelajaran: Matematika**

**Menentukan Ruas Garis pada Bangun Ruang**

Langkah kegiatan:

1. Amati gambar-gambar bangun ruang di bawah ini!
2. Hitunglah ruas garis pada masing-masing gambar bangun ruang!
3. Sebutkan nama-nama ruas garis pada masing-masing bangun ruang!

<b>1.</b>		<p>Nama Bangun: .....</p> <p>Jumlah ruas garis: .....</p> <p>Ruas garis tersebut terdiri dari:</p> <p>.....</p>
<b>2.</b>		<p>Nama Bangun: .....</p> <p>Jumlah ruas garis: .....</p> <p>Ruas garis tersebut terdiri dari:</p> <p>.....</p>
<b>3.</b>		<p>Nama Bangun: .....</p> <p>Jumlah ruas garis: .....</p> <p>Ruas garis tersebut terdiri dari:</p> <p>.....</p>
<b>4.</b>		<p>Nama Bangun: .....</p> <p>Jumlah ruas garis: .....</p> <p>Ruas garis tersebut terdiri dari:</p> <p>.....</p>

**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP  
KD 1 DAN KD 2**

**Aspek Sikap**

**1. Aspek Spiritual**

<b>Mupel</b>	<b>: Tematik</b>																																																																																																		
Indikator	: 1.1.1 Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan																																																																																																		
	: 1.1.2 Berdoa sesudah melaksanakan kegiatan																																																																																																		
Jenis	: Observasi																																																																																																		
Lembar Observasi	<p><b>LEMBAR OBSERVASI</b></p> <p>Petunjuk Pengisian: Berilah tanda centang (√) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa!</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3">No.</th> <th rowspan="3">Nama Siswa</th> <th colspan="4">Indikator 1.1.1</th> <th rowspan="3">Nilai</th> <th colspan="4">Indikator 1.1.2</th> <th rowspan="3">Nilai</th> </tr> <tr> <th colspan="4">Skor</th> <th colspan="4">Skor</th> </tr> <tr> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>dst.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>											No.	Nama Siswa	Indikator 1.1.1				Nilai	Indikator 1.1.2				Nilai	Skor				Skor				4	3	2	1	4	3	2	1	1.												2.												3.												4.												dst.											
No.	Nama Siswa	Indikator 1.1.1				Nilai	Indikator 1.1.2				Nilai																																																																																								
		Skor					Skor																																																																																												
		4	3	2	1		4	3	2	1																																																																																									
1.																																																																																																			
2.																																																																																																			
3.																																																																																																			
4.																																																																																																			
dst.																																																																																																			
Rubrik Penilaian	<p><b>RUBRIK PENILAIAN</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">Hal-hal yang Diamati</th> <th style="width: 40%;">Kriteria</th> <th style="width: 20%;">Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aspek yang diamati saat siswa berdoa:</td> <td>Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>1. Berdoa atas kesadaran sendiri</td> <td>Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>2. Sikap berdoa yang baik</td> <td>Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>3. Berdoa dengan khusyuk</td> <td>Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>4. Pelafalan jelas</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>											Hal-hal yang Diamati	Kriteria	Skor	Aspek yang diamati saat siswa berdoa:	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	4	1. Berdoa atas kesadaran sendiri	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	3	2. Sikap berdoa yang baik	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	2	3. Berdoa dengan khusyuk	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	1	4. Pelafalan jelas																																																																								
Hal-hal yang Diamati	Kriteria	Skor																																																																																																	
Aspek yang diamati saat siswa berdoa:	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	4																																																																																																	
1. Berdoa atas kesadaran sendiri	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	3																																																																																																	
2. Sikap berdoa yang baik	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	2																																																																																																	
3. Berdoa dengan khusyuk	Siswa berdoa dengan memenuhi 4 aspek	1																																																																																																	
4. Pelafalan jelas																																																																																																			
Perhitungan Nilai	<p><b>Nilai = <math>\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100</math></b></p>																																																																																																		

**2. Aspek Sosial**

<b>Mupel</b>	<b>: Tematik</b>										
Indikator	: 2.1.1 Menghargai pendapat orang lain.										
	: 2.1.2 Menunjukkan sikap disiplin.										
Jenis	: Observasi										
Lembar Observasi	<p><b>LEMBAR OBSERVASI</b></p> <p>Petunjuk Pengisian: Berilah tanda centang (√) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa!</p>										

	No.	Nama Siswa	Indikator 2.1.1				Nilai	Indikator 2.1.2				Nilai
			Skor					Skor				
			4	3	2	1		4	3	2	1	
	1.											
	2.											
	3.											
	4.											
	dst.											
Rubrik Penilaian	<b>RUBRIK PENILAIAN INDIKATOR 2.1.1</b>											
	<b>Hal-hal yang Diamati</b>		<b>Kriteria</b>				<b>Skor</b>					
Aspek yang diamati:		Siswa melaksanakan 4 aspek				4						
1. memberi kesempatan kepada teman untuk menyampaikan pendapat.		Siswa melaksanakan 3 aspek				3						
2. tidak mengganggu teman yang sedang berpendapat.		Siswa melaksanakan 2 aspek				2						
3. Tidak memotong pembicaraan orang lain.		Siswa melaksanakan 1 aspek				1						
4. tidak mengejek sikap teman lain.												
Perhitungan Nilai	<b>RUBRIK PENILAIAN INDIKATOR 2.1.2</b>											
	<b>Hal-hal yang Diamati</b>		<b>Kriteria</b>				<b>Skor</b>					
Aspek yang diamati:		Siswa melaksanakan 4 aspek				4						
1. Mengikuti pembelajaran tepat waktu.		Siswa melaksanakan 3 aspek				3						
2. Melaksanakan tugas sesuai instruksi.		Siswa melaksanakan 2 aspek				2						
3. Mengumpulkan tugas tepat waktu.		Siswa melaksanakan 1 aspek				1						
4. Melakukan presensi tepat waktu.												
Perhitungan Nilai	$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$											

**INSTRUMEN PENILAIAN KD-3**

Aspek Pengetahuan

**KISI-KISI SOAL**

Kelas/Semester : II/ 1

Tema/ Subtema/ Pembelajaran : 4. Hidup Bersih dan Sehat/ 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain/ 1

No.	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Bobot	No. Soal
1.	Bahasa Indonesia	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.	Disajikan berbagai kosakata, siswa mampu menentukan kosakata tentang lingkungan bermain yang bersih.	Memberi tanda centang	3	1
			Disajikan kosakata dan arti kosakata, siswa mampu menjodohkan kosakata sesuai dengan artinya.	Menjodohkan	3	2
2.	Matematika	3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	Disajikan sebuah gambar bangun ruang, siswa mampu menentukan banyaknya ruas garis ada bangun ruang tersebut.	Uraian	15	3





## Lembar Evaluasi

Nama : \_\_\_\_\_

No. Absen : \_\_\_\_\_

**Selesaikanlah soal-soal berikut ini dengan benar!**

### Bahasa Indonesia

KD 3.4/ Indikator 3.4.1

1. Berilah tanda centang (√) pada lingkaran di bawah kosakata yang berhubungan dengan tempat bermain yang sehat!

a. Sampah



b. Rindang



c. Berantakan



d. Indah



e. Kotor



f. Nyaman



KD 3.4/ Indikator 3.4.2

2. Tentukan arti atau makna kosakata berikut ini dengan memilih arti yang menurutmu sesuai!

Indah

Segar dan sejuk

Nyaman

Banyak cabang, ranting, dan daun

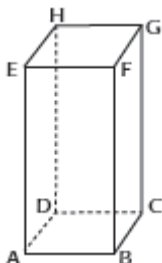
Rindang

Bagus dipandang mata

### Matematika

KD 3.9/ Indikator 3.9.1

3. Perhatikan bangun ruang berikut ini!



Bangun ruang di samping memiliki . . . ruas garis, yang terdiri dari . . . , . . . , . . . , . . . , . . .

## KUNCI JAWABAN

### Bahasa Indonesia

KD 3.4/ Indikator 3.4.1

1. Kosakata yang berhubungan dengan tempat bermain yang sehat (Skor 3)

a. Sampah



b. Rindang



c. Berantakan



d. Indah



e. Kotor

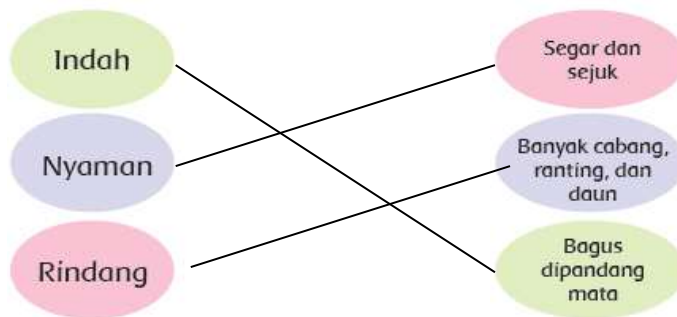


f. Nyaman



KD 3.4/ Indikator 3.4.2

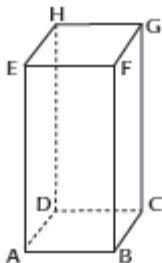
2. Menjodohkan kosakata dengan arti atau makna kosakata. (Skor 3)



### Matematika

KD 3.9/ Indikator 3.9.1

3. Perhatikan bangun ruang berikut ini! (Skor 15)



Bangun ruang di samping memiliki **12** ruas garis, yang terdiri dari AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, Dan DH.

## INSTRUMEN PENILAIAN KD-4

### Aspek Keterampilan

<b>Mupel</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>																																																		
Indikator	: 4.4.1 Membuat laporan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan bermain yang sehat.																																																		
Jenis	: Produk																																																		
Lembar Penilaian	<p style="text-align: center;"><b>LEMBAR PENILAIAN PRODUK MUPEL BAHASA INDONESIA</b></p> <p>Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan skor yang diperoleh setiap kelompok!</p> <p>Hari, tanggal: . . . <span style="float: right;">KD/Indikator: 4.4/ 4.4.1</span></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="3" style="width: 5%;">No.</th> <th rowspan="3" style="width: 30%;">Nama Siswa</th> <th colspan="4">Indikator 4.4.1</th> <th rowspan="3" style="width: 5%;">Nilai</th> </tr> <tr> <th colspan="4">Skor</th> </tr> <tr> <th style="width: 5%;">4</th> <th style="width: 5%;">3</th> <th style="width: 5%;">2</th> <th style="width: 5%;">1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>dst.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No.	Nama Siswa	Indikator 4.4.1				Nilai	Skor				4	3	2	1	1.							2.							3.							4.							dst.						
No.	Nama Siswa			Indikator 4.4.1					Nilai																																										
				Skor																																															
		4	3	2	1																																														
1.																																																			
2.																																																			
3.																																																			
4.																																																			
dst.																																																			
Rubrik Penilaian	<p style="text-align: center;"><b>RUBRIK PENILAIAN INDIKATOR 4.4.1</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Hal-hal yang Diamati</th> <th style="width: 30%;">Kriteria</th> <th style="width: 20%;">Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">                     Aspek yang diamati:                      1. Isi laporan tepat, sesuai dengan gambar yang diamati.                      2. Dalam laporan terdapat minimal 3 kosakata yang berhubungan dengan tempat bermain yang sehat.                      3. Tulisan rapi.                      4. Laporan menggunakan ejaan yang tepat.                 </td> <td>Siswa menunjukkan 4 aspek dalam melakukan permainan</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td>Siswa menunjukkan 3 aspek dalam melakukan permainan</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td>Siswa menunjukkan 2 aspek dalam melakukan permainan</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td>Siswa menunjukkan 1 aspek dalam melakukan permainan</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </tbody> </table>	Hal-hal yang Diamati	Kriteria	Skor	Aspek yang diamati: 1. Isi laporan tepat, sesuai dengan gambar yang diamati. 2. Dalam laporan terdapat minimal 3 kosakata yang berhubungan dengan tempat bermain yang sehat. 3. Tulisan rapi. 4. Laporan menggunakan ejaan yang tepat.	Siswa menunjukkan 4 aspek dalam melakukan permainan	4	Siswa menunjukkan 3 aspek dalam melakukan permainan	3	Siswa menunjukkan 2 aspek dalam melakukan permainan	2	Siswa menunjukkan 1 aspek dalam melakukan permainan	1																																						
Hal-hal yang Diamati	Kriteria	Skor																																																	
Aspek yang diamati: 1. Isi laporan tepat, sesuai dengan gambar yang diamati. 2. Dalam laporan terdapat minimal 3 kosakata yang berhubungan dengan tempat bermain yang sehat. 3. Tulisan rapi. 4. Laporan menggunakan ejaan yang tepat.	Siswa menunjukkan 4 aspek dalam melakukan permainan	4																																																	
	Siswa menunjukkan 3 aspek dalam melakukan permainan	3																																																	
	Siswa menunjukkan 2 aspek dalam melakukan permainan	2																																																	
	Siswa menunjukkan 1 aspek dalam melakukan permainan	1																																																	
Perhitungan Nilai	$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$																																																		

<b>Mupel</b>	: <b>Matematika</b>																																																							
<b>Indikator</b>	: 4.9.1 Menunjukkan ruas garis pada bangun ruang menggunakan model konkret.																																																							
<b>Jenis</b>	: Unjuk Kerja																																																							
<b>Lembar Penilaian</b>	<p><b>LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA MUPEL MATEMATIKA</b></p> <p>Petunjuk pengisian: Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan skor yang diperoleh setiap kelompok!</p> <p>Hari, tanggal: . . . <span style="float: right;">KD/Indikator: 4.9/ 4.9.1</span></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="3">No.</th> <th rowspan="3">Nama Siswa</th> <th colspan="4">Indikator 4.9.1</th> <th rowspan="3">Nilai</th> </tr> <tr> <th colspan="4">Skor</th> </tr> <tr> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>dst.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					No.	Nama Siswa	Indikator 4.9.1				Nilai	Skor				4	3	2	1	1.						2.						3.						4.						5.						dst.					
No.	Nama Siswa	Indikator 4.9.1						Nilai																																																
		Skor																																																						
		4	3	2	1																																																			
1.																																																								
2.																																																								
3.																																																								
4.																																																								
5.																																																								
dst.																																																								
<b>Rubrik Penilaian</b>	<p><b>RUBRIK PENILAIAN INDIKATOR 4.9.1</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Hal-hal yang Diamati</th> <th style="width: 30%;">Kriteria</th> <th style="width: 20%;">Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">           Aspek yang diamati:            1. Tepat dalam menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang menggunakan benda konkret.            2. Suara terdengar oleh seluruh siswa.            3. Menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang tanpa ragu-ragu.            4. Kompak dalam melakukan presentasi untuk menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang.         </td> <td>Siswa menunjukkan 4 aspek dalam menyampaikan kalimat</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td>Siswa menunjukkan 3 aspek dalam menyampaikan kalimat</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td>Siswa menunjukkan 2 aspek dalam menyampaikan kalimat</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td>Siswa menunjukkan 1 aspek dalam menyampaikan kalimat</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> </tbody> </table>					Hal-hal yang Diamati	Kriteria	Skor	Aspek yang diamati: 1. Tepat dalam menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang menggunakan benda konkret. 2. Suara terdengar oleh seluruh siswa. 3. Menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang tanpa ragu-ragu. 4. Kompak dalam melakukan presentasi untuk menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang.	Siswa menunjukkan 4 aspek dalam menyampaikan kalimat	4	Siswa menunjukkan 3 aspek dalam menyampaikan kalimat	3	Siswa menunjukkan 2 aspek dalam menyampaikan kalimat	2	Siswa menunjukkan 1 aspek dalam menyampaikan kalimat	1																																							
Hal-hal yang Diamati	Kriteria	Skor																																																						
Aspek yang diamati: 1. Tepat dalam menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang menggunakan benda konkret. 2. Suara terdengar oleh seluruh siswa. 3. Menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang tanpa ragu-ragu. 4. Kompak dalam melakukan presentasi untuk menunjukkan ruas-ruas garis pada bangun ruang.	Siswa menunjukkan 4 aspek dalam menyampaikan kalimat	4																																																						
	Siswa menunjukkan 3 aspek dalam menyampaikan kalimat	3																																																						
	Siswa menunjukkan 2 aspek dalam menyampaikan kalimat	2																																																						
	Siswa menunjukkan 1 aspek dalam menyampaikan kalimat	1																																																						
<b>Perhitungan Nilai</b>	$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$																																																							

## FORMAT REMEDIAL

Sekolah : SDN Kaliwedi

Kelas/Semester : II/ 1

Muatan Pelajaran:

Hari, tanggal :

No.	Nama Siswa	KD	Indikator	KKM	Bentuk Remedial	Hasil		Keterangan
						Awal	Akhir	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
16.								
17.								
18.								
dst.								

## LEMBAR PENGAYAAN

Nama/ No. Absen : \_\_\_\_\_

Selesaikanlah soal-soal berikut ini dengan tepat!

1. Bacalah teks berikut ini dengan cermat!

### **Tempat Bermain yang Bersih**

Tempat bermain merupakan salah satu tempat yang kita butuhkan. Di sana kita bisa bermain dengan teman-teman. Tempat bermain juga bisa dijadikan tempat belajar dan rekreasi. Oleh sebab itu, kebersihannya harus kita jaga dengan baik. Tempat bermain yang bersih bebas sampah. Jika tempat bermain bersih, pengunjung akan sehat. Oleh sebab itu, jika ingin sehat, kita harus menciptakan lingkungan yang bersih.

Informasi apa yang kamu peroleh dari isi teks di atas?

Jawab: \_\_\_\_\_

2. Temukanlah berbagai bentuk bangun ruang yang ada di sekitarmu!

Tuliskan nama benda dan nama bangun ruang tersebut kemudian tentukan banyaknya ruas garis pada bangun ruang tersebut!

Jawab:

- a. Nama benda : . . .
- b. Nama bangun ruang : . . .
- c. Banyaknya ruas garis : . . .
- d. Ruas garis terdiri dari : . . .



## Mari Berefleksi!

1. Setelah belajar, aku menjadi tahu tentang \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. Selama belajar, aku mengalami kesulitan \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. Kegiatan yang paling aku senangi selama belajar adalah \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. Aku tunjukkan perasaanku selama belajar hari ini dengan memilih salah satu dari emoticon berikut ini!



Aku memilih emoticon tersebut karena

\_\_\_\_\_