



Nama : SRI SUGIARTI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Satuan Pendidikan : SD Karangmangu 01
Kelas/ Semester : VI (Enam)
Tema : 2. Persatuan dalam Perbedaan
Subtema : 2. Bekerjasama Mencapai Tujuan
Pembelajaran : 1
Muatan Pembelajaran: IPA, SBdP
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit
Hari/tanggal :

TUJUAN PEMBELAJARAN

- 3.3.1.1 Setelah mengamati kartu binatang, peserta didik dapat mengumpulkan data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dengan tepat.
- 3.3.2.1 Setelah mengumpulkan data, peserta didik dapat menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dengan tepat.
- 3.3.3.1 Setelah menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, peserta didik dapat menarik kesimpulan dengan tepat.
- 3.4.1.1 Setelah memperhatikan penjelasan guru, peserta didik dapat menentukan langkah-langkah membuat patung dengan tepat.
- 4.5.1.1 Setelah menarik kesimpulan, peserta didik dapat membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dengan tepat.
- 4.4.1.1 Setelah menentukan langkah-langkah, peserta didik dapat membuat satu patung dari plastisin.

KOMPETENSI INTI

- Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	IPA	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap disiplin dan teliti) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		3.3 Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.	3.3.1 Mengumpulkan data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
			3.3.2 Menganalisis data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
			3.5.1 Menarik kesimpulan cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang adaptasi makhluk hidup yang ditemui di lingkungan sekitar.	4.5.1 Membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.		
2	SBdP	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap disiplin dan teliti) dicapai secara tidak langsung sebagai suatu dampak pengiring.
		3.4 Memahami pembuatan patung	3.4.1 Menentukan langkah-langkah membuat patung.
		4.4 Membuat patung	4.4.1 Membuat patung dari plastisin

IV. MATERI PEMBELAJARAN

Muatan Pembelajaran : IPA

Cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya (*pengetahuan konseptual*)

Muatan Pembelajaran : SBdP

Bahan dasar patung (*pengetahuan konseptual*)

Teknik membuat patung (*prosedural*)

Merancang pembuatan patung (*prosedural*)

Cara menggunakan plastisin (*prosedural*)

V. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

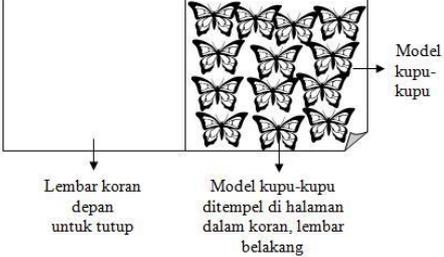
1. Pendekatan : Saintifik, Tematik Integratif

Model Pembelajaran : Inkuiri

Metode Pembelajaran : Penugasan, pengamatan, percobaan, diskusi

VI. LANGKAH PEMBELAJARAN

Penggalan 1

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan		<p>1. Sebelum pembelajaran dimulai, Guru melakukan kegiatan berikut ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyiapkan selebar koran (2 halaman). Membuat beberapa model kupu-kupu, 5 dari kertas koran, 2 dari kertas manila berwarna merah, 3 dari kertas manila berwarna hijau, 3 dari kertas manila berwarna kuning. Menempelkan model kupu-kupu pada halaman dalam kertas koran lembar yang belakang dan menggunakan lembar depan sebagai tutup. 	

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		2. Peserta didik dan guru menyiapkan pembelajaran daring melalui aplikasi Zoom Meeting.	
Awal		3. Salam pembuka, doa, dan absensi. 4. Literasi: Peserta didik membaca teks “Persahabatan Lebah dan Kupu-kupu”. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang isi teks dan pesan yang dapat dipetik dari teks cerita tersebut. 5. Motivasi: Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama lagu “Kupu-Kupu”. 6. Guru melakukan tanya jawab terkait lagu yang baru saja dinyanyikan. 7. Apersepsi: Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang pengalaman peserta didik yang dihubungkan dengan materi yang akan di pelajari. a. Apakah kalian pernah melihat kupu-kupu? b. Dimana kalian melihat kupu-kupu? c. Mengapa kupu-kupu hinggap di bunga?	10 menit
Awal	1. Orientasi	8. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan yang disampaikan guru. 9. Guru menunjukkan gambar model kupu-kupu yang ditampilkan melalui <i>slide powerpoint</i> pada Zoom Meeting. 10. Guru menunjuk 3 peserta didik untuk mengamati <i>slide</i> yang disajikan dan meminta mereka untuk mengamati berapa jumlah kupu-kupu yang dapat mereka amati selama 10 detik. 11. Gurumenampilkan <i>slide</i> model kupu-kupu dengan ukuran yang lebih besar dan peserta didik mengamati selama 10 detik. 12. Peserta didik bergantian menghitung berapa jumlah kupu-kupu yang terdapat dalam koran tersebut (selama kira-kira 10 detik). 13. Guru mencatat hasil pengamatan peserta 14. didikdi papan tulis. Guru menanyakan kembali hasil pengamatan dan kembali menugaskan	10 menit

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		<p>peserta didik untuk melakukan pengamatan kedua dengan lebih dekat, 2 meter dari papan tulis.</p> <p>15. Peserta didik kembali melakukan pengamatan kedua dan guru mencatat hasil pengamatan pada kolom hasil pengamatan 2.</p> <p>16. Peserta didik diminta membandingkan data dari kedua pengamatan.</p> <p>17. Guru memandu peserta didik untuk membuat perbandingan hasil pengamatan. Berikutnya guru menekankan kembali kepada peserta didik supaya melakukan pengamatan dengan lebih teliti dengan lebih dekat.</p> <p>18. Jika peserta didik dapat menemukan kupu-kupu yang warnanya menyerupai kertas koran selanjutnya guru bertanya jawab dengan peserta didik sampai pada pernyataan bahwa kupu-kupu melakukan aktivitas untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.</p>	
	2. Rumusan masalah	19. Guru kemudian melontarkan pertanyaan kepada peserta didik: “Apakah ada hewan lain yang melakukan aktivitas seperti kupu-kupu?”	5 menit
	3. Hipotesis	20. Peserta didik membuat jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.	5 menit
Inti	4. Definisi	<p>21. Peserta didik menjabarkan pengertian yang ada dalam jawaban sementara bahwa peristiwa yang ditunjukkan oleh kupu-kupu dikenal dengan istilah adaptasi (penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungan).</p> <p>22. Peserta didik memperhatikan penegasan dari guru bahwa aktivitas yang dilakukan oleh kupu-kupu tersebut dikenal dengan sebutan adaptasi.</p>	5 menit
	5. Eksplorasi	<p>23. Peserta didik memperhatikan <i>slide</i> kartu binatang yang ditampilkan oleh guru.</p> <p>24. Peserta didik mengamati nama hewan yang tergambar dalam kartu yang diterima dan menulisnya pada LKPD.</p>	20 menit

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	6. Pembuktian	<p>25. Peserta didik mengidentifikasi cara-cara adaptasi hewan tersebut terhadap lingkungannya dan menentukan manfaat adaptasi tersebut.</p> <p>26. Peserta didik mencatat hasil pengamatan pada tabel berbagai bentuk adaptasi hewan dan manfaatnya berdasarkan interpretasi gambar.</p> <p>27. Peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan.</p> <p>28. Peserta didik membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.</p>	
Akhir		<p>29. Evaluasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengamati poster binatang. b. Peserta didik mengidentifikasi jenis hewan, bentuk adaptasi, dan manfaat dari cara adaptasi hewan yang terdapat dalam poster. <p>30. Peserta didik membuat rangkuman pembelajaran meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bentuk adaptasi hewan untuk melindungi diri dari musuhnya b. Bentuk adaptasi hewan untuk memperoleh makanannya <p>31. Kesimpulan: Peserta didik bersama guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>32. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi tersebut.</p> <p>33. Penugasan: Peserta didik mencari 3 hewan di sekitar yang melakukan kegiatan adaptasi (tugas dikirim vis WA grup atau email)</p> <p>34. Peserta didik menulis refleksi tentang pembelajaran hari ini.</p> <p>35. Guru memberikan pujian kepada peserta didik karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengingatkan peserta didik untuk mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan melalui email.</p> <p>36. Salam penutup dan doa.</p>	15 menit

Penggalan 2

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan penggalan kedua		<ul style="list-style-type: none"> - Sebelum pembelajaran dimulai, Guru meminta siswa untuk menyiapkan plastisin 1. Peserta didik dan guru menyiapkan pembelajaran daring melalui aplikasi Zoom Meeting.	
Awal		2. Motivasi: Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan kembali lagu “Kupu-Kupu”. 3. Apersepsi: Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang pengalaman peserta didik pada saat penggalan pertama : <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana cara kupu-kupu beradaptasi dengan lingkungannya? - Pernahkah kalian melihat patung atau boneka kupu-kupu? 4. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan yang disampaikan guru.	15 menit
Inti		5. Peserta didik melakukan kegiatan membuat patung dari plastisin sesuai dengan langkah-langkah pembuatan patung yang disampaikan oleh guru. 6. Peserta didik menunjukkan patung hasil buatannya	40 menit
Akhir		7. Peserta didik dan Guru saling bertanya jawab mengenai kesulitan yang dialami selama membuat patung kupu-kupu 8. Peserta didik menulis refleksi tentang pembelajaran hari ini. 9. Guru memberikan pujian kepada peserta didik karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik. 10. Salam penutup dan doa.	15 menit

VI. MEDIA, ALAT/BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media

Seperangkat komputer dan speaker

Zoom meeting atau *google meet* atau aplikasi lainnya.

Slide powerpoint model kupu-kupu

Slide powepoint kartu binatang

Poster binatang

Ms. *Powerpoint*

Alat/bahan

Koran

Kertas manila warna merah

Kertas manila warna hijau

Kertas manila warna kuning

Gunting

Lem

Pensil/pulpen

Sumber Belajar

Irene. 2018. *BUPENA Jilid 6A*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Lirik Lagu Kupu-kupu. Diunduh di <https://cuitandokter.com/lirik-lagu-anak-kupu-kupu-yang-lucu-ibu-sud-kumpulan.html/> tanggal 4 Agustus 2020.

Matericara menggunakan plastisin. Diunduh dari <https://femaleez.com/parenting/cara-membuat-patung-dari-plastisin/> tanggal 5 Agustus 2020.

MengenalKelebihan Hewan dan Tumbuhan. Diakses di <http://repositori.kemdikbud.go.id/12882/1/Modul%203%20Ilmu%20Pengetahuan%20Alam%20Paket%20C%20Kelas%20VI.pdf> tanggal 2 Agustus 2020.

PersahabatanLebah dan Kupu-kupu. Diakses di <https://www.deestories.com/2017/12/persahabatan-lebah-dan-kupu-kupu.html> tanggal 4 Agustus 2020.

VII. PENILAIAN

Mupel	Domain/ Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
IPA	Sikap spiritual	-	-	-	-
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap teliti

Mupel	Domain/ Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
	Pengetahu- an	3.3.1 Mengum- pulkan data cara makhluk hidup menyesuai- kan diri terhadap lingkungan nya.	Tes Tertulis	Soal uraian	Soal uraian dan kunci jawaban
		3.3.2 Menganali- sis data cara makhluk hidup menyesuai- kan diri terhadap lingkungan nya.			
		3.3.3 Menarik kesimpulan cara makhluk hidup menyesuai- kan diri terhadap lingkungan nya.			
	Keterampilan	4.5.1 Membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuai- kan diri terhadap lingkungan- nya.	Produk	Tugas membuat peta pikiran	Rubrik penilaian produk
SBdP	Sikap spiritual	-	-	-	-
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian

Mupel	Domain/ Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
					sikap teliti
	Pengetahu- an	3.4.1 Menentukan langkah-langkah membuat patung	Tes Tertulis	Soal uraian	Soal uraian dan kunci jawaban
	Keterampilan	4.4.1 Membuat patung dari plastisin	Produk	Tugas membuat patung	Rubrik penilaian produk

VIII. LAMPIRAN

Literasi

Materi Pembelajaran

Media Pembelajaran

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Evaluasi

Lembar Refleksi

Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-2

Instrumen Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penilaian KD-3

Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-4

.....

Mengetahui,

Wali Kelas VI

SRI SUGIARTI.

LAMPIRAN

1. Literasi

Persahabatan Lebah dan Kupu-kupu

Ada sebuah pulau yang indah. Pulau itu ditumbuhi beraneka warna bunga. Selain bunga-bunga yang indah, di pulau tersebut juga tinggal kupu-kupu dan lebah. Kupu-kupu di pulau itu sangat banyak dan beraneka ragam. Keindahan pulau itu didengar oleh banyak orang, sehingga banyak orang datang ke pulau tersebut. Orang-orang yang datang banyak yang

menangkap kupu-kupu. Mereka terpikat akan warna kupu-kupu yang cantik. Penangkapan kupu-kupu terjadi secara terus menerus, sehingga jumlah kupu-kupu di pulau itu semakin sedikit. Sebaliknya jumlah lebah semakin banyak. Penduduk sekitar banyak yang memelihara lebah. Mereka beternak lebah untuk diambil madunya.

Suatu hari, seekor kupu-kupu merah tampak murung. Lebah pun menghampirinya. "Kupu-kupu kenapa kamu murung?" "Aku sedih lebah, semakin hari teman-temanku semakin sedikit. Orang-orang tidak berhenti menangkap kami. Kamu enak lebah, orang-orang tidak ada yang menangkap kamu. Mereka malah memelihara kamu." Mendengar cerita kupu-kupu, lebah ikut bersedih. Lebah punya ide, dia ingin menolong kupu-kupu. Sekarang setiap ada yang hendak menangkap kupu-kupu, lebah datang menyelamatkan. Lebah berada di sekitar kupu-kupu. Sehingga orang-orang tidak berani menangkap kupu-kupu. Mereka takut disengat oleh lebah. Sejak saat itu, jumlah kupu-kupu kembali banyak. Bunga-bunga di pulau itu juga semakin bermekaran. Pulau itu semakin indah.

Materi Pembelajaran

Cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya

Salah satu makhluk hidup adalah hewan. Hewan hidup diberbagai tempat seperti di air, di pohon, di dalam tanah, dan lain-lain. Hewan beradaptasi memiliki dua fungsi utama yakni untuk melindungi diri dari musuhnya dan memperoleh makanan.

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk melindungi diri dari musuhnya, yaitu:

Melakukan kamuflase atau memiliki warna tubuh yang sama dengan warna

lingkungannya, misalnya bunglon.

Melakukan autotomi atau memutuskan ekornya, misalnya cecak.

Menghasilkan bau busuk, misalnya walang sangit.

Memiliki bentuk menyerupai lingkungannya, misalnya belalang daun warna dan bentuknya menyerupai daun.

Menghasilkan cairan tinta, misalnya cumi-cumi.

Memiliki duri yang tajam, misalnya landak.

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk memperoleh makanannya, yaitu:

Memiliki kuku dan gigi taring yang tajam, misalnya harimau, kucing.

Memiliki cakar dan paruh yang kuat, misalnya elang.

Memiliki paruh yang lebar, misalnya bebek dan angsa

Memiliki penglihatan yang tajam untuk menangkap mangsa, misalnya burung hantu.

Patung

Patung dapat kita buat dari bahan lunak dan keras. Bahan lunak adalah bahan yang empuk dan mudah dibentuk. Contohnya tanah liat, lilin, sabun, dan plastisin. Bahan keras adalah bahan yang bersifat keras dan sulit dibentuk. Contohnya batu, kayu jati, dan marmer. Patung yang dibuat dari bahan keras tidak perlu dikeringkan.

Teknik pembuatan patung :

Teknik membutsir yaitu dengan cara memijit, menambah, atau mengurangi bahan yang dibentuk.

Teknik memahat yaitu mengurangi bahan dengan dipahat.

Teknik mencetak yaitu menggunakan cetak tuang atau cor.

Teknik konstruksi yaitu dengan cara membangun bahan.

Bahan plastisin bisa dibuat patung menggunakan teknik membutsir dan konstruksi.

Merancang pembuatan patung Tahapan

dalam membuat patung :

Membuat sketsa

Sketsa adalah gambar kasar yang bersifat sementara

Memilih alat dan bahan

Bisa memilih bahan lunak dan keras

Memilih teknik pembuatan

Memilih teknik sebaiknya disesuaikan dengan bahan yang dipakai

Cara menggunakan plastisin

Menyiapkan beberapa potong plastisin dengan berbagai warna

Melunakkan plastisin menggunakan tangan agar mudah dibentuk

Simpan di tempat kedap udara agar tetap mudah dibentuk lebih lama

Simpan di tempat kering akan membuatnya jadi lembek dan licin

Media Pembelajaran

a. Slide Power Point Model Kupu-kupu



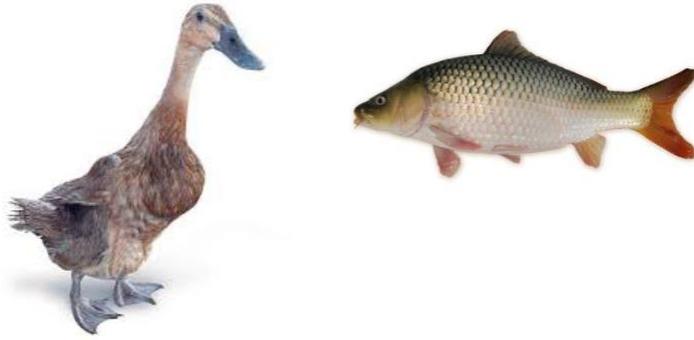
Tabel pengamatan model kupu-kupu yang dituliskan di papan tulis

Tabel 1: Hasil pengamatan jumlah model kupu-kupu

No	Nama binatang/warna	Pengamatan		
		1	2	3
1				
2				
3				
4.dst.				
	Rata-rata			

Slide Power Point Kartu Binatang

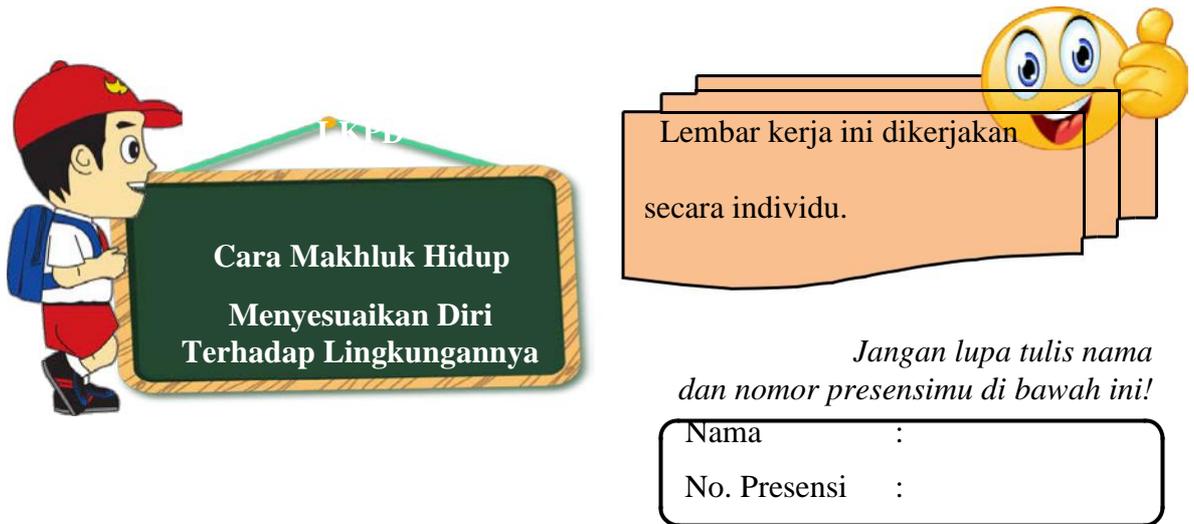




Poster Binatang



4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Lembar kerja ini dikerjakan secara individu.

Jangan lupa tulis nama dan nomor presensimu di bawah ini!

Nama :
No. Presensi :

Pengamatan Model Kupu-kupu

Bandingkan data dari kedua pengamatan model kupu-kupu yang sudah kamu lakukan dan rumuskan masalah menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut:

Samakah jumlah kupu-kupu pada pengamatan I dan II ? (*Jumlah kupu-kupu pada pengamatan I lebih sedikit daripada pengamatan II*).

Jelaskan, mengapa terdapat perbedaan jumlah kupu-kupu pada pengamatan I dan pengamatan II ? (*Kupu-kupu yang warnanya sama dengan warna koran tidak terlihat pada pengamatan I*).

Apa keuntungannya bagi kupu-kupu yang warnanya sama dengan warna lingkungannya? (*tidak mudah dikenali musuhnya*).

Tuliskan rumusan masalahmu di bawah ini.

Setelah menuliskan rumusan masalah, buatlah jawaban sementara dari rumusan masalah yang sudah dibuat. Jawaban sementara disebut juga hipotesis. Tuliskan hipotesismu di bawah ini

Jelaskanlah pengertian yang ada pada hipotesismu.

Peristiwa yang ditunjukkan oleh kupu-kupu dikenal dengan istilah.....

.....*adalah*

B. Bagaimana Cara Hewan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungan

Lakukan kegiatan di bawah ini bersama anggota kelompokmu dan jawablah pertanyaan dengan tepat!

Amatilah kartu binatang yang sudah kamu terima.

Identifikasi cara-cara adaptasi hewan tersebut terhadap lingkungannya dan tentukan manfaat adaptasi tersebut. Tulislah hasil pengamatan kelompokmu pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 : Berbagai bentuk adaptasi hewan dan manfaatnya berdasarkan interpretasi gambar

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi
1. Ikan (contoh)	<ul style="list-style-type: none">▪ warna perutnya putih dan warna punggungnya gelap▪ bentuk yang <i>stream line</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ tidak mudah dikenali musuh▪ mudah bergerak di air
2. Kucing		
3. Elang		
4. Belalang daun		
5. Bebek		

Buatlah kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan yang sudah kelompokmu lakukan. Tulislah kesimpulan di bawah ini.

5. Lembar Evaluasi

EVALUASI IPA

Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat!

Amatilah poster di bawah ini!



Nama :

No. Presensi :

Berdasarkan poster di atas, isilah tabel di bawah ini.

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi

Buatlah rangkuman apa saja yang sudah kamu pelajari hari ini, meliputi:

Bentuk adaptasi hewan untuk melindungi diri dari musuhnya

Bentuk adaptasi hewan untuk memperoleh makanannya

Rangkuman

EVALUASI SBdP

Nama :

No. Presensi :

Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat!

Bagaimana teknik membuat patung dari plastisin?

.....

Tentukan cara membuat patung dari plastisin agar hasilnya menarik!

.....

Lembar Refleksi

Lembar Refleksi

Apa yang telah kamu pelajari hari ini?

.....

.....

Apa manfaat utukmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?

.....

.....

Apa kesulitan yang kamu hadapi dalam pembelajaran hari ini?

.....

.....

Berilah tanda centang (√) pada salah satu ekspresi berikut sesuai dengan perasaanmu!



7. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-2

Indikator	Menunjukkan sikap disiplin
	Menunjukkan sikap teliti
Jenis Penilaian	Non Tes - Observasi

Sikap Disiplin

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Tepat waktu	Mengirimkan tugas tepat waktu sesuai jam yang telah disepakati	Mengirimkan tugas lebih dari 1 jam dari waktu yang telah disepakati	Mengirimkan tugas lebih dari 2 jam dari waktu yang telah disepakati
Perhatian	Memperhatikan guru saat pembelajaran.	Memperhatikan guru saat pembelajaran, tetapi sesekali melakukan aktivitas lain.	Kurang memperhatikan guru dan sering melakukan aktivitas lain.
Ketepatan	Mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.	Mengerjakan tugas tetapi 1-2 tugas kurang sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.	Mengerjakan tugas tetapi lebih dari 2 tugas kurang sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.

Pedoman penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Sikap Teliti

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Pengamatan	Mengamati model 13 kupu-kupu dengan teliti.	Mengamati model 9-12 kupu-kupu dengan teliti.	Mengamati model 1- 8 kupu-kupu dengan teliti.
Kelengkapan	Mencatat hasil pengamatan dengan lengkap.	Mencatat hasil pengamatan cukup kurang lengkap.	Mencatat hasil pengamatan tetapi kurang lengkap.
Bahasa	Menggunakan bahasa baku dan tidak terdapat kesalahan penulisan.	Menggunakan bahasa baku tetapi terdapat kesalahan penulisan.	Kurang menggunakan bahasa baku dan terdapat kesalahan penulisan.

Pedoman penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Instrumen Instrumen Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penilaian KD-3

IPA

Indikator	3.3.1 Mengumpulkan data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. 3.3.2 Menganalisis data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. 3.3.3 Menarik kesimpulan cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
Jenis Penilaian	Tes tertulis – Soal uraian

Rumusan masalah:

“Apakah adaptasi juga terjadi pada hewan selain kupu-kupu?” (skor 10)

Hipotesis:

Ya, hewan lain mengalami adaptasi untuk melindungi diri dari musuhnya dan untuk memperoleh makanan (skor 10)

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi
1. Ikan (contoh)	<ul style="list-style-type: none">▪ warna perutnya putih dan warna punggungnya gelap▪ bentuk yang <i>stream line</i> (skor 2)	<ul style="list-style-type: none">▪ tidak mudah dikenali musuh▪ mudah bergerak di air (skor 2)
2. Kucing	Memiliki kuku dan gigi taring yang tajam (skor 2)	Mendapatkan makanan (skor 2)
3. Elang	Memiliki cakar dan paruh yang kuat (skor 2)	Mendapatkan makanan (skor 2)
4. Belalang daun	Memiliki bentuk dan menyerupai daun (skor 2)	Tidak mudah dikenali musuh (skor 2)
5. Bebek	Memiliki paruh yang lebar (skor 2)	Mendapatkan makanan (skor 2)

Kesimpulan:

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi guna melindungi diri terhadap musuhnya. (skor 10)

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi guna memperoleh makanannya. (skor 10)

Pedoman penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Evaluasi

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi
Jerapah (<i>skor 10</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki leher panjang (<i>skor 10</i>)• Warna kulit totol-totol (<i>skor 10</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Mengambil daun yang menjadi makanannya (<i>skor 10</i>)• Menyamarkan tubuh jerapah dari pandangan musuh (<i>skor 10</i>)

Rangkuman

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk melindungi diri dari musuhnya, yaitu: (*skor 25*)

Melakukan kamuflase atau memiliki warna tubuh yang sama dengan warna lingkungannya, misalnya bunglon.

Melakukan autotomi atau memutuskan ekornya, misalnya cicak.

Menghasilkan bau busuk, misalnya walang sangit.

Memiliki bentuk menyerupai lingkungannya, misalnya belalang daun warna dan bentuknya menyerupai daun.

Menghasilkan cairan tinta, misalnya cumi-cumi.

Memiliki duri yang tajam, misalnya landak.

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk memperoleh makanannya, yaitu: (*skor 25*)

Memiliki kuku dan gigi taring yang tajam, misalnya harimau, kucing.

Memiliki cakar dan paruh yang kuat, misalnya elang.

Memiliki paruh yang lebar, misalnya bebek dan angsa

Memiliki penglihatan yang tajam untuk menangkap mangsa, misalnya burung hantu.

Pedoman penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

SBdP

Indikator	3.4.1 Menentukan langkah-langkah membuat patung
Jenis Penilaian	Tes tertulis – Soal uraian

Bagaimana teknik membuat patung dari plastisin?

Teknik membutsir yaitu dengan cara memijit, menambah, atau mengurangi bahan yang dibentuk. *(skor 10)*

Teknik memahat yaitu mengurangi bahan dengan dipahat. *(skor 10)*

Teknik mencetak yaitu menggunakan cetak tuang atau cor. *(skor 10)*

Teknik konstruksi yaitu dengan cara membangun bahan. *(skor 10)*

Tentukan cara membuat patung dari plastisin agar hasilnya menarik!

Menyiapkan beberapa potong plastisin dengan berbagai warna *(skor 10)*

Melunakkan plastisin menggunakan tangan agar mudah dibentuk *(skor 10)*

Simpan di tempat kedap udara agar tetap mudah dibentuk lebih lama *(skor 10)*

Simpan di tempat kering akan membuatnya jadi lembek dan licin *(skor 10)*

Pedoman penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-4

IPA

Indikator	4.5.1 Membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya
Jenis Penilaian	Produk – Rubrik penilaian

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kelengkapan	Terdiri dari 3 hal yaitu nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi.	Terdiri dari 2 hal diantara nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat	Terdiri dari 1 hal diantara nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi.

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
		adaptasi.	
Isi	Menuliskan 9-11 nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi dengan tepat.	Menuliskan 5-8 nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi dengan tepat.	Menuliskan 1-4 nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi dengan tepat.
Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas, singkat dan mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup jelas, singkat dan cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan kurang jelas, singkat dan sulit dipahami.
Alur	Alur peta pikiran jelas dan mudah dipahami.	Alur peta pikiran cukup jelas dan cukup mudah dipahami.	Alur peta pikiran kurang jelas dan sulit mudah dipahami.
Keindahan	Peta pikiran dihias dengan gambar yang mendukung.	Peta pikiran dihias dengan gambar, tetapi kurang mendukung.	Peta pikiran tidak dihias menggunakan gambar.

Pedoman penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

SBdP

Indikator	4.1.1 Membuat patung dari plastisin
Jenis Penilaian	Produk – Rubrik penilaian

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kerapian	Patung rapi	Patung cukup rapi	Patung kurang rapi
Bentuk	Menunjukkan bentuk hewan yang diminta dengan bentuk mirip dengan aslinya.	Menunjukkan bentuk hewan yang diminta tetapi tidak mirip dengan bentuk aslinya.	Bentuk hewan yang dibuat tidak sesuai.
Keindahan	Patung dibuat	Patung dibuat	Patung dibuat dengan

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
	dengan memadukan 3 warna plastisin.	dengan memadukan 2 warna plastisin.	1 warna plastisin.

Pedoman penilaian

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$