
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	_____
Kelas / Semester	:	II / 1
Tema 3	:	Tugasku Sehari-Hari
Sub Tema 4	:	Tugasku Dalam Kehidupan Sosial
Pembelajaran Ke	:	3
Alokasi Waktu	:	1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

- 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

Matematika

- 3.5 Mengenal satuan waktu dan menggunakannya pada kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.
- 4.5 Memecahkan masalah nyata secara efektif yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, waktu, panjang, berat benda, dan uang, selanjutnya memeriksa kebenaran jawabannya.



SBdP

- 3.3 Memahami gerak sehari-hari dengan memperhatikan tempo gerak.
- 4.11 Menirukan gerak bermain, berkebun, bekerja melalui gerak kepala, tangan, kaki, dan badan dengan mengamati secara langsung atau dengan media rekam.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

- 3.2.5 Membaca lancar teks petunjuk sederhana
- 4.2.1 Menulis cerita teks petunjuk sederhana
- 4.2.7 Membacakan cerita narasi yang ditulis

Matematika

- 3.5.7 Menentukan waktu lebih lama
- 3.5.8 Menentukan waktu lebih sedikit
- 3.5.9 Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan waktu
- 4.5.3 Menggambar jam analog dari soal cerita yang dikerjakan

SBdP

- 3.3.1 Mengidentifikasi gerakan dalam permainan buaya
- 4.11.5 Memperagakan gerakan dalam permainan buaya

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar permainan buaya berlomba, siswa dapat mendeskripsikan gambar dengan cermat.
- Dengan teks bacaan, siswa dapat membaca lancar teks petunjuk sederhana dengan cermat.
- Dengan teks bacaan tentang permainan buaya berlomba, siswa dapat membuat pertanyaan dari teks petunjuk permainan buaya berlomba dengan cermat dan penuh percaya diri.
- Dengan pertanyaan yang dibuat, siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan temannya dengan cermat dan penuh percaya diri.
- Dengan teks bacaan dan pengamatan gambar, siswa dapat mengidentifikasi gerakan permainan buaya dengan cermat dan penuh percaya diri.
- Dengan mengidentifikasi gerakan permainan buaya dan pengamatan gambar, siswa dapat memperagakan gerakan permainan buaya dengan percaya diri dan penuh kedisiplinan.
- Dengan teks bacaan, siswa dapat menentukan penggunaan waktu lebih sedikit dengan cermat.
- Dengan teks bacaan, siswa dapat menentukan penggunaan waktu lebih lama dengan cermat.



- Dengan contoh soal yang diberikan, siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan waktu secara cermat dan percaya diri.
- Dengan teks petunjuk sederhana, siswa dapat menulis cerita teks sederhana dengan memuat penggunaan waktu secara cermat dan penuh kedisiplinan.
- Dengan soal cerita yang dikerjakan, siswa dapat menggambar jam analog dari soal cerita yang dikerjakan dengan percaya diri.
- Dengan cerita yang ditulis, siswa dapat membacakan tulisannya di depan kelas dengan percaya diri.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Menirukan gerakan dalam permainan
- Menghitung lama kegiatan
- Menulis tugas di lingkungan sosial

F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Tugasku Sehari-Hari</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dengan cermat. ▪ Siswa mengamati gambar permainan buaya berlomba (mengamati). ▪ Siswa mendeskripsikan gambar yang diamati 	180 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>(mengasosiasi) dengan arahan jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ada dua buah garis sejajar A dan B - Panjang garis tersebut lebih kurang 4 meter - jarak antar 2 garis tersebut lebih kurang 15 meter - ada 3 regu berjalan jongkok dengan tangan memegang bahu temannya. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks tentang permainan buaya berlomba (mengamati). ▪ Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks bacaan (mengasosiasi) ▪ Siswa membuat daftar pertanyaan berdasarkan isi teks bacaan (menanya). ▪ Siswa memberikan pertanyaan yang dibuatnya kepada teman sebangkunya (mengasosiasi). ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan temannya (mengasosiasi). ▪ Siswa mendiskusikan jawaban yang diberikan bersama temannya (mengumpulkan informasi). ▪ Siswa bercerita tentang hasil belajar Edo dan kawan-kawan di depan kelas (mengomunikasikan). ▪ Siswa melakukan permainan Buaya Berlomba (mengomunikasikan). ▪ Guru membimbing siswa mengamati gambar dengan cermat serta memberikan pertanyaan menggali dan menuntun ▪ Siswa mengamati gambar tentang gerakan pada permainan buaya berlomba (mengamati). ▪ Siswa mengidentifikasi gerakan pada permainan buaya berlomba (mengumpulkan informasi) yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Gerakan kepala yaitu kepala ke kiri dan ke kanan. - Gerakan badan yaitu bergerak ke kiri dan ke kanan. - Gerakan tangan yaitu kedua lengan ditekuk mengayun ke depan bergantian. - Gerakan kaki yaitu berjalan jongkok. ▪ Guru membimbing siswa untuk melakukan 	



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>gerakan dengan percaya diri.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan gerakan permainan buaya berlomba dari gambar yang diamati (mengomunikasikan). ▪ Siswa membaca bacaan berkaitan dengan penggunaan waktu dalam permainan buaya berlomba tentang penggunaan waktu lebih lama dan lebih sebentar (mengasosiasi). ▪ Siswa menjawab pertanyaan berkaitan dengan teks bacaan tentang penggunaan waktu lebih banyak dan lebih sedikit (mengamati). ▪ Guru membimbing siswa berdiskusi dengan disiplin. ▪ Siswa mendiskusikan jawaban yang didapatkan berkaitan dengan teks bacaan tentang penggunaan waktu lebih banyak dan lebih sedikit (mengumpulkan informasi). ▪ Siswa menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penggunaan waktu yang juga memuat tentang aktivitas ▪ sesuai pertanyaan yang diberikan yaitu : <ul style="list-style-type: none"> - Gambar permainan buaya berlomba - Gambar Edo menulis - Gambar Lani membaca (mengasosiasi). ▪ Siswa mendiskusikan jawaban yang didapatkan (mengumpulkan informasi). ▪ Siswa menulis cerita tentang permainan buaya berlomba dan mencatat waktu mulai dan berakhirnya kegiatan menulis cerita (mengomunikasikan). ▪ Siswa membacakan tulisannya di depan kelas (mengomunikasikan). ▪ Siswa membaca kegiatan hari ini. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk 	15 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Tugasku Sehari-Hari* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Gambar siswa memainkan permainan buaya berlomba.
- Gambar gerakan permainan buaya.
- Gambar anak sedang bermain.
- Gambar siswa sedang menulis.
- Gambar siswa sedang membaca.

I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Prosedur Penilaian

- Penilaian Proses
Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.
- Penilaian Hasil Belajar
Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan.

2. Instrumen Penilaian

- Penilaian Proses
 - Penilaian Kinerja.
 - Penilaian Produk.
- Penilaian Hasil Belajar
 - Pilihan ganda.
 - Isian singkat.
 - Esai atau uraian.



Refleksi

- Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....
.....

- Siswa yang perlu mendapat perhatian khusus

.....
.....

- Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan

.....
.....

- Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....
.....

Remedial

Memberikan remedial bagi siswa yang belum mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Pengayaan

Memberikan kegiatan pengayaan bagi siswa yang melebihi target pencapaian kompetensi.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas 2

(_____)
NIP

(_____)
NIP

