

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Sumberejo
Kelas / Semester : 3 /1
Tema : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sub Tema : Ciri-ciri Makhluk Hidup (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPkN, PJOK
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN

1. Setelah mengamati, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan jalan dan lari dalam bentuk permainan kuda-kudaan dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan jalan dan lari dalam bentuk permainan kuda-kudaan.
3. Setelah melakukan permainan, siswa dapat menyimpulkan manfaat melakukan gerak jalan dan lari untuk kekuatan tangan dan kaki dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa dapat menemukan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.
5. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang didengar/disajikan tentang ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.
6. Setelah membaca, siswa dapat menyebutkan arti penting bersyukur kepada Tuhan sebagai salah satu makna dari simbol sila Pancasila yang pertama dengan benar.
7. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menceritakan pengalaman bersyukur kepada Tuhan YME dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang ciri makhluk hidup lainnya yaitu tumbuh. • Pertumbuhan artinya bertambah ukuran baik berat maupun tingginya. • Pertumbuhan juga dipengaruhi kebiasaan berolahraga. • Siswa akan berolahraga melalui permainan kuda-kudaan. • Sebelum bermain, siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu. • Bermain kuda-kudaan adalah salah satu kegiatan olahraga. Karena permainan kuda-kudaan dapat membantu memperkuat tangan dan kaki siswa. • Carilah temanmu yang memiliki berat badan seimbang. Lalu tentukan terlebih dahulu yang akan menjadi penunggang dan kuda. Siswa bisa menentukan dengan suit terlebih dahulu. • Anak yang menjadi kuda akan menggendong 	140 menit

<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>temannya di garis awal. Saat diberi aba-aba, berjalan atau berlari sampai dengan garis akhir. Pasangan yang lebih dulu mencapai garis akhir adalah pemenangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ulangi kegiatan dengan mengganti kuda dan penunggang. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi mengenai manfaat olahraga melalui permainan kuda-kudaan. (Critical Thinking and Problem Formulation) • Saat bermain kuda-kudaan, tangan penunggang akan menahan berat badan • temannya yang digendong. Kegiatan ini akan membantu memperkuat tangan. • Saat menggendong, penunggang harus berjalan atau berlari. Latihan ini akan membantu memperkuat kaki. <p>Ayo Bercerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menceritakan hasil diskusi di depan teman-teman. Jika waktu tidak memungkinkan, kegiatan dilakukan secara berkelompok. (Gotong Royong, Collaboration) • Cerita juga dilengkapi dengan cara-cara merawat tubuh yang sudah dilakukan sebagai salah satu cara mensyukuri pemberian Tuhan. <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	<p>15 menit</p>
--------------------------------	---	---------------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah

KARJONO, S.Pd.
NIP. 1963080120111014

Situbondo, 16 Juli 2020
Guru Kelas 3



ERIK DWI Satrio, S.Pd.SD.
NIP.

LAMPIRAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap

Observasi selama kegiatan berlangsung (Lihat pedoman penilaian sikap).

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian Pengetahuan: tes tertulis

a. Menuliskan minimal 3 cara menjaga badan agar tetap sehat dan kuat.

Minimal 3 perubahan yang bisa disampaikan.

Nilai = (banyaknya perubahan yang ditulis : 3) × 100

Kunci jawaban:

Jawaban bisa beragam, sesuai dengan pendapat siswa. Beberapa alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

- 1) Menjaga asupan makanan
- 2) Berolahraga dengan teratur
- 3) Tidur secukupnya
- 4) Dan seterusnya

b. Menuliskan manfaat bermain kuda-kudaan terhadap tubuh.

Banyaknya soal 2 buah.

Nilai setiap soal 50.

Nilai = banyaknya jawaban benar × 50.

Kunci jawaban:

Jawaban bisa beragam, sesuai dengan pendapat siswa. Beberapa alternatif jawaban adalah sebagai berikut.

- 1) Saat bermain kuda-kudaan, tangan mengangkat beban, sementara kaki menahan keseimbangan tubuh. Melalui kegiatan bermain kuda-kudaan tangan dan kaki dilatih untuk mengangkat beban. Jika dilakukan secara rutin dan benar, maka kegiatan ini akan membantu memperkuat tangan dan kaki.
- 2) Hal-hal yang perlu dilakukan agar memenangkan perlombaan adalah memiliki badan yang kuat, kerja sama yang baik antara yang menggendong dan yang digendong, dan konsentrasi saat melakukan perlombaan.

3. Penilaian Keterampilan

a. Rubrik Permainan Kuda-Kudaan

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Gerakan kaki dan tangan sesuai contoh gambar di buku	Hanya gerakan kaki atau tangan yang sesuai contoh gambar di buku.	Dapat melakukan namun gerakan tidak sesuai contoh gambar di buku.	Belum mampu melakukan gerakan yang dicontohkan gambar di buku.	Gerakan kaki dan tangan sesuai contoh gambar di buku.
2	Gerakan kaki dan tangan sesuai contoh gambar di buku	Hanya gerakan kaki atau tangan yang sesuai contoh	Dapat melakukan namun gerakan tidak sesuai contoh	Belum mampu melakukan gerakan yang dicontohkan	Gerakan kaki dan tangan sesuai contoh gambar di

		gambar di buku.	gambar di buku.	gambar di buku.	buku.
--	--	-----------------	-----------------	-----------------	-------

b. Rubrik Bercerita

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Percaya diri saat tampil	Suara lantang, jelas terdengar, dan pandangan mengarah ke seluruh pendengar.	Suara kurang jelas terdengar, pandangan mengarah ke seluruh pendengar.	Suara kurang jelas terdengar, pandangan sesekali mengarah ke seluruh pendengar.	Suara tidak jelas dan belum mampu mengarahkan pandangan ke seluruh pendengar.
2	Kesesuaian isi cerita yang disampaikan	Seluruh isi teks yang ditulis sesuai dengan isi cerita yang diminta. Isi cerita yang diminta adalah cara menjaga tubuh dan cara mensyukurinya.	Setengah atau lebih isi teks yang ditulis sesuai dengan isi cerita yang diminta.	Kurang dari setengah isi teks yang ditulis sesuai dengan isi cerita yang diminta.	Semua isi teks belum sesuai.

Refleksi Guru