



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional
Sub Tema : 1/olahraga tradisional
Pembelajaran ke : 1
Tanggal : Senin, 7 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman. 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolan tradisional. 4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.

No	Kompetensi	Indikator
2	3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret	3.7.1 Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda konkret.
	4.3 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkrit dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.	4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar

No	Kompetensi	Indikator
3	3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.	3.5.1 Mengidentifikasi karya seni budaya daerah.
	4.1.7 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat	4.1.7 Mengklasifikasikan karya seni budaya setempat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Dengan membaca teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat menjawab pertanyaan tentang olahraga tradisional Indonesia secara lisan dengan percaya diri. ■ Dengan menjawab pertanyaan teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi isi teks laporan secara lisan dengan percaya diri. ■ Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi karya seni tradisional dengan tepat. ■ Dengan membuat layang layang, siswa dapat menemukan sifat simetri bangun datar dengan cermat. ■ Dengan kegiatan melipat kertas, siswa dapat membuktikan simetri lipat pada bangun datar dengan cermat. ■ Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi daerah asal karya seni dengan tepat. ■ Dengan membaca teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat menjawab pertanyaan tentang olahraga tradisional Indonesia secara lisan dengan percaya diri. ■ Dengan menjawab pertanyaan teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi isi teks laporan secara lisan dengan percaya diri. ■ Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi karya seni tradisional dengan tepat. ■ Dengan membuat layang layang, siswa dapat menemukan sifat simetri bangun datar dengan cermat. ■ Dengan kegiatan melipat kertas, siswa dapat membuktikan simetri lipat pada bangun datar dengan cermat. ■ Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi daerah asal karya seni dengan tepat.
--

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Menenal olahraga tradisional.
- Mengidentifikasi seni tradisional.
- Percobaan menemukan simetri lipat pada benda konkret.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

- 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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " *Olah Raga Tradisional*".
- Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

Kegiatan Inti

- Pada awal pembelajaran siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan guru yaitu: (*Menanya*)
 - Apakah olahraga kesukaanmu?
 - Apakah olahraga tradisional di daerahmu?
- Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. (*Mengeksplorasi*)
- Guru mengingatkan siswa mengenai olahraga egrang yang pernah dipelajari pada saat siswa duduk di kelas 1. (*Mengkomunikasikan*)
- Guru menanyakan pendapat siswa mengenai olahraga egrang.
- Siswa membaca teks laporan mengenai olahraga tradisional. (*Mengamati*)
- Guru mengamati kegiatan membaca siswa dan membimbing siswa untuk memahami isi teks laporan.
- Siswa menjawab pertanyaan berkaitan dengan teks laporan yang dibaca. (*Mengasosiasi*)
- Siswa mendiskusikan jawaban yang diberikan.
- Guru mengondisikan siswa ke dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.
- Guru memberikan bahan bahan untuk membuat layang-layang kepada setiap kelompok.
- Setiap kelompok membuat layang-layang dengan petunjuk dari guru. (*Mengasosiasi*)
- Guru mengajukan beberapa pertanyaan yaitu,
 - Apakah kamu senang bermain layanglayang?
 - Apa kesulitan dalam membuat layang-layang?
 - Bagaimana bentuk layang-layang? (*Mengkomunikasikan*)

- Siswa diminta untuk melipat layang layang secara vertikal. Siswa menebalkan bekas lipatannya dengan spidol berwarna. *(Mengeksplorasi)*
- Siswa diminta untuk melipat layang-layang secara horizontal. Siswa menebalkan bekas lipatannya dengan spidol berwarna.
- Guru mengajukan pertanyaan yaitu,
 - Apakah lipatan vertikal dapat membagi layang layang dua bagian sama besar?
 - Apakah lipatan horizontal dapat membagi layang layang dua bagian sama besar?
- Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan. *(Mengasosiasi)*
- Guru menjelaskan bahwa jika bangun datar dapat dilipat sehingga menghasilkan dua bagian tepat sama besar, maka bangun datar tersebut memiliki simetri lipat. Bekas lipatannya disebut sumbu simetri. *(Mengkomunikasikan)*
- Setiap siswa menggambar bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga sama sisi pada kertas lipat berwarna.
- Setelah digambar, setiap gambar bangun datar tersebut digunting sesuai garis.
- Siswa melakukan percobaan menemukan simetri lipat pada setiap bangun datar yang ada.
- Siswa menuliskan jumlah simetri lipat pada setiap bangun datar pada lembar pengamatan.
- Siswa membaca teks bacaan mengenai karya seni daerah. *(Mengamati)*
- Guru membimbing siswa untuk memahami teks bacaan.
- Guru menunjukkan gambar layang layang dengan berbagai motif. *(Mengkomunikasikan)*
- Guru menjelaskan bahwa layang-layang adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang memiliki banyak motif.
- Guru membimbing siswa untuk menggambar layang-layang.
- Siswa menggambar layang-layang dan menghias gambar layang-layang dengan motif batik. *(Mengeksplorasi)*
- Siswa mengamati gambar berbagai permainan tradisional seperti wayang orang, pertunjukan ketoprak, ludruk, dan wayang kulit. *(Mengamati)*
- Guru menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat bernilai seni tinggi. *(Mengkomunikasikan)*
- Guru memberikan contoh permainan tradisional Indonesia yang sudah sangat dikenal masyarakat, bahkan mancanegara adalah seni pertunjukan wayang.
- Siswa mencari informasi daerah usul wayang kulit, wayang orang, dan wayang golek. *(Mengeksplorasi)*
- Siswa membaca teks. *(Mengamati)*
- Siswa menghubungkan isi teks dengan gambar yang sesuai. *(Mengasosiasi)*

PENUTUP

- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.
- Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok.
- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " *Permainan Tradisional*" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Gambar karya seni tradisional seperti tarian, lukisan, kain batik, kain tenun, dan patung.
- Layang-layang
- Kertas lipat berwarna
- Penggaris
- Spidol.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

Memahami teks laporan, mengidentifikasi daerah asal karya seni tradisional.

Keterangan

Skor penilaian : 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)

3. Penilaian Keterampilan

a. Menemukan simetri lipat melalui percobaan.

Penilaian: Observasi (pengamatan)

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Menentukan bentuk bangun datar.		
Menentukan simetri lipat pada setiap bangun datar.		

Ket.: TL (terlihat) BTL (belum terlihat)

b. Membuat motif batik pada gambar layang-layang.

Nama Siswa	Sesuai dengan tema	Menggunakan minimal 2 kombinasi bentuk	Menggunakan minimal 3 kombinasi warna	Predikat
Aidan				Baik Sekali
Adnan				Baik
Azzam				

Bogor, 9 Juli 2018

Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional
Sub Tema : 1/olahraga tradisional
Pembelajaran ke : 2
Tanggal : Selasa, 8 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman. 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang pencak silat dengan tepat. 4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.1 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di rumah.
	4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.4.1 Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih.

PJOK

No	Kompetensi	Indikator
3	3.1 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.1.1 Mengidentifikasi gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor berbagai bentuk permainan sederhana.
	4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	4.1.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks laporan mengenai pencak silat, siswa dapat mengidentifikasi isi teks dengan tepat.
- Dengan mengidentifikasi isi teks laporan, siswa dapat menceritakan kembali isi teks secara lisan dengan percaya diri.
- Dengan membaca teks laporan mengenai pencak silat, siswa dapat mengidentifikasi jurus dasar pada pencak silat dengan tepat.
- Dengan mengidentifikasi jurus dasar pencak silat, siswa dapat mempraktikkan jurus dasar pencak silat dengan tepat.
- Dengan mengidentifikasi perbedaan olahraga kesukaan di keluarga, siswa menuliskan cara menghargai perbedaan dengan tepat.
- Dengan menuliskan cara menghargai perbedaan di keluarga, siswa dapat menghargai perbedaan dengan baik.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Wacana tentang pencak silat.
- Gerakan dasar pencak silat.

F. METODE PEMBELAJARAN

- | | |
|--------------|---|
| ▪ Pendekatan | : <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan) |
| ▪ Metode | : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah |

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Olah Raga Tradisional</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru mengawali pelajaran dengan mengajak siswa kembali mengingat beberapa contoh olahraga tradisional. (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Siswa membaca teks dengan suara nyaring. (<i>Mengamati</i>)▪ Guru membimbing siswa untuk memahami isi teks laporan. (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Guru mengondisikan siswa ke dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3 siswa.▪ Setiap kelompok bermain cerdas cermat dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan oleh regu yang lain. (<i>Mengasosiasi</i>)▪ Kelompok yang mengetahui jawaban yang tepat dapat menangkat tangan. Guru mempersilahkan kelompok yang lebih dahulu mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan.▪ Kelompok dengan nilai tertinggi akan saling bertanding sehingga didapatkan kelompok juara pertama. Kelompok juara pertama menceritakan secara lisan isi bacaan.▪ Siswa lain menuliskan pendapat mengenai cerita yang disampaikan temannya.▪ Siswa mengamati gambar jurus dasar pada Pencak Silat. (<i>Mengamati</i>)▪ Guru mengajak siswa keluar kelas dan berkumpul di halaman sekolah.▪ Guru memberikan contoh gerakan jurus dasar Pencak Silat yaitu: posisi kuda-kuda, melangkah, dan melompat. (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Siswa diberikan kesempatan mempraktikkan gerakan jurus dasar pencak silat. (<i>Mengeksplorasi</i>)▪ Guru memberikan aba-aba. Siswa melakukan gerakan jurus dasar pencak silat sesuai aba-aba guru.▪ Siswa mempersiapkan informasi yang telah dikumpulkan di rumah mengenai olahraga dan permainan kesukaan anggota keluarga • Siswa menyalin data ke dalam tabel.▪ Siswa menuliskan perbedaan lain pada anggota keluarga misalkan daerah asal ayah dan ibu, makanan kesukaan dan kebiasaan harian lainnya.

Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa menuliskan cerita singkat mengenai perbedaan di lingkungan keluarganya. ■ Siswa saling bertukar cerita dengan temannya. ■ Guru mengakhiri pelajaran dengan menjelaskan kepada siswa bahwa Tuhan Menciptakan manusia berbeda-beda asal usulnya. Kita harus saling menghargai perbedaan. Termasuk berbeda dalam kegiatan kesukaan seperti olahraga atau permainan. Kita dapat bermain secara bergiliran dengan adik atau kakak jika kesukaan mereka berbeda. (<i>Mengkomunikasikan</i>) dan (<i>Mengasosiasi</i>)
Penutup
<ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Gambar jurus dasar dalam olahraga Pencak Silat. ■ Tabel wawancara..
--

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Cermat				Disiplin			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

Memahami isi teks laporan, mengetahui gerakan jurus dasar pencak silat.

Keterangan

Skor penilaian : 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)

3. Penilaian Keterampilan

- a. mempraktikan gerakan jurus dasar pencak silat.

Penilaian: Observasi (pengamatan)

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Melakukan gerakan sesuai aba-aba.		
Melakukan jurus dasar pencak silat dengan tepat.		
Melakukan jurus pencak silat dengan indah.		

Ket.: TL (terlihat) BTL (belum terlihat)

- b. Menghargai perbedaan di lingkungan keluarga.

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Menerima ada perbedaan kesukaan olahraga pada anggota keluarga.		
Menghargai ada perbedaan kesukaan olahraga pada anggota keluarga.		

Ket.: TL (terlihat) BTL (belum terlihat)

Bogor, 9 Juli 2018

Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional
Sub Tema : 1/olahraga tradisional
Pembelajaran ke : 3
Tanggal : Rabu, 9 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang karapan sapi dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.</p>

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
2	<p>3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret</p> <p>4.3 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkret dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.</p>	<p>3.7.1 Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda konkret.</p> <p>4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar.</p>

SBdP

No	Kompetensi	Indikator
3	<p>3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.</p> <p>4.1.7 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi karya seni budaya daerah.</p> <p>4.1.7 Mengklasifikasikan karya seni budaya setempat.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar siswa dapat, menggali informasi mengenai karapan sapi dengan tepat.
- Dengan membaca isi teks laporan, siswa dapat mengidentifikasi informasi isi teks dengan tepat.
- Dengan mengidentifikasi isi teks laporan, siswa dapat menceritakan kembali isi teks secara lisan dengan tepat.
- Dengan memperhatikan demonstrasi simetri putar, siswa dapat menemukan sifat simetri putar pada benda konkret dengan tepat.
- Dengan melakukan percobaan simetri putar, siswa dapat menentukan jumlah simetri putar pada benda konkret dengan cermat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Teks tentang olahraga karapan sapi.
- Percobaan menemukan sifat simetri putar pada benda konkret.
- Membuat karya seni daerah asal di depan kelas.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Olah Raga Tradisional</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati gambar. (<i>Mengamati</i>)▪ Guru menggali informasi dari siswa dengan menanyakan pertanyaan terkait gambar mengenai karapan sapi (<i>Mengkomunikasikan</i>)<ul style="list-style-type: none">- Apa hewan yang ada di gambar?- Apa yang dilakukan orang-orang pada gambar?- Apakah nama olahraga yang ada pada gambar?▪ Guru membacakan cerita mengenai karapan sapi.▪ Siswa menyimak cerita guru untuk memahami isi teks laporan. (<i>Mengamati</i>)▪ Guru mengarahkan siswa untuk menceritakan petunjuk melakukan olahraga karapan sapi.▪ Siswa mendapatkan giliran untuk menceritakan kembali isi teks dengan lisan.▪ Siswa menyimak cerita guru.▪ Siswa diminta menggunting gambar bunga dan kupurkupu. (<i>Mengeksplorasi</i>)▪ Siswa menentukan jumlah simetri lipat pada gambar bunga dan kupurkupu.▪ Siswa menjiplak potongan gambar.▪ Guru memberikan petunjuk kepada siswa untuk menjiplak buku tulis pada selembar kertas (ada gambar). (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Guru memutarakan buku tulis di atas jiplakan buku (ada gambar).▪ Guru menanyakan kepada siswa apakah pojok kanan atas buku menempati pojok kanan bawah kertas jiplakan? (ada gambar).▪ Guru kembali memutarakan buku tulis (ada gambar).▪ Siswa mengidentifikasi apakah buku tulis yang diputar menempati garis pada jiplakan. (<i>Mengeksplorasi</i>)▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru jika saat buku diputar dapat menempati garis jiplakan dengan tepat.

Kegiatan	
<p>maka disebut simetri putar. <i>(Mengamati)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa mencari 4 benda di sekitarnya seperti tempat pensil, penghapus, uang logam dan pensil. <i>(Mengeksplorasi)</i> ■ Siswa membuat jiplakan untuk setiap benda. ■ Siswa memutarakan benda-benda tersebut hingga dapat menentukan jumlah simetri putar. ■ Siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan mengenai karya seni dari daerah asalnya di depan kelas. ■ Siswa diperbolehkan untuk menyebutkan karya seni tersebut dalam bahasa daerahnya. ■ Siswa lain menyimak cerita temannya. ■ Guru mengakhiri pelajaran dengan menjelaskan kepada siswa bahwa kita harus bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan ridho-Nya kita dapat mempelajari berbagai karya seni yang berasal dari berbagai daerah. <i>(Mengkomunikasikan)</i> 	
Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam. 	

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " *Permainan Tradisional*" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Gambar Karapan Sapi
- Gambar motif batik berupa burung dan bunga
- Benda-benda konkret di sekitar kelas seperti pensil, jam dinding, penghapus
- Gambar-gambar karya seni seperti tari kecak, seni patung, batik, ukiran, bordir.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Santun				Peduli				Teliti			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												

3	Azzam																		
---	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

Menceritakan kembali petunjuk tata cara olahraga tradisional, menemukan sifat simetri putar, mengenali berbagai karya seni dari berbagai daerah.

Keterangan

Skor penilaian : 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)

3. Penilaian Keterampilan

Menemukan simetri putar melalui percobaan

Penilaian: Observasi (pengamatan).

Kriteria	Ya	Tidak
Menentukan simetri putar pada setiap bangun datar.		
Membedakan antara simetri lipat dan simetri putar.		

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : S0707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional
Sub Tema : 1/olahraga tradisional
Pembelajaran ke : 4
Tanggal : Kamis, 10 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.2 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan bola kasti dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.</p>

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	<p>3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.</p> <p>4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.</p>	<p>3.4.2 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di rumah.</p> <p>4.4.1 Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih Menjelaskan makna simbol sila pertama Pancasila.</p>

PJOK

No	Kompetensi	Indikator
3	<p>3.1 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor berbagai bentuk permainan sederhana.</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dengan menceritakan pengalaman bermain di rumah, siswa dapat menyebutkan masalah yang sering terjadi dengan tepat. ▪ Dengan berdiskusi, siswa dapat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi dengan tepat. ▪ Dengan menemukan solusi masalah, siswa dapat menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih dengan baik. ▪ Dengan membaca teks laporan mengenai bola kasti, siswa dapat menceritakan kembali cara bermain bola kasti dengan urut. ▪ Dengan mengetahui cara melakukan olahraga bola kasti, siswa dapat melakukan olahraga bola kasti dengan tepat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permainan kasti. ▪ Berdiskusi menyelesaikan masalah saat bermain bersama teman.
--

F. METODE PEMBELAJARAN

- | | |
|--------------|---|
| ■ Pendekatan | : <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan) |
| ■ Metode | : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah |

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Olah Raga Tradisional</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
Inti <ul style="list-style-type: none">■ Siswa mengamati gambar siswa-siswi bermain kasti. (<i>Mengamati</i>)■ Siswa membaca cerita tentang bola kasti secara nyaring.■ Siswa mengamati gambar melempar bola, melambungkan bola, memukul bola dengan tongkat kasti.■ Siswa dan guru keluar kelas menuju halaman sekolah. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Guru memberikan contoh cara melempar bola kasti.■ Siswa menirukan cara melempar bola kasti.■ Guru memberikan contoh cara memukul bola kasti dengan menggunakan tongkat kasti.■ Siswa memukul bola kasti dengan menggunakan tongkat kasti.■ Guru menunjuk satu orang siswa untuk maju ke depan kelas. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa tersebut diminta untuk menceritakan kegiatan bermainnya di rumah.■ Guru membimbing siswa dengan pertanyaan sebagai berikut: (<i>Mengkomunikasikan</i>)<ul style="list-style-type: none">- Siapa nama temantemanmu di rumah?- Apa permainan yang senang kalian lakukan?- Siapa yang sering menentukan jenis permainan saat bermain bersama?- Apa masalah yang sering terjadi saat bermain bersama?■ Siswa yang telah selesai bercerita dapat menunjuk teman lain untuk menceritakan pengalamannya bermain di rumah.■ Siswa lain menyimak cerita temannya. (<i>Mengamati</i>)■ Guru membagi siswa ke dalam lima kelompok.■ Salah satu siswa diminta menceritakan masalah yang terjadi saat bermain di rumah.■ Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mencari solusi. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa menuliskan sikap yang baik saat bermain dengan teman di lingkungan rumah.■ Guru membagi kelas menjadi dua kelompok.■ Setiap kelompok memilih satu orang siswa untuk mengambil kertas undian. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Kelompok yang mendapat giliran jaga akan bersiap-siap di pos masing masing.■ Kelompok yang mendapatkan giliran bermain bersiap menentukan pemain yang akan memukul bola terlebih

Kegiatan
<p>dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Kelompok yang bermain akan bergiliran hingga salah satu pemainnya terkena lemparan bola dari kelompok jaga. ■ Guru mengakhiri pelajaran dengan menjelaskan bahwa bermain olahraga tradisional itu menyehatkan dan menyenangkan. Dalam permainan olahraga menang atau kalah itu hal biasa. Sebahai pemenang kita tidak boleh sombong, dan jika kalah kita tetap semangat. <i>(Mengkomunikasikan)</i>
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Bola kasti ■ Pemukul kasti ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Bola kasti ■ Pemukul kasti
--

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

Menceritakan secara urut tata cara bermain kasti.

Skor penilaian : 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)

3. Penilaian Keterampilan

Menemukan simetri putar melalui percobaan

Penilaian: Observasi (pengamatan).

a. Lembar pengamatan kegiatan bermain bola kasti.

Kriteria	Ya	Tidak
Siswa mampu aktif bermain dalam kelompok		
Keterampilan memukul bola dengan tongkat kasti.		
Siswa mampu melakukan gerakan lempar tangkap bola dengan baik.		
Ketaatan pada aturan permainan bola kasti		

b. Lembar pengamatan kegiatan menyelesaikan masalah saat bermain.

Kriteria	Ya	Tidak
Keterampilan mengidentifikasi masalah saat bermain.		
Keterampilan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.		
Keterampilan bermain dengan banyak teman		
Ketaatan pada aturan bermain bersama		

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional
Sub Tema : 1/olahraga tradisional
Pembelajaran ke : 5
Tanggal : Jumat, 11 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.1.9 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang sepak takraw dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.</p>

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.3 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di rumah.
	4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.4.1 Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih.

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
3	3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret	3.7.1 Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda konkret.
	4.3 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkrit dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.	4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan bermain tebak peran siswa dapat menyebutkan macam macam pekerjaan di rumah dengan tepat.
- Dengan menceritakan pekerjaan di rumah siswa dapat menyebutkan cara pembagian tugas di rumah dengan tepat.
- Dengan mendengarkan teks laporan tentang olahraga modern siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik.
- Dengan menjawab pertanyaan siswa dapat menceritakan kembali secara lisan cara bermain sepak bola dengan urut.
- Dengan mengerjakan soal mengenai simetri putar, siswa dapat menentukan jumlah simetri putar pada bangun datar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Tata cara bermain sepak takraw.
- Mencari simetri putar pada bangun datar.
- Tata cara bermain sepak takraw.

F. METODE PEMBELAJARAN

■ Pendekatan	: <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
■ Metode	: Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
■ Pendekatan	: <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
■ Metode	: Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Olah Raga Tradisional</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <p>10 menit</p>
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">■ Siswa membaca teks bacaan tentang kewajiban siswa di rumah. (<i>Mengamati</i>)■ Guru membimbing siswa untuk membaca teks bacaan tersebut. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Siswa menceritakan tentang kewajibannya di rumah. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa menuliskannya menjadi sebuah cerita pendek. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa diminta untuk bertanya kepada temannya. Apakah temannya memiliki kewajiban di rumah?■ Guru memanggil salah satu siswa untuk maju ke depan. Siswa yang dipanggil diberikan kertas berisi tulisan macam kegiatan yang biasa dilakukan di rumah seperti menyapu, membersihkan kamar tidur dan merapikan mainan. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa tersebut diminta memperagakan jenis pekerjaan yang tertulis pada kertas dan siswa lain diminta menebak jenis pekerjaan tersebut.■ Siswa-siswa secara bergiliran diminta untuk menyebutkan satu kata yang menyatakan perasaannya ketika mengerjakan pekerjaan tersebut misalkan jenis pekerjaan menyapu kata yang disebutkan bersih.■ Siswa tidak menyebutkan kata dapat maju ke depan untuk mendapatkan giliran memperagakan jenis pekerjaan.■ Siswa melakukan permainan ini hingga ada 3 siswa yang memperagakan jenis pekerjaan. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa diminta untuk membaca teks mengenai kewajiban di keluarga Udin dengan suara nyaring. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Guru membimbing siswa untuk memahami isi teks bacaan.■ Siswa diminta untuk mengemukakan pembagian pekerjaan atau kewajiban di keluarga masing-masing. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa menceritakan pembagian pekerjaan di rumahnya dengan mengisi tabel kegiatan.■ Siswa membaca teks tentang Sepak Takraw dengan cermat. (<i>Mengamati</i>)■ Guru membimbing siswa untuk memahami isi teks bacaan tentang Sepak Takraw.

Kegiatan	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa menuliskan cara bermain Sepak Takraw. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa membuat persamaan dan perbedaan antara olahraga sepak takraw dengan bola kasti. ■ Siswa diminta untuk mengamati bola kasti. ■ Siswa memutar-mutar bola kasti. ■ Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan. <ul style="list-style-type: none"> - Apakah kamu dapat menemukan simetri putar pada bola kasti? - Ada berapa simetri putar yang dapat kamu temukan pada bola? ■ Guru memberikan penjelasan mengenai simetri putar. Bola memiliki simetri putar dalam jumlah banyak atau tak terhingga. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Siswa menemukan simetri putar untuk beberapa bangun datar seperti layang-layang, trapezium, belah ketupat, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku dan segitiga sama sisi. ■ Siswa diminta mencari lima benda di sekitarnya. ■ Siswa menggambar benda-benda tersebut. ■ Siswa menemukan simetri putar pada benda-benda tersebut. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk dapat membagi waktu dengan baik. Bermain dengan teman dan tetap melaksanakan kewajiban di rumah. <p>35 Menit x 30 JP</p>	
Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam. <p>10 menit</p>	

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Tabel jenis pekerjaan

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Disiplin				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

Menceritakan secara urut tata cara bermain kasti.

Skor penilaian : 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)

3. Penilaian Keterampilan

a. Menentukan jenis pekerjaan yang dilakukan di rumah.

Kriteria	Ya	Tidak
Keterampilan menceritakan pekerjaan yang dilakukan di rumah.		
Keterampilan menceritakan pembagian tugas di rumah.		

b. Lembar pengamatan kegiatan menemukan simetri putar pada benda sekitar.

Kriteria	Ya	Tidak
Keterampilan mengidentifikasi simetri putar pada benda-benda di sekitar.		
Keterampilan menentukan banyaknya simetri putar pada benda-benda di sekitar.		

Bogor, 9 Juli 2018

Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md

NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd

NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 2/olahraga Tradisional
Pembelajaran ke : 1
Tanggal : Senin, 14 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.	3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks mengenai permainan tradisional.
	4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional dengan tepat.

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
1	3.8 Menemukan unsur dan sifat bangun datar sederhana berdasarkan pengamatan. 4.10 Menghasilkan berbagai bangun datar yang diperoleh melalui kegiatan melipat dan menggunting atau cara lainnya.	3.8.1 Menyebutkan unsur-unsur yang ada pada bangun datar yang diamatinya. 4.10.1 Membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan melipat dan menggunting.

SBdP

No	Kompetensi	Indikator
2	3.4 Mengetahui cara mengolah bahan alam dan buatan untuk membuat prakarya. 4.15 Membuat karya kerajinan fungsi pakai dari barang bekas dengan teknik dan alur sederhana.	3.4.3 Mengidentifikasi keuntungan penggunaan barang bekas dalam membuat kerajinan fungsi pakai. 4.15.3 Mengaplikasikan rancangan ke dalam bentuk karya kerajinan fungsi pakai dari barang bekas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none">■ Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat di dalam teks.■ Dengan memahami berbagai jenis permainan tradisional di sekitarnya, siswa mampu menceritakan salah satu jenis permainan tradisional yang sering mereka mainkan.■ Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengaplikasikan rancangan ke dalam bentuk karya kerajinan fungsi pakai dari barang bekas.■ Dengan mempraktikkan pembuatan karya fungsi pakai siswa mampu mengidentifikasi keuntungan penggunaan barang bekas dalam membuat kerajinan fungsi pakai.■ Dengan memperhatikan gambar bangun datar yang ditampilkan siswa mampu menuliskan unsur-unsur yang ada pada bangun datar yang diamatinya.■ Dengan memperhatikan benda-benda di sekitarnya, siswa mampu menyebutkan jenis dan unsur bangun datar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none">■ Jenis mainan anak-anak tradisional dan modern.■ Membuat mainan tradisional dari bahan alami dan buatan.
--

F. METODE PEMBELAJARAN

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">■ Pendekatan : <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)■ Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah |
|---|

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Permainan Tradisional di Daerahku</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <p>10 menit</p>
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">■ Guru menanyakan kepada siswa berbagai jenis permainan yang selalu mereka mainkan baik sendiri maupun berkelompok. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Siswa menuliskan seluruh permainan yang biasa mereka mainkan di papan tulis. Pada akhir pembelajaran siswa akan memilih diantara permainan tersebut yang merupakan permainan tradisional. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Guru meminta siswa membaca teks informatif yang terdapat dalam buku siswa mengenai permainan tradisional. (<i>Mengamati</i>)■ Guru membimbing siswa menemukan informasi dengan menanyakan apa saja hal-hal yang diingat siswa dari wacana yang telah dibacakan. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa menuliskan dengan bahasa mereka sendiri informasi yang terdapat dalam teks yang telah dibacakan pada lembar yang terdapat dalam buku siswa.■ Guru berkeliling dan mengecek informasi yang dituliskan siswa, memberi masukan terhadap bahasa yang digunakan.■ Guru dan siswa membahas bersama informasi yang terdapat dalam wacana yang telah dibaca.■ Siswa menentukan diantara permainan yang telah mereka tuliskan di papan tulis yang merupakan permainan tradisional. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa menceritakan pengalaman mereka dalam bermain permainan tradisional.■ Guru menunjukkan sebuah kardus bekas dan menanyakan kepada siswa apa saja manfaat dari benda tersebut.■ Siswa menyebutkan berbagai manfaat dari kardus bekas.■ Guru menjelaskan bahwa barang bekas seperti kardus tersebut dapat dimanfaatkan mejadi berbagai barang yang memiliki kegunaan bagi manusia, salah satunya adalah tempat tisu. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Guru mengajak siswa untuk membuat tempat tisu dari kardus bekas tersebut dan menjelaskan langkah pembuatannya secara sederhana.

Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa mengikuti setiap langkah dalam pembuatan tempat tissu tersebut dalam bimbingan guru. <i>(Mengeksplorasi)</i> ■ Guru berkeliling dan membimbing siswa dalam membuat karyanya. ■ Setelah kegiatan membuat tempat tissu tersebut selesai, siswa melakukan analisis sederhana mengenai keuntungan menggunakan barang-barang bekas untuk membuat benda fungsional. ■ Guru dapat menjelaskan bahwa kegiatan yang baru mereka lakukan disebut reuse atau menggunakan kembali barang-barang bekas. Kegiatan ini dapat mengurangi jumlah sampah di lingkungan sekitar sehingga menjadi lebih bersih dan sehat. <i>(Mengkomunikasikan)</i> ■ Guru meminta siswa mengamati gambar yang terdapat dalam buku siswa. ■ Siswa mengamati gambar suasana lapangan bermain yang terdapat dalam buku siswa dan menyebutkan jenis-jenis bangun datar yang terdapat di dalam gambar tersebut. ■ Guru menerangkan konsep sisi dan titik sudut pada 3 jenis bangun datar pada beberapa bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, segi lima dan segi enam). ■ Siswa mengamati gambar bangun datar yang terdapat dalam buku siswa dan menentukan banyak sisi dan titik sudut yang dimiliki masing-masing bangun datar. <i>(Mengamati)</i> ■ Siswa mengerjakan latihan soal yang terdapat dalam buku siswa. <i>(Mengeksplorasi)</i> ■ Siswa dan guru mengecek jawaban bersamasama. Guru dapat menjelaskan kembali konsep penentuan titik sudut dan sisi pada bangun datar. <i>(Mengasosiasi)</i> ■ Siswa menggambarkan jenis-jenis bangun datar yang telah mereka ketahui unsur-unsurnya pada selembar kertas warna kemudian menggunting dan menempelkannya pada tempat yang tersedia dalam buku siswa. <i>(Mengeksplorasi)</i>
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Kardus bekas sepatu. ■ Majalah atau koran bekas. ■ Gunting. ■ Lem ■ Penggaris.
--

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian pengetahuan

Pada kegiatan menuliskan 5 informasi yang terdapat dalam teks bacaan berjudul mainan anak-anak.

- Bobot setiap jawaban tepat : 20
- Nilai siswa : jumlah jawaban benar x 20
- Nilai maksimal : 5 x 20 = 100

3. Penilaian keterampilan pada kegiatan membuat mainan tradisional

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Mempersiapkan alat dan bahan dengan baik.	Membawa seluruh barang yang ditugaskan.	Membawa lebih dari 50% barang-barang yang ditugaskan.	Membawa kurang dari 50% barang-barang yang ditugaskan.	Tidak membawa barang-barang yang dibutuhkan.
Membuat karya dengan langkah yang tepat.	Mampu melakukan seluruh langkah pembuatan dengan baik.	Mampu melakukan lebih dari 50% langkah pembuatan dengan baik.	Mampu melakukan kurang dari 50% langkah pembuatan dengan baik.	Tidak mampu melakukan seluruh langkah pembuatan.
Hasil karya.	Penampilan baik, ada inovasi dan dapat berfungsi dengan baik	Penampilan baik dan dapat berfungsi dengan baik	Penampilan kurang namun dapat berfungsi.	Penampilan kurang dan tidak dapat berfungsi.

Bogor, 9 Juli 2018

Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 2/olahraga Tradisional
Pembelajaran ke : 2
Tanggal : Selasa, 15 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.	3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks mengenai permainan tradisional.
	4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	4.5.1 Menceritakan pengalaman mengikuti perlombaan hari kemerdekaan RI..

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.1 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah.
	4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.4.1 Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan sekolah tanpa pilih-pilih.

PJOK

No	Kompetensi	Indikator
3	3.2 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.2.1 Mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
	4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.	4.2.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana. ▪ Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan pola gerak dasar nonlokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana. ▪ Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah. ▪ Dengan mempraktikkan permainan tradisional siswa menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan sekolah tanpa pilih-pilih. ▪ Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu menjawab pertanyaan terkait informasi tentang permainan/dolanan tradisional. ▪ Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu menceritakan pengalaman mengikuti perlombaan hari kemerdekaan RI.

E. MATERI PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bermain permainan sederhana secara individu. ▪ Mempelajari nilai kerja sama dalam permainan sederhana berpasangan
--

F. METODE PEMBELAJARAN

- | | |
|--------------|---|
| ■ Pendekatan | : <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan) |
| ■ Metode | : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah |

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Permainan Tradisional di Daerahku</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">■ Siswa memperhatikan gambar kegiatan lomba 17 Agustus dan menyebutkan nama perlombaan yang terdapat pada gambar. (<i>Mengamati</i>)■ Beberapa perwakilan siswa menceritakan lomba yang pernah mereka ikuti dalam acara 17 Agustus. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa membaca wacana mengenai perlombaan 17 Agustus dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa.■ Siswa menjawab pertanyaan dalam buku paket dalam bentuk dialog sederhana. (<i>Menanya</i>)■ Guru dan siswa mendiskusikan jawaban yang tepat. Guru menjelaskan kembali mengenai bentuk kata tanya. (<i>Mengkomunikasikan</i>) dan (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa membaca dialog yang terdapat dalam buku siswa. (<i>Mengamati</i>)■ Guru dan siswa melakukan kegiatan pemanasan dengan melakukan tiga gerakan yaitu mengangkat tangan ke atas, membungkukan badan dengan ujung jari menyentuh sepatu dan gerakan jongkok dengan tumit berjinjit dan tangan lurus ke depan.■ Siswa melanjutkan gerakan pemanasan dengan berlari kecil di tempat, melompat dan berlari. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Guru menjelaskan jenis gerak dasar dibagi atas tiga macam.■ Siswa berbaris membentuk lingkaran di tengah lapangan.■ Guru menjelaskan aturan permainan sederhana yang akan mereka lakukan, yaitu siswa harus mengikuti gerakan yang disebutkan guru. Jika gerakannya salah, siswa harus duduk. Siswa yang masih berdiri hingga terakhir adalah pemenangnya. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Kata yang disebutkan guru merupakan satu kata atau kata beruntun, misalnya: keping-udangudang.■ Siswa dan guru menyimpulkan bersama-sama mengenai gerakan non-lokomotor. (<i>Mengkomunikasikan</i>) dan (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa menyebutkan suku bangsa dan permainan tradisional dari daerah masing-masing. (<i>Mengeksplorasi</i>)

Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa menuliskan makanan tradisional favorit dari daerah mereka pada selembar kertas yang cukup besar. ■ Siswa berdiri berpasangan dengan teman yang berbeda agama atau berbeda suku dan mengikat kaki dengan pita kain. (<i>Mengasosiasi</i>) ■ Siswa diminta berlomba menuju kertas bertuliskan makanan favorit mereka. ■ Setelah melakukan permainan, guru meminta siswa mengidentifikasi apa yang dibutuhkan untuk memenangkan permainan. ■ Siswa menyebutkan sikap yang dibutuhkan untuk memenangkan permainan tersebut. ■ Guru menanyakan apa yang terjadi apabila tidak ada sikap bersatu dalam masyarakat. ■ Siswa dan guru mendiskusikan mengenai pentingnya bersatu dalam masyarakat yang beragam. (<i>Mengkomunikasikan</i>) dan (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa mengerjakan soal di buku paket mengenai sikap bersatu dalam kegiatan sekolah. (<i>Mengeksplorasi</i>)
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Pita kain. ■ Kertas. ■ Spidol. ■ Gambar aneka lomba 17 Agustus.
--

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Keterampilan melakukan gerakan non lokomotor dalam permainan sederhana.

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Mempersiapkan alat dan bahan dengan baik.	Membawa seluruh barang yang ditugaskan.	Membawa lebih dari 50% barang-barang yang ditugaskan.	Membawa kurang dari 50% barang-barang yang ditugaskan.	Tidak membawa barang-barang yang dibutuhkan.
Membuat karya dengan langkah yang tepat.	Mampu melakukan seluruh langkah pembuatan dengan baik.	Mampu melakukan lebih dari 50% langkah pembuatan dengan baik.	Mampu melakukan kurang dari 50% langkah pembuatan dengan baik.	Tidak mampu melakukan seluruh langkah pembuatan.
Hasil karya.	Penampilan baik, ada inovasi dan dapat berfungsi dengan baik	Penampilan baik dan dapat berfungsi dengan baik	Penampilan kurang namun dapat berfungsi.	Penampilan kurang dan tidak dapat berfungsi.

3. Test pengetahuan mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah

Pertanyaan no. 1: Bobot maksimal 2 (Bila jawaban betul dan alasan tepat)

Pertanyaan no. 2: Bobot maksimal 1

Pertanyaan no. 3: Bobot maksimal 2 (Bila jawaban betul dan alasan tepat)

Score = bobot total x 2

4. Test pengetahuan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait informasi tentang permainan/dolanan tradisional

Bobot setiap jawaban tepat : 20

Nilai siswa : jumlah jawaban benar x 20

Nilai maksimal : $5 \times 20 = 100$

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 2/olahraga Tradisional
Pembelajaran ke : 3
Tanggal : Rabu, 16 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks petunjuk permainan <i>Goncang Kaleng</i>.</p> <p>4.5.1 Mempraktikkan permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan sesuai dengan teks petunjuk.</p>

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
2	<p>3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret</p> <p>4.3 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkrit dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu</p>	<p>3.7.3 Mengidentifikasi hasil pencerminan sebuah bangun datar.</p> <p>4.3.2 Membuktikan hasil pencerminan sebuah object.</p>

SBdP

No	Kompetensi	Indikator
21	<p>3.4 Mengetahui cara mengolah bahan alam dan buatan untuk membuat prakarya.</p> <p>4.1.6 Menanam tanaman sayuran di lingkungan sekitar.</p>	<p>3.4.4 Memahami cara menanam tanaman sayur di lingkungan sekitar.</p> <p>4.1.6.2 Mempraktekkan menanam tanaman sayuran di lingkungan sekitar.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none">■ Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks petunjuk permainan <i>Goncang Kaleng</i>.■ Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional <i>Goncang Kaleng</i>.■ Dengan membaca buku teks siswa mengetahui langkah-langkah menanam tanaman sayur di lingkungan sekolah.■ Dengan membaca buku teks siswa mampu menanam tanaman sayur di lingkungan sekolah dengan baik.■ Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi hasil pencerminan bangun datar.■ Dengan mengerjakan latihan siswa mampu membuktikan hasil pencerminan sebuah objek.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Permainan tradisional yang menggambarkan kehidupan hewan
- Mengenal tanaman sayur
- Bermain peran saat manusia bercermin dan mempelajari hasil pencerminan

F. METODE PEMBELAJARAN

- | | |
|--------------|---|
| ■ Pendekatan | : <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan) |
| ■ Metode | : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah |

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Permainan Tradisional di Daerahku</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">■ Guru mengajak siswa ke lapangan sekolah. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan <i>Goncang kaleng</i>. (<i>Mengamati</i>)■ Guru membacakan urutan permainan <i>goncang kaleng</i> dan memperagakan permainannya dengan meminta beberapa perwakilan siswa terlibat. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Siswa melakukan permainan <i>goncang kaleng</i> selama 1 jam pelajaran.■ Pada satu jam pelajaran terakhir guru kembali mengumpulkan siswa dan meminta siswa menceritakan secara lisan mengenai urutan permainan <i>goncang kaleng</i> secara benar. Dalam tahap ini guru dapat mengevaluasi siswa sesuai KD 4.5.■ Siswa bernyanyi lagu menanam jagung bersama-sama. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa mengidentifikasi langkah-langkah menanam jagung berdasarkan lagu yang dinyanyikan. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa pergi ke kebun atau halaman sekolah yang menjadi lokasi menanam.■ Guru memperkenalkan lagu menanam jagung.■ Siswa menyanyikan lagu menanam jagung secara bersama-sama.■ Guru menjelaskan pengantar mengenai kegiatan menanam. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Sebelumnya siswa dibagi menjadi 5 kelompok besar. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa mengumpulkan perlengkapan menanam yang telah ditugaskan dalam kelompok.■ Siswa menempelkan nama dalam pot/polybag/ kaleng bekas yang dibawanya. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Setiap siswa mempersiapkan perlengkapan menanamnya.■ Guru menjelaskan cara bercocok tanam yang baik.■ Siswa melakukan cocok tanam sederhana dalam bimbingan guru. Pada tahapan ini guru dapat melakukan proses evaluasi KD 4.1 6.■ Siswa meletakkan hasil cocok tanamnya pada area terbuka yang mendapat cukup sinar matahari.■ Guru membimbing siswa untuk membersihkan kembali tempat dan peralatan bercocok tanam. (<i>Mengkomunikasikan</i>)■ Salah satu siswa menceritakan pengalaman mereka menanam tanamman sayur.

Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa lainnya mendengarkan dan memberi tanggapan mengenai urutan menanam yang disampaikan temannya. ■ Guru menginformasikan mengenai permainan cermin ajaib. Dimana siswa akan berpasangan dan melakukan suit. Siswa yang menang akan memperagakan beberapa gaya seolah sedang bercermin. Siswa yang kalah harus dapat memperagakan gaya dengan tepat seolah ia adalah bayangan di dalam cermin. Hal tersebut dilakukan berulang. Apabila giliran bayangan melakukan gerakan yang salah atau terlambat melakukan gerakan, maka wajahnya dicoret dengan bedak. <i>(Mengkomunikasikan)</i> ■ Setiap siswa mencari seorang teman untuk bermain cermin ajaib. <i>(Mengasosiasi)</i> ■ Guru berdiri di depan kelas dan meminta seluruh siswa untuk berdiri menjadi bayangan di cermin. Seluruh siswa harus melakukan apa yang dilakukan guru. Guru mengangkat tangan kanan dan melihat reaksi siswa. ■ Guru menjelaskan bahwa ketika bercermin arah kanan benda, akan terlihat sebagai arah kiri bayangan. Namun ukuran dan warna benda akan sama persis seperti objek tersebut. ■ Siswa yang belum memahami materi yang disampaikan dapat bertanya. <i>(Menanya)</i> ■ Siswa mengerjakan soal di buku siswa mengenai pencerminan bangun datar. <i>(Mengeksplorasi)</i> ■ Setelah mengerjakan latihan soal di buku, guru dan siswa membahas bersama jawaban yang benar. Guru dapat mengambil nilai pengetahuan sesuai KD 3.7 pada tahapan ini. ■ Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran mengenai pencerminan bangun datar. <i>(Mengkomunikasikan) dan (Mengeksplorasi)</i>
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Kaleng berisi batu kerikil dan tertutup. ■ Kaleng susu bekas yang dilubangi, polybag, pot plastik berdiameter 20 cm, dan sekop. ■ Bibit bawang merah atau cabai, karung bekas, alat penyiram, tanah, dan pupuk kandang secukupnya. ■ Bedak talk.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Keterampilan mendemonstrasikan permainan Goncang kaleng..

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Urutan cara permainan.	Seluruh urutan benar.	Lebih dari 50% urutan benar.	Kurang dari 50% urutan benar.	Seluruh urutan salah.

3. Keterampilan menceritakan kembali urutan bermain goncang kaleng

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Urutan permainan.	Seluruh urutan benar.	Lebih dari 50% urutan benar.	Kurang dari 50% urutan benar.	Seluruh urutan salah.
Artikulasi dan suara.	Suara lantang, artikulasi jelas	Suara lantang, artikulasi kurang jelas atau sebaliknya.	Artikulasi dan suara kurang jelas namun cerita dapat dipahami.	Artikulasi dan suara kurang jelas namun cerita tidak dapat dipahami.

4. Keterampilan melakukan cocok tanam sesuai teknik yang dijelaskan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Mempersiapkan bibit, pupuk, pot, karung bekas dan alat penyiram.	Mempersiapkan seluruh bahan dan alat.	Mempersiapkan 3-4 bahan dan alat.	Mempersiapkan 1-2 bahan dan alat.	Tidak mempersiapkan bahan dan alat

Urutan menanam: mencampur media tanam dan pupuk, memindahkannya ke dalam pot, meletakkan bibit dan menutupnya dengan tanah, meletakkan tanaman di tempat yang mendapat sinar matahari.	Melakukan seluruh langkah menanam.	Melakukan 3 langkah menanam.	Melakukan 2 langkah menanam.	Melakukan 1 langkah menanam.
---	------------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

5. Mengerjakan test tertulis di buku siswa

- Bobot nilai 2 jika : Jawaban dan alasan tepat
- Bobot nilai 1 jika : Jawaban tepat alasan tidak tepat atau sebaliknya
- Bobot 0 jika : Jawaban dan alasan tidak tepat

Nilai = bobot total x 5

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 2/olahraga Tradisional
Pembelajaran ke : 4
Tanggal : Kamis, 17 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.2 Menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait informasi tentang permainan/dolan tradisional.</p> <p>4.5.3 Menuliskan jawaban pertanyaan dengan menggunakan huruf tegak bersambung.</p>

PKn

No	Kompetensi	Indikator
1	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat. 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.5 Menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah 4.4.2 Mempraktikkan bentuk kebersatuan dalam permainan sederhana 'Estafet Kelereng'.

PJOK

No	Kompetensi	Indikator
2	3.2 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar nonlokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional	3.2.1 Mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan tradisional. 4.2.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan tradisional.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi onsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai permainan tradisional. ■ Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan tradisional. ■ Dengan melakukan permainan tradisional berkelompok siswa mampu menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah. ■ Dengan melakukan permainan tradisional siswa mampu mempraktikkan bentuk kebersatuan dalam permainan sederhana. ■ Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait informasi tentang permainan/ dolanan tradisional. ■ Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu menuliskan jawaban pertanyaan dengan menggunakan huruf tegak bersambung Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi onsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai permainan tradisional. ■ Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan tradisional. ■ Dengan melakukan permainan tradisional berkelompok siswa mampu menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah. ■ Dengan melakukan permainan tradisional siswa mampu mempraktikkan bentuk kebersatuan dalam permainan sederhana. ■ Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait informasi tentang permainan/ dolanan tradisional. ■ Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu menuliskan jawaban pertanyaan dengan menggunakan huruf tegak bersambung

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Wacana tentang permainan kelereng.
- Permainan estafet kelereng

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Permainan Tradisional di Daerahku</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa melihat kelereng yang dipegang guru dan menyebutkan informasi yang mereka ketahui mengenai benda tersebut. (<i>Mengasosiasi</i>)▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan kelereng. Guru dapat menceritakan kepopuleran kelereng di masa dahulu. (<i>Mengamati</i>)▪ Siswa membaca teks yang terdapat dalam buku siswa.▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dengan tulisan latin sambung yang benar. (<i>Menanya</i>)▪ Guru dapat berkeliling memperhatikan tulisan siswa dan membimbing siswa apabila diperlukan.▪ Siswa dan guru membahas latihan soal bersama.▪ Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai informasi yang terdapat dalam teks. (<i>Mengeksplorasi</i>)▪ Siswa berkumpul di lapangan dan mengulang kembali pelajaran sebelumnya mengenai gerak non lokomotor.▪ Siswa melakukan gerakan pemanasan sederhana seperti peregangan otot tangan dan kaki. (<i>Mengeksplorasi</i>)▪ Guru mengingatkan kembali mengenai konsep gerak non lokomotor dan menjelaskan tujuan belajar hai ini adalah menguasai gerak non lokomotor dalam permainan tradisional. (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Guru menjelaskan jenis gerakan yang akan dilakukan dalam permainan estafet kelereng adalah memutar, berjongkok dan keseimbangan. Guru mencontohkan tehnik yang benar dalam melakukan permainan estafet kelereng.▪ Siswa melakukan permainan estafet kelereng sesuai dengan petunjuk permainan yang terdapat dalam buku siswa. Dalam tahapan ini guru dapat melakukan evaluasi KD 4.2. dalam melakukan permainan tersebut siswa tidak diperkenankan berpindah tempat. (<i>Mengeksplorasi</i>)

Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru dapat memberikan apresiasi kepada kelompok siswa yang memenangkan lomba estafet kelereng. ■ Setelah melakukan permainan estafet kelereng siswa menyebutkan manfaat permainan tersebut. ■ Siswa melakukan permainan estafet kelereng sesuai dengan petunjuk permainan yang terdapat dalam buku siswa. Dalam tahapan ini guru dapat melakukan evaluasi KD 4.2 ■ Guru dapat memberikan apresiasi kepada kelompok siswa yang memenangkan lomba estafet kelereng. <i>(Mengkomunikasikan)</i> ■ Setelah melakukan permainan estafet kelereng siswa menyebutkan manfaat permainan tersebut. <i>(Mengeksplorasi)</i> ■ Siswa berdiskusi dan menyebutkan cara supaya dapat memenangkan permainan estafet kelereng. ■ Siswa dan guru berdiskusi mengenai sikap-sikap yang dibutuhkan dalam memainkan permainan estafet kelereng. ■ Setelah memahami pentingnya kerja sama dalam sebuah kelompok, siswa mengerjakan latihan yang terdapat dalam buku siswa. Dalam tahap ini dapat dilakukan evaluasi KD 3.4 ■ Siswa dan guru berdiskusi mengenai jawaban yang tepat dari pertanyaan tersebut. ■ Siswa dan guru menyimpulkan pentingnya kerja sama dalam sebuah kelompok. <i>(Mengkomunikasikan) dan (Megasosiasi)</i>
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Sendok logam dan kelereng. ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Keterampilan mempraktikkan kombinasi pola gerak lokomotor dalam permainan tradisional

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Jumlah kelereng	5 kelereng	3-4 kelereng	1-2 kelereng	Tidak ada kelereng terpindahkan
Kecepatan	Tercepat pertama	Tercepat ke 2 dan 3	Tercepat ke 4 dan 5	Tidak mampu melakukan gerakan dan kerjasama
Gerakan benar secara tehnik	gerakan sesuai tehnik	gerakan sesuai tehnik	gerakan sesuai tehnik	Seluruh gerakan belum sesuai tehnik

3. Test pengetahuan menjawab pertanyaan mengenai sikap kerjasama dalam kelompok

- Bobot nilai 2 jika jawaban dan alasan tepat
- Bobot nilai 1 jika jawaban tepat alasan tidak tepat atau sebaliknya
- Bobot 0 jika jawaban dan alasan tidak tepat

Nilai= bobot total x 5

Nilai maksimum 100

4. Test pengetahuan menjawab pertanyaan mengenai permainan kelereng

- Bobot nilai 2 jika jawaban dan alasan tepat
- Bobot nilai 1 jika jawaban tepat alasan tidak tepat atau sebaliknya
- Bobot 0 jika jawaban dan alasan tidak tepat

Nilai = bobot total x 5

Nilai maksimum 100

Bogor, 9 Juli 2018

Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : S0707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 2/olahraga Tradisional
Pembelajaran ke : 5
Tanggal : Jumat, 185 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks permainan Golgolan.</p> <p>4.5.2 mempraktikkan permainan Golgolan sesuai dengan petunjuk permainan yang tertera.</p>

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.2 Menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah.
	4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat	4.4.5 Mempraktikkan suatu kegiatan yang menuntut adanya kerja sama di sekolah dengan temanteman dan guru.

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
3	3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret	3.7.1 Mengetahui unsur bangun datar dari gambar yang disajikan.
	4.3 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkrit dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.	4.3.2 Menggambarkan hasil pencerminan suatu bangun datar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar dalam buku teks siswa mampu mengetahui unsur yang terdapat dalam bangun datar.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu menggambarkan hasil pencerminan suatu bangun datar.
- Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat di dalam teks permainan tradisional.
- Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional sesuai urutan yang tertulis dalam teks informatif.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di Sekolah.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan suatu kegiatan yang menuntut adanya kerjasama di sekolah dengan temanteman dan guru.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui salah satu jenis permainan di dalam ruangan tentang pencerminan.
- Mengorganisasi kegiatan lomba di luar ruangan.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Permainan Tradisional di Daerahku</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">■ Siswa mengulang pembelajaran sebelumnya mengenai prinsip pencerminan dalam matematika. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Setiap siswa mencari seorang teman untuk bermain gol-golan.■ Setiap pasangan siswa membaca langkah permainan gol-golan.■ Guru dapat meminta salah seorang siswa untuk maju dan mempraktikkan cara bermain gol-golan pada selembar kertas.■ Permainan dilakukan dalam waktu 5 menit. Guru menghitung waktu, agar setiap pasangan siswa dapat memulai permainan bersamaan.■ Setelah bermain, salah seorang siswa dapat diminta menjelaskan apa yang terjadi ketika gambar bola di lipat?■ Siswa membandingkan jarak bola ke garis lipatan dan jarak bayangan bola ke garis lipatan. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa menjelaskan hasil pengamatan permainan gol-golan (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara menggambar hasil pencerminan bangun datar. (<i>Mengamati</i>) <p>Ukuran bayangan = Ukuran objek Jarak bayangan ke cermin = jarak objek ke cermin.</p> <ul style="list-style-type: none">■ Siswa mengerjakan latihan di buku siswa dan menggambar bayangan masing-masing object di lembar

Kegiatan

yang disediakan.

- Siswa dan guru berdiskusi mengenai hasil pencerminan bangun datar. (*Mengasosiasi*)
- Guru dapat menggunakan papan tulis berkotak atau papan sederhana dari kardus atau karton bekas dan menggambarkan kotak-kotak.
- Setiap siswa dapat saling mengoreksi jawaban temannya.
- Perwakilan siswa diminta menunjukkan pembahasan dari masing-masing soal. Siswa lainnya memeriksa jawaban.
- Siswa mengumpulkan hasil latihan dan guru dapat memeriksa hasil kerja siswa.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kerjasama yang dibutuhkan dalam berbagai kegiatan sekolah maupun masyarakat. Guru dapat menjelaskan berbagai contoh kegiatan sekolah seperti kerjasama siswa dalam mengerjakan piket kelas dan kerja sama guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Dibutuhkan kesadaran akan pentingnya peran masing-masing pihak dalam kerjasama tersebut. Tidak boleh ada pemaksaan kehendak dari salah satu pihak yang merugikan pihak lain. (*Mengamati*)
- Guru menjelaskan lomba permainan tradisional yang akan dirancang dan dikerjakan oleh siswa dan guru. Lomba akan terdiri dari lomba berpindah dengan kertas dan lomba memindahkan batu dengan kaki terikat. Dalam perlombaan tersebut akan dibutuhkan 3 orang penanggungjawab untuk masing-masing perlombaan. Serta akan terdapat 5 kelompok yang menjadi peserta perlombaan. (*Mengkomunikasikan*)
- Siswa berdiskusi menentukan penanggung jawab lomba, kelompok lomba dan tugas masing-masing dalam perlombaan tersebut. Dalam kegiatan ini guru dapat membimbing siswa untuk bermusyawarah secara damai dalam menentukan peran dan kelompok. Serta membantu siswa menyelesaikan konflik yang mungkin terjadi dalam bermusyawarah. (*Mengeksplorasi*)
- Siswa yang bertugas menjadi penanggung jawab lomba mulai mempersiapkan perlombaan di lapangan. Untuk mempersingkat waktu, guru dapat mempersiapkan barang-barang yang dibutuhkan sebelum pembelajaran dimulai. Sementara itu siswa yang akan menjadi peserta lomba dapat bersiap-siap mengatur strategi dan membagi tugas untuk masing-masing anggota kelompok.
- Siswa melaksanakan lomba permainan tradisional. Kelompok siswa yang akan menjadi peserta lomba diminta membawa buku siswa ke lapangan lomba. Kelompok siswa yang menjadi penanggungjawab lomba diminta membawa alat tulis untuk mencatat score. (*Mengeksplorasi*)
- Siswa dan guru mendiskusikan sikap kerjasama yang telah terlaksana dalam perlombaan permainan tradisional. Kendala apa yang timbul dalam melaksanakan kerjasama dalam keberagaman. Guru dapat memberikan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. (*Mengkomunikasikan*) dan (*Mengasosiasi*)

Penutup

- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.
- Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok.
- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " *Permainan Tradisional*" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Penggaris dan alat tulis
- Kertas/koran bekas
- Syal/ pita pengikat
- Batu.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Keterampilan menggambarkan hasil pencerminan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Letak bayangan	Seluruh titik object terletak di tempat yang benar	Lebih dari 50% titik object terletak di tempat yang benar	Kurang dari 50% titik object di tempat yang benar	Seluruh titik object tidak berada di tempat yang tepat
Bentuk, ukuran dan arah bayangan	Bentuk, ukuran dan arah bayangan sama dengan object	2 dari 3 kriteria benar	1 dari 3 kriteria benar	Tidak ada kriteria yang benar

3. Keterampilan melaksanakan kerjasama dalam kegiatan sekolah

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Mampu bekerjasama dengan teman	A/B = Bekerja sama dengan seluruh teman.	A/B = bekerja sama hanya dengan teman sekelompok (4-5 orang).	A/B = Bekerja samahanya dengan teman dekat (2-3 orang).	A/B Tidak dapat bekerja sama dengan teman
Melaksanakan seluruh peran dengan baik.	A = Berperan dalam persiapan lomba, pelaksanaan lomba dan setelah lomba. B = Berperan dalam diskusi pembagian tugas, melaksanakan tugas, menerima hasil skor.	A/ B = Melaksanakan 2 dari 3 peran.	A/ B = Melaksanakan 1 dari 3 peran.	A/B Tidak melaksanakan peran apapun.

A = Siswa penanggungjawab lomba

B = Siswa peserta lomba

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 3/Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di daerahku
Pembelajaran ke : 1
Tanggal : Senin, 21 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.2 Menjawab pertanyaan dari teks informasi tentang permainan/dolan tradisional.</p> <p>4.5.1 Menuliskan kalimat dengan menggunakan kosa kata baru.</p>

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
2	3.8 Menemukan unsur dan sifat bangun datar sederhana berdasarkan pengamatan. 4.10 Menghasilkan berbagai bangun datar yang diperoleh melalui kegiatan melipat dan mengunting atau cara lainnya.	3.8.1 Menyebutkan unsur-unsur yang ada pada bangun datar yang diamatinya. 4.10.1 Membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggambar.

SBdP

No	Kompetensi	Indikator
3	3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat. 4.17 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.	3.5.1 Mengidentifikasi karya seni tari yang berasal dari budaya daerah. 4.17.1 Mempresentasikan makna tarian seni budaya dengan bahasa daerah setempat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca teks festival budaya, siswa dapat menjawab pertanyaan dari teks informasi tentang permainan/dolanan tradisional.
- Dengan kegiatan mencari makna kosakata baru, siswa dapat menggunakan kosa kata baru dalam kalimat dengan tepat.
- Dengan diskusi kelompok, siswa dapat mengidentifikasi karya seni budaya setempat dengan tepat.
- Dengan menciptakan tarian yang diiringi lagu dolanan, siswa dapat memaparkan makna tarian dengan bahasa daerah setempat.
- Dengan mengamati bangun datar, siswa dapat menyebutkan unsur yang ada pada bangun datar.
- Dengan mengidentifikasi sifat dan unsur bangun datar, siswa dapat membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggambar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Wacana tentang Festival Budaya.
- Mencari kosakata baru dan artinya.
- Wacana tentang makna tarian.
- Menari diiringi lagu "Cublak-Cublak Suweng" / dolanan daerah
- Gambar bangun datar.

F. METODE PEMBELAJARAN

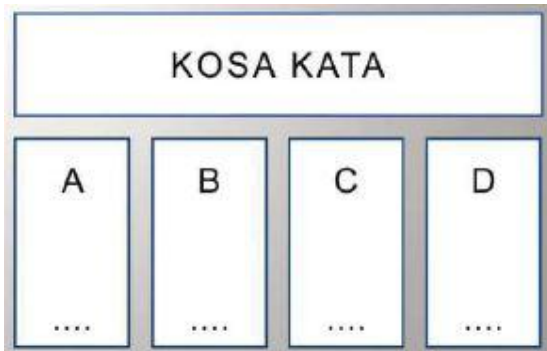
- | | |
|--------------|---|
| ▪ Pendekatan | : <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan) |
| ▪ Metode | : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah |

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru memperlihatkan kembali salah satu permainan tradisional khas daerah setempat. (seperti gasing, congklak, dll) (<i>Mengasosiasi</i>)▪ Siswa mengamati dan menyebutkan nama permainan tradisional yang dibawa oleh guru. (<i>Mengamati</i>)▪ Siswa menyebutkan contoh lain permainan ataupun olahraga tradisional yang diketahuinya.▪ Setelah itu siswa memberikan contoh permainan dan olah raga modern yang mereka ketahui.▪ Siswa berdiskusi dengan guru, manakah yang lebih digemari saat ini, apakah permainan modern ataukah tradisional, perwakilan siswa menyampaikan pendapatnya di depan kelas. (<i>Mengeksplorasi</i>)▪ Siswa menyimak penjelasan guru tentang kondisi permainan tradisional yang perlu dijaga kelestariaan, karena banyak hal positif yang bisa diambil dari permainan tradisional. Guru menyampaikan pula bahwa di kota besar, permainan tradisional mulai ditinggalkan karena anak-anak lebih suka bermain video games ataupun menonton TV. (<i>Mengamati</i>)▪ Siswa membaca teks tentang upaya pelestarian permainan tradisional yang ada di buku siswa, yang berjudul " Festival Rere".▪ Siswa diberi waktu untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan teks tersebut, dapat berupa pemantapan pemahaman isi bacaan ataupun kosakata yang belum dimerngerti. (<i>Menanya</i>)▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terkait dengan teks tersebut.▪ Siswa menuliskan kosakata baru di tabel, yang telah di persiapkan di buku siswa. Siswa ditugaskan untuk mencari arti kata tersebut di kamus bahasa Indonesia. Alternatif bisa dengan berdiskusi dengan teman disupervisi guru untuk mencari arti dari kata tersebut. (<i>Mengeksplorasi</i>)▪ Membuat kalimat baru dengan menggunakan kosa kata baru yang didapat. <p>Saran untuk guru:</p> <p>Perbendaharaan kosa kata baru dapat ditampilkan di kelas, sebagai hiasan kelas.</p>

Kegiatan

Contohnya adalah sebagai berikut:



- Kegiatan dilanjutkan dengan siswa diperlihatkan gambar tarian yang ada di buku siswa.
- Siswa membaca wacana tentang tarian. (*Mengamati*)
- Siswa mengajukan pertanyaan terkait dengan wacana tersebut. (*Menanya*)
- Siswa boleh mengajukan pertanyaan terkait makna tarian. Guru dapat menyampaikan bahwa tarian bukan gerakan tanpa makna. Setiap gerakan dalam tarian mempunyai makna khusus. Ada tarian yang dipersembahkan untuk menyambut tamu, seperti tari Yapong dari Betawi.
- Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang makna tarian yang ada di buku siswa.
- Setelah berdiskusi tentang makna tarian, siswa dalam membuat kelompok kecil (*Mengasosiasi*)
- Siswa berdiskusi tentang jenis tarian yang ada di daerah masing-masing. (*Mengeksplorasi*)
- Siswa dapat mencari data tentang aneka tarian melalui buku, internet ataupun ensiklopedi di perpustakaan sekolah.
- Siswa menuliskan jenis tarian daerah masing-masing di dalam kotak yang tersedia.
- Perwakilan siswa dapat mempresentasikan jenis tarian yang telah dibuatkan.
- Dari kelompok yang telah dibentuk sebelumnya, siswa berkreasi dengan menciptakan gerakan dengan diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng (Pilihan lagu dapat disesuaikan dengan daerah masing-masing)
- Berlatih bersama-masa tarian tersebut dalam kelompoknya. Perwakilan siswa dapat menceritakan makna dari tarian yang diciptakan. (Guru dapat meminta siswa untuk menjelaskan makna gerakannya)
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil kreasinya di depan kelas. (*Mengasosiasi*)
- Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan siswa-siswinya. (*Mengkomunikasikan*)
- Kegiatan dilanjutkan dengan memperhatikan gambar permainan engklek yang ada di buku siswa.
- Siswa mengamati bentuk bangun datar yang ada di buku siswa. tersebut. Bangun datar apa saja yang ada di permainan engklek. (*Mengamati*)
- Siswa menyebutkan bangun yang ada di permainan engklek tersebut. (*Mengeksplorasi*)
- Siswa mengerjakan latihan di buku siswa yaitu mengisi nama bangun datar dan memberikan tanda V jika bentuk tersebut ada pada gambar permainan engklek.
- Setelah itu siswa mendengarkan penjelasan guru, bahwa hari ini mereka akan mencari tahu sifat-sifat bangun datar tersebut. Guru memperkenalkan istilah sisi dan sudut kepada siswa. (*Mengamati*)
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang sifat bangun datar yang dimaksudkan oleh guru. (*Menanya*)
- Guru membagi contoh bangun datar kepada siswa.

Kegiatan
<ul style="list-style-type: none"> ■ Dalam kelompok siswa mengamati dan berdiskusi tentang banyak sisi dan sudut masing-masing bangun datar. (<i>Mengasosiasi</i>) ■ Siswa menuliskan hasilnya di lembar buku siswa. ■ Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas ■ Setelah itu siswa membuat gambar bangun datar di tabel yang telah disiapkan. (<i>Mengeplorasi</i>)
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " *Permainan Tradisional*" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Contoh permainan tradisional daerah masing-masing, misalnya congklak, bekel, dan sebagainya.
- Kamus Bahasa Indonesia.
- Kliping gambar dari koran (ditugaskan sebelumnya) tentang aneka kerajinan tradisional.
- Karton.
- Bangun datar yang telah digunting sebelumnya.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

- Menjawab pertanyaan dari wacana "Festival Rere"
- Mengisi Tabel bangun datar
- Menyelidiki bangun datar

3. Penilaian Keterampilan

- Observasi: menuliskan kalimat dari kosakata baru

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Siswa mampu menuliskan kata dengan struktur baku (S-P-O)		
Siswa mampu menggunakan huruf besar dan tanda baca dengan tepat		
Keterkaitan antara kata dengan kalimat		

Ket.: TL (terlihat) BTL (belum terlihat)

- Observasi diskusi kelompok

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Siswa mampu menuliskan kata dengan struktur baku (S-P-O)		
Siswa mampu menggunakan huruf besar dan tanda baca dengan tepat		
Keterkaitan antara kata dengan kalimat		

- Rubrik Berkreasi gerak tari dari lagu Cublak-cublak suweng

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Kesesuaian gerakan dengan irama lagu	Setiap gerakan sesuai dengan irama lagu	Terkadang kurang konsisten antara gerakan dengan irama lagu	Terkadang kurang konsisten antara gerakan dengan irama lagu walaupun telah dibimbing guru	Menari dengan gerakan yang tidak sesuai dengan irama lagu walaupun telah dibimbing guru
Kreativitas gerak	Mampu mengembangkan ritmik dari pola yang disajikan	Hanya mampu memainkan ritmik dari pola yang disajikan, tapi tidak mampu untuk mengembangkan	Mengalami kesulitan dalam meniru ritmik yang disajikan	Tidak mampu sama sekali meniru ritmik yang disajikan

d. Rubrik menggambarkan bangun datar

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Kesesuaian gambar dengan bangun datar yang diminta	Semua gambar sesuai	4 Gambar sesuai	3 Gambar sesuai	1-2 Gambar saja yang sesuai
Ketepatan menerapkan sifat bangun datar yang digambar	Semua sifat bangun datar (banyak sisi dan sudut) digambar dengan tepat dengan mandiri	Hanya sebagian sifat bangun datar (banyak sisi dan sudut) digambar tepat dengan mandiri	Hanya sebagian sifat bangun datar(banyak sisi dan sudut) digambar dengan bantuan	Hampir semua sifat bangun datar tidak digambarkan dengan tepat
Kerapihan dalam menggambar	Semua gambar digambarkan dengan rapi dan bersih	Hanya 3-4 gambar digambarkan dengan rapi dan bersih	Hanya 2 gambar digambarkan dengan rapi dan bersih	Semua gambar tidak digambarkan secara rapi dan bersih

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 3/Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di daerahku
Pembelajaran ke : 2
Tanggal : Selasa, 22 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolan tradisional.</p> <p>4.5.2 Menjelaskan aturan permainan tradisional dalam bahasa Indonesia lisan.</p>

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.3 Mengidentifikasi manfaat bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
	4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.4.3 Menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat

PJOK

No	Kompetensi	Indikator
3	3.3 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana.	3.3.2 Mengidentifikasi konsep menggelinding bola dalam permainan sederhana.
	4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.	4.3.2 Mempraktikkan gerakan menggelinding bola dalam berbagai bentuk permainan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Dengan menyimak penjelasan guru, siswa mengidentifikasi informasi terkait dengan aturan dan cara bermain sepak takraw dengan tepat. ■ Dengan melengkapi tabel informasi tentang sepak takra, siswa dapat menuliskan kembali informasi yang didengar dengan tepat. ■ Dengan membaca wacana " Bowling Kelapa", siswa dapat mengidentifikasi konsep menggelinding bola dalam permainan sederhana. ■ Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat mempraktekkan gerakan menggelindingkan bola dalam permainan sederhana. ■ Dengan membaca wacana " Sepotong Lidi" , siswa dapat mengidentifikasi manfaat bersatu dalam keberagaman di masyarakat. ■ Dengan menuliskan opini tentang keberagaman, siswa dapat menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Teks tentang Sepak Takraw ■ Teks tentang Bowling Kelapa ■ Permainan Bowling kelapa ■ Wacana " Sepotong lidi" ■ Berdiskusi dan menuliskan opini tentang keragaman
--

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok.■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " *Permainan Tradisional*" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Bola Takraw.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

- Latihan menulis pendapat tentang persatuan .
- Menjawab pertanyaan tentang hari Raya di buku siswa
- Melengkapi hal-hal yang membuat tidur menjadi nyaman.

3. Penilaian Keterampilan

- Rubrik melengkapi informasi yang didengar tentang sepak takraw.

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Kesesuaian data yang ditulis dengan informasi yang didengar	Semua data yang ditulis sama dengan informasi yang didengar	-1/2 bagian data yang ditulis tepat dengan informasi yang diberikan	Kurang dari data yang ditulis tepat dengan informasi yang diberikan	Tidak ada data yang ditulis tepat dengan informasi yang diberikan.
Kelengkapan informasi cara bermain yang diberikan	Semua informasi yang diberikan lengkap dan sesuai dengan informasi yang diberikan	Hanya -1/2 kelengkapan informasi yang diberikan	Kurang dari kelengkapan informasi yang diberikan	Tidak ada informasi cara bermain yang diberikan

b. Memainkan bowling

Rubrik Memainkan Bola Bowling

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Keterampilan menggelindingkan bola.		
Keterampilan mengikuti aturan gerakan.		
Keterampilan mengenai sasaran		

Ket.: TL (terlihat) BTL (belum terlihat)

c. Observasi : Melengkapi tabel sikap yang baik dalam kehidupan

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Siswa mampu memberikan pendapat tentang sikap yang tepat		
Siswa mampu percaya diri menyatakan pendapatnya		

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : S0707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 3/Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di daerahku
Pembelajaran ke : 3
Tanggal : Rabu, 23 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.1 Membuat pertanyaan untuk menggali informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolan tradisional dengan kata tanya yang tepat.</p> <p>4.5.2 Mengidentifikasi aturan permainan tradisional dalam bahasa Indonesia lisan.</p>

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
2	3.8 Menemukan unsur dan sifat bangun datar sederhana berdasarkan pengamatan.	3.8.2 Mengelompokkan bangun datar berdasarkan unsur pembentuknya.
	4.10 Menghasilkan berbagai bangun datar yang diperoleh melalui kegiatan melipat dan menggunting atau cara lainnya.	4.10.1 Membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan melipat dan menggunting.

SBdP

No	Kompetensi	Indikator
3	3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.	3.5.1 Mengidentifikasi karya seni teater yang berasal dari budaya daerah.
	4.17 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.	4.17.1 Mempresentasikan seni teater dengan bahasa daerah setempat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca wacana tentang "Seni Teater", siswa dapat mengidentifikasi karya seni teater yang berasal dari budaya daerah.
- Dengan berdiskusi kelompok, siswa dapat mempresentasikan seni teater dengan bahasa daerah setempat.
- Dengan membuat pertanyaan dari wacana yang dibaca, siswa dapat mengali informasi dengan kata tanya yang tepat.
- Dengan bermain peran, siswa memperagakan dialog dalam drama tentang permainan tradisional.
- Dengan mengelompokkan bangun datar, siswa dapat mengelompokkan bangun datar berdasarkan unsur pembentuknya.
- Dengan menggunting pola bangun datar, siswa dapat membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggunting.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Wacana tentang seni Teater
- Membuat pertanyaan dari wacana yang dibaca
- Bermain peran berdasarkan teks dialog yang diberikan
- Mengelompokkan bangun datar berdasarkan unsur pembentuknya
- Menggunting pola bangun datar.

F. METODE PEMBELAJARAN

- | | |
|--------------|---|
| ▪ Pendekatan | : <i>Saintifik</i> (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan) |
| ▪ Metode | : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah |

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru membuka kelas dengan pertanyaan apakah siswa pernah menonton atau menyaksikan pertunjukkan drama? (<i>Menanya</i>)▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa salah satu seni budaya adalah seni teater. Seni teater ini dikenal pula dengan nama lain yaitu drama. Bermain peran merupakan salah satu bentuk pertunjukkan teater. Indonesia memiliki banyak teater tradisional dari berbagai daerah. (<i>Mengamati</i>)▪ Siswa membaca petunjuk tentang teater di buku siswa. (<i>Mengamati</i>)▪ Dalam kelompok, siswa membahas pengalaman mereka menonton seni teater tradisional di daerah masing-masing. Perwakilan siswa dapat menyampaikan atau berbagi pengalaman tersebut kepada temantemannya.▪ Setelah menyampaikan pengalamannya, siswa membuat pertanyaan terkait dengan wacana Seni Teater.▪ Pertanyaan tersebut dituliskan di dalam kotak yang telah tersedia.▪ Siswa menukar pertanyaan yang dituliskan kepada teman. (<i>Mengasosiasi</i>)▪ Siswa saling menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya.▪ Beberapa perwakilan siswa dapat maju ke depan untuk membacakan pertanyaan dan jawabannya.▪ Kegiatan dilanjutkan dengan mendengarkan penjelasan guru bahwa pada hari ini kita akan bermain peran.▪ Siswa mengikuti instruksi yang ada di buku siswa, yaitu: (<i>Mengasosiasi</i>)<ul style="list-style-type: none">- Bacalah percakapan di bawah ini dengan teliti.- Buatlah kelompok , dan tentukan peran masing-masing.- Hafalkanlah dialog dalam percakapan.- Peragakanlah di depan kelas.▪ Secara bergiliran kelompok siswa menunjukkan kebolehannya dalam beracting di depan kelas.▪ Siswa yang lain dapat memberikan komentar atas penampilan kelompok siswa lainnya.▪ Kegiatan selanjutnya adalah mengelompokkan bangun datar.

Kegiatan	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa mengamati bangun ruang yang ada di buku siswa. <i>(Mengamati)</i> ■ Siswa menyebutkan nama bangun ruang yang ada di buku siswa. ■ Siswa menggunting bangun datar yang ada di lembar buku siswa. ■ Siswa mengelompokkan bangun datar yang diguntingnya kedalam dua kelompok, apakah kelompok yang mempunyai sisi 4 ataupun yang bukan. <i>(Mengasosiasi)</i> ■ Siswa menempelkan bangun datar tersebut ditempat yang tepat di buku siswa. <i>(Mengeksplorasi)</i> 	
Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam. 	

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " *Permainan Tradisional*" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

- a. Penilaian sikap: Teliti, Cermat, Percaya Diri.
- b. Penilaian Pengetahuan.
- c. Unjuk Kerja.

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Latihan membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan
- b. Mengelompokkan benda datar berdasarkan banyak sisinya

3. Penilaian Keterampilan

a. Bercerita seni teater tradisional setempat

Rubrik Penilaian Bercerita

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Kemampuan Presentasi Bercerita.	Siswa bercerita dengan lancar.	Sebagian cerita disampaikan dengan lancar.	Sebagian kecil cerita disampaikan dengan lancar.	Belum mampu bercerita.
Volume Suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.	Terdengar sampai setengah ruang kelas.	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.	Suara sangat pelan dan tak terdengar.

b. Bermain Peran

Rubrik Penilaian Bermain Peran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Ekspresi.	Mimik Wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten.	Mimik Wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun tidak konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh sedikit yang sesuai dengan dialog.	Monoton tanpa ekspresi.
Volume Suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.	Terdengar sampai setengah ruang kelas.	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.	Suara sangat pelan dan tak terdengar.

c. Observasi Keterampilan menggunting benda datar

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Siswa mampu menggunting sesuai garis bentuk bidang datar.		
Siswa mampu menempelkan dengan rapi.		

Ket.: TL (terlihat) BTL (belum terlihat)

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 3/Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di daerahku
Pembelajaran ke : 4
Tanggal : Kamis, 24 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolan tradisional.</p> <p>4.5.2 Mendemonstrasikan permainan tradisional dengan bahasa lisan.</p>

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	3.4.3 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
	4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.	4.4.3 Menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat.

PJOK

No	Kompetensi	Indikator
3	3.3 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana.	3.3.1 Mengidentifikasi kombinasi menendang, menggiring dan menembak bola ke gawang pada permainan sepak bola.
	4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.	4.3.1 Mempraktikkan kombinasi menendang, menggiring dan menembak bola ke gawang pada permainan sepak bola konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Dengan membaca instruksi cara bermain permainan tradisional, siswa dapat mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional ■ Dengan menyampaikan langkah-langkah permainan, siswa dapat mendemonstrasikan permainan tradisional dengan bahasa lisan. ■ Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat ■ Dengan menjawab pertanyaan pada lembar kerja, siswa dapat menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat ■ Dengan membaca wacana "Sepakbola Api", siswa dapat mengidentifikasi informasi berdasarkan teks. ■ Dengan memperhatikan instruksi guru, siswa dapat mengidentifikasi gerakan menendang, menggiring dan menembak bola dengan tepat. ■ Dengan mengikuti arahan guru, siswa dapat mempraktikkan kombinasi menendang, menggiring dan menembak bola dengan tepat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Permainan tradisional.
- Wacana tentang persatuan di lingkungan.
- Wacana tentang "Sepakbola Api".
- Teknik gerakan pada permainan bola.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

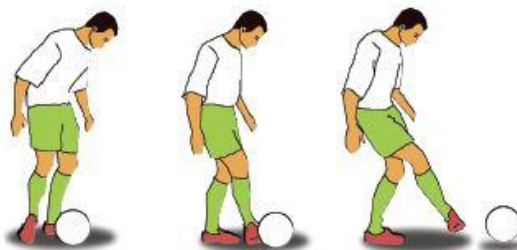
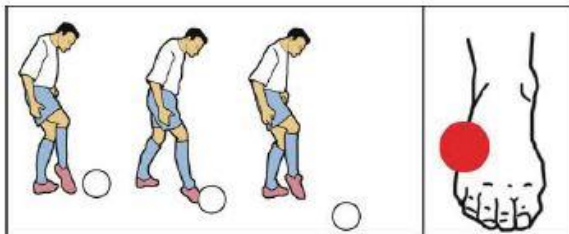
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">■ Kegiatan diawali dengan guru menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah memainkan permainan ular-ularan sebelumnya? (<i>Menanya</i>)■ Siswa diminta untuk membaca tentang permainan ular-ularan yang ada di buku siswa. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa menjawab pertanyaan guru tentang langkah-langkah yang ada di buku siswa.■ Siswa melengkapi urutan permainan yang ada di buku siswa. (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Setelah siswa melengkapi buku siswa, siswa diminta mempersiapkan urutan permainan dengan bahasa lisan.■ Siswa satu persatu maju ke depan kelas untuk menceritakan cara bermain ular-ularan.■ Setelah bermain ular-ularan, guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang makna permainan ular-ularan. Diskusikan bagaimana caranya agar dapat terhindar dari tangkapan? Apakah jika kelompoknya bercerai berai akan lebih mudah tertangkap daripada bersatu? (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Guru memperlihatkan ilustrasi di buku siswa tentang kondisi lingkungan tempat tinggal Siti. Siswa mengamati kondisi persatuan yang ada pada gambar. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan pengalaman di lingkungan tempat tinggalnya. Bagaimana keragaman yang ada lingkungan tempat tinggal mereka, apakah mereka mengenali tetangganya? Apakah mereka akan menolong jika ada tetangganya yang mengalami musibah? (<i>Mengeksplorasi</i>)■ Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa dan menuliskan pendapat mereka tentang kondisi persatuan di lingkungan tempat tinggal mereka.

Kegiatan

- Perwakilan siswa dapat membacakan hasilnya di depan kelas.
- Kegiatan dilanjutkan dengan meminta siswa untuk memberikan contoh permainan yang menggunakan bola besar.
- Siswa diajak untuk membaca wacana yang ada di buku siswa tentang Sepak Bola Api. *(Mengamati)*
- Siswa berdiskusi tentang apa perbedaan olahraga Sepak Bola Api dengan Sepak Bola biasa. *(Mengekplorasi)*
- Siswa memperhatikan gambar yang ada di buku siswa. *(Mengamati)*
- Siswa diajak untuk bermain di luar kelas. Sampaikan bahwa hari ini kita akan bermain bola.
- Siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu.
- Siswa membentuk dua kelompok dan berbaris berbanjar. *(Mengasosiasi)*
- Guru memberikan penjelasan tentang teknik menggiring bola. *(Mengkomunikasikan)*
- Ada dua jenis teknik menggiring bola yang diajarkan yaitu teknik menggiring dengan menggunakan kaki bagian luar dan kaki bagian dalam.

Perhatikan gambar di bawah ini:



- Setelah mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, siswa mempraktikkan teknik menggiring bola.
- Setelah berlatih menggiring bola, siswa membuat dua kelompok besar untuk saling bertanding.
- Kelas diakhiri dengan menyampaikan rasa syukur untuk pembelajaran hari ini. *(Mengkomunikasikan)* dan *(Mengasosiasi)*

Penutup

- Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.
- Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari

Kegiatan
<p>kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> ■ Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " <i>Permainan Tradisional</i>" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). ■ Bola tenis. ■ Pemukul kasti.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Azzam												
3	Adnan												
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Mengurutkan langkah-langkah bermain ular-ularan.
- b. Menuliskan kondisi persatuan di lingkungan tempat tinggal.

3. Penilaian Keterampilan

a. Rubrik menjelaskan langkah-langkah bermain ular-ularan.

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Ketepatan mengemukakan langkah-langkah.	Seluruh langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Sebagian Langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Sebagian kecil langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Tidak ada Langkah-langkah dikemukakan siswa.
Volume Suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.	Terdengar sampai setengah ruang kelas.	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.	Suara sangat pelan dan tak terdengar.

b. Memainkan permainan bola

Lembar Observasi Permainan Bola

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Siswa mampu menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar.		
Siswa mampu menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.		

Ket.: TL (terlihat) BTL (belum terlihat)

Bogor, 9 Juli 2018
Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Sekolah : SD Cipta Cendikia
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : 5/Permainan Tradisional di Daerahku
Sub Tema : 3/Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di daerahku
Pembelajaran ke : 5
Tanggal : Senin, 25 Januari 2019
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 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 di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, 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) & INDIKATOR

Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
1	<p>3.5 Menggali informasi dari teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.5 Mendemonstrasikan teks permainan /dolan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolan tradisional.</p> <p>4.5.1 Menceritakan upaya pelestarian permainan tradisional secara lisan.</p> <p>4.5.2 Menuliskan teks upaya pelestarian permainan tradisional.</p>

PKn

No	Kompetensi	Indikator
2	<p>3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.</p> <p>4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.</p>	<p>3.4.3 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat.</p> <p>4.4.6 Mempresentasikan kondisi yang menunjukkan perbuatan bersatu dalam keberagaman di masyarakat.</p>

Matematika

No	Kompetensi	Indikator
3	<p>3.8 Menemukan unsur dan sifat bangun datar sederhana berdasarkan pengamatan.</p> <p>4.10 Menghasilkan berbagai bangun datar yang diperoleh melalui kegiatan melipat dan menggunting atau cara lainnya.</p>	<p>3.8.2 Mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar yang diamatinya.</p> <p>4.10.1 Membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggambar.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan Membaca wacana tentang Pacu Jalur, siswa dapat Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional.
- Dengan berdiskusi tentang upaya melestarikan permainan dan olahraga tradisional, siswa dapat menceritakan upaya pelestarian permainan tradisional secara lisan.
- Dengan mempersiapkan bahan untuk bercerita, siswa dapat menuliskan teks upaya pelestarian permainan tradisional.
- Dengan memperhatikan gambar tentang persiapan festival Permainan Tradisional, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
- Dengan memilih kegiatan yang menunjukkan sikap saling tolong menolong, siswa dapat mempresentasikan kondisi yang menunjukkan perbuatan bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
- Dengan mengelompokkan bangun datar, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar yang diamatinya.
- Dengan merancang bentuk dari serangkaian bangun datar, siswa dapat membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggambar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Wacana tentang Pacu Jalur.
- Berdiskusi tentang upaya melestarikan permainan dan olahraga tradisional.
- Gambar tentang persiapan festival Permainan Tradisional.
- Mengelompokkan bangun datar.
- Merancang bentuk dari serangkaian bangun datar.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan
<p>Pendahuluan</p> <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 kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none">■ Kegiatan dibuka dengan sebuah pertanyaan, mana yang anak-anak lebih sukai, apakah permainan atau olahraga tradisional atautkah permainan modern. (<i>Menanya</i>)■ Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa permainan modern dan tradisional mempunyai kelebihan masing-masing. Ada olah raga ataupun permainan tradisional yang sudah tidak dimainkan lagi karena berbagai alasan. Berbagai provinsi di Indonesia berupaya untuk melestarikan permainan tradisional dengan mengadakan festival. Contohnya festival yang sudah dipelajari sebelumnya adalah festival Rere di Bali. Salah satu contoh festival yang ada adalah Pacu Jalur. (<i>Mengamati</i>)■ Siswa membaca wacana "Pacu Jalur".■ Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru jika ada hal yang kurang jelas dari wacana tersebut.■ Siswa membentuk kelompok. Siswa berdiskusi tentang upaya pemerintah daerah dalam rangka melestarikan permainan dan olahraga tradisional.■ Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas.■ Siswa menuliskan hasil diskusi di tempat yang telah disediakan. (<i>Mengasosiasi</i>)■ Siswa mempersiapkan proses survey. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok.■ Siswa menuliskan dengan memperhatikan huruf besar yang tepat.■ Guru dapat mengingatkan lagi penggunaan huruf Kapital dengan nyanyian: (<i>Mengkomunikasikan</i>)

Kegiatan

HURUF BESAR

Satursatu diawal kalimat

Dua-dua awal nama orang

Lalu nama, hari serta bulan

Nama Tuhan dan Agama jangan dilupakan

*Irama lagu "Sayang Semuanya" Cipt. Pak Kasur

- Kegiatan dilanjutkan dengan pengumuman oleh guru. Bahwa siswa akan mempersiapkan festival sekolah. Festival tersebut akan dilaksanakan minggu depan. Namun sebelum persiapan siswa diminta untuk memperhatikan gambar di buku siswa.
- Siswa mengamati gambar dibuku siswa dan memberikan pendapatnya. (*Mengamati*)
- Guru mengajukan pertanyaan apa yang harus anak-anak lakukan agar persiapan acara berjalan dengan lancar? (*Menanya*)
- Siswa memberikan pendapatnya. (*Mengeksplorasi*)
- Guru menjelaskan bahwa sangat perlu kekompakkan dalam menyelesaikan tugas.
- Siswa dibawah arahan guru berdiskusi apakah siswa pernah mengalami suasana saling tolong menolong di masyarakat?
- Siswa memperhatikan buku siswa dan menyelesaikan latihan dibuku siswa, berupa memilih kegiatan yang merupakan saling tolong menolong di masyarakat. (*Mengamati*)
- Guru meminta siswa untuk menyebutkan gambar apa yang ada di buku siswa , sekaligus mengarahkan siswa jika ada yang mispersepsi terhadap gambar
- Setelah selesai siswa dapat memeriksakan hasil pekerjaannya kepada guru .
- Kegiatan ditutup dengan guru menekankan kembali, bahwa keragaman adalah anugerah yang diberikan oleh Tuhan kepada manusi, oleh sebab itu kita harus menghormati perbedaan yang terjadi diantara kita.
- Kegiatan dilanjutkan dengan mengamati gambar layang-layang yang ada di buku siswa. (Akan lebih baik jika guru membawa contoh layang-layang ke dalam kelas). (*Mengamati*)
- Guru menyampaikan bahwa layang-layang adalah contoh permainan tradisional, yang masih dimainkan sampai saat ini, walalupun peminatnya berkurang. (*Mengkomunikasikan*)
- Siswa menyebutkan bentuk layang -layang yang dibawakan oleh guru.
- Siswa mengelompokkan bentuk layang -layang yang ada di buku siswa pada kolom yang telah dipersiapkan.
- Kegiatan dilanjutkan dengan siswa merancang bentuk yang terdiri dari aneka bangun datar seperti yang ada di buku siswa. Kemudian siswa melanjutkan dengan menganalisa berapa banyak bangun datar yang digunakan untuk membentuk bangun tersebut.
- Setelah menyelesaikan gambar tersebut, siswa dapat mewarnai dengan menggunakan pensil warna ataupun spidol. (*Mengeksplorasi*)
- Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
- Kegiatan diakhiri dengan guru menekankan kembali, betapa di alam ini kita dapat melihat aneka bentuk bangun datar. Ajak siswa merenungkan bagaimana kalau semua bentuk bidang datar hanya satu bentuk. (*Mengkomunikasikan*) dan (*Mengasosiasi*)

Kegiatan
<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. ■ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ■ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. ■ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ■ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema 5 : " *Permainan Tradisional*" Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Pensil/Krayon warna.
- Penggaris..

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aidan												
2	Adnan												
3	Azzam												
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Mengurutkan langkah-langkah bermain ular-ularan.
- b. Menuliskan kondisi persatuan di lingkungan tempat tinggal.

3. Penilaian Keterampilan

a. Lembar Observasi Diskusi kelompok membahas kegiatan melestarikan permainan tradisional

Kriteria	TL (√)	BTL (√)
Siswa aktif memberikan pendapat selama kegiatan diskusi berlangsung.		
Siswa mampu menerima pendapat teman dalam kelompok.		
Siswa mampu menghargai hasil keputusan kelompok.		

b. Rubrik Penilaian menulis kegiatan melestarikan permainan tradisional

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Kesesuaian isi dengan tema tulisan.	Isi tulisan sesuai dengan tema.	Sebagian isi tulisan sesuai dengan tema.	Sebagian kecil isi tulisan sesuai dengan tema.	Tidak ada kesesuaian antara tema dengan isi tulisan.
Ide yang dikemukakan terkait dengan pelestarian permainan tradisional.	Ada minimal 4 ide yang dituangkan dalam tulisan.	Hanya ada maksimal 2 ide yang dituangkan dalam tulisan.	Hanya ada maksimal 1 ide yang dituangkan dalam tulisan.	Tidak ada ide yang dituangkan dalam tulisan.
Penggunaan huruf besar dengan tepat.	Seluruh kata yang tepat ditulis dengan huruf kapital yang benar.	Setengah kata yang tepat ditulis dengan huruf kapital yang benar.	Kurang dari setengah kata yang tepat ditulis dengan huruf kapital yang benar.	Tidak ada kata yang tepat yang ditulis dengan huruf kapital yang benar.

c. Rubrik Penilaian menggambar bangun datar

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Komposisi gambar.	Komposisi gambar memuat minimal 5 bangun datar.	Komposisi gambar memuat 3-4 bangun datar.	Komposisi gambar memuat 2-1 bangun datar.	Komposisi gambar tidak memuat bangun datar.
Ketepatan gambar bangun datar dengan sifat bangun datar.	Semua bangun datar digambar dengan benar.	Hanya setengah bangun datar digambar dengan benar.	Kurang dari setengah bangun datar digambar dengan benar.	Tidak ada bangun datar yang digambar dengan benar.

Bogor, 9 Juli 2018

Mengetahui

Kepala SD Cipta Cendikia

Guru Kelas III

Dian Saptayani, A.Md
NIK : 50707001

Endah Sri Rahayu, S.Pd
NIK1603003