**Lampiran 3**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP III)**

**Sekolah : SDI Rappocini**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Kewargamegaraan**

**Kelas : III (Tiga)**

**Semester : 2 (Dua)**

**Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit**

**A. Standar Kompetensi**

3. Memiliki harga diri sebagai individu

**B. Kompetensi Dasar**

3.4 Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargai diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri, dan lain-lain.

**C. Indikator**

* 1. Mendeskripsikan contoh bentuk harga diri

3.6 Mentebutkan contoh harga diri di keluarga, sekolah dan masyarakat.

3.7 Menerapkan harga diri di kehidupan.

**D.TujuanPembelajaran**

* Menyebutkan contoh bentuk harga dirii
* Memberi contoh harga diri
* Melaksanakan harga diri di kehidupan

**E. Materi Ajar**

Harga diri dalam kehidupan sehari-hari

**F. Metode Pembelajaran**

* Metode : Ceramah, Tanya jawab, penugasan
* Model : Pembelajarankooperatif *tipe team game tournament*

**G**. **Sumber dan media pembelajaran**

* Sumber :
* Buku Pendidikan Kewarganegaraan BSE kelas III SD
* Buku Pendidikan Kewarganegaraan CempakaPutih kelas III SD
* Media: Kartu untuk *games tournament* dan LKS

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan Awal** | **Waktu** |
| 1. | Mengucapkan salam | 5 Menit |
| 2. | Berdoa/ Mengecek kehadiran siswa |
| 3. | Apersepsi: Mengaitkan materi yang di pelajari dengan kehidupan sehari-hari |
| 4. | Guru memotivasi kepada siswa |
| 5. | Menyampaikan Tujuan Pembelajaran |
| **No** | **Kegiatan Inti** | **Waktu** |
| 1. | Tahap penyajian kelas ( *Class Precentation)*  Guru menjelaskan materi tentang, Harga diri dalam kehidupan sehari-hari | 60 menit |
| 2. | Belajar dalam kelompok ( *Team )*   * Guru mengelompokkan siswa kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 6 orang secara heterogen. * Guru membagikan LKS |
| 3. | Pertandingan ( *Tournament )*   * Guru mengelompokkan dalam 5 meja turnamen dari kelompok yang berbeda. * Guru membimbing siswa dalam melaksanakan permainan kartu bernomor dan memberi arahan secara garis besar tata cara permainannya, diingatkan bahwa kemampuan dan keseriusan tiap anggota kelompok akan mempengaruhi keberhasilan tiap kelompok. |
| 4. | Penghargaan Kelompok ( *Team Recognition)*   * Guru dan siswa membahas hasil pertandingan dan memberitahukan kelompok terbaik sekaligus memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut |
| **No** | **Kegiatan Akhir** | **Waktu** |
| 1. | Guru memberikan evaluasi | 5 menit |
| 2. | Guru memberikan pesan moral |
| 3. | Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari |
| 4. | Guru menutup pelajaran dengan berdoa |

1. **Penilaian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Indikator Pencapaian | Teknik  Penilaian | Bentuk Instrument |
| * Mendeskripsikan contoh bentuk harga diri * Mensebutkan contoh harga diri di keluarga, sekolah dan masyarakat. * Menerapkan harga diri di kehidupan. | * Tertulis | Lembar penilaian produk |

**FORMAT KRITERIA PENILAIAN**

* PRODUK (*Hasil Diskusi)*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
| 1. | Konsep | * Semua benar * Sebagian besar benar * Sebagian kecil benar * Semua salah | 4  3  2  1 |

* PERFORMANSI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
| 1.  2.  3. | Pengetahuan  Praktek  Sikap | * Pengetahuan * Kadang-kadang pengetahuan * Tidak pengetahuan * Aktif praktek * Kadang-kadang aktif * Tidak aktif * Sikap * Kadang-kadang sikap * Tidak sikap | 4  2  1  4  2  1  4  2  1 |

**CATATAN :**

