

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegiatanku (Tema 3)
Sub Tema : Kegiatan Malam Hari (Sub Tema 4)
Muatan Terpadu : SBdP, PJOK, B Indonesia
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan menyimak penjelasan dan contoh guru siswa mampu mengidentifikasi gerak memantulkan sebagai bagian dari gerak manipulatif, dengan tepat.
- 2. Melalui permainan siswa mampu mempraktikkan gerakan memantulkan sebagai bagian dari gerakan manipulatif, dengan benar.
- 3. Dengan permainan catur kata siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan malam hari
- 4. Melalui permainan merangkai kata siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosa kata tentang kegiatan malam hari.
- 5. Dengan memperhatikan contoh yang ditunjukkan guru siswa mampu mengidentifikasi penggunaan bahan alam berupa biji-bijian dalam membuat karya kerajinan.
- 6. Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi cara membuat karya kerajinan dengan bahan biji-bijian.
- 7. Dengan arahan guru siswa mampu merancang pembuatan karya kerajinan dari bahan alam berupa biji-bijian.
- 8. Setelah merancang siswa mampu membuat karya kerajinan yang menggunakan bahan alam berupa biji-bijian.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru menyapa siswa melalui rekaman video dan memandu siswa untuk mengawali pembelajaran dengan berdoa. (Religius dan Integritas) 2. Guru bertanya apakah hari ini sudah membantu orang tua, beribadah dan berdo'a. (Karakter dan Life Skills). 3. Guru menanyakan dan memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran hari ini. (Pengalaman belajar dan Variasi Aktivitas) 4. Guru memberi gambaran tentang manfaat pembelajaran hari ini. 5. Guru melakukan share materi ke grup kelas dan memberikan tugas pembelajaran hari ini.	10 menit
Kegiatan Inti	A. Alat dan Bahan 1. Panduan Buku Guru dan Siswa 2. Video/ slide/ gambar dan materi ajar 3. Aplikasi chat 4. Internet B. Ayo Mencoba 1. Guru membagikan rekaman video tentang gerakan memantulkan melalui permainan sederhana, kemudian siswa melakukan gerakan memantulkan melalui permainan sederhana sesuai petunjuk guru sambil belajar menyusun kalimat dalam bahasa indonesia. (Creativity and Innovation, Applying) C. Ayo Mencoba 1. Guru membagikan rekaman video tentang permainan merangkai kata menjadi kalimat, kemudian siswa melakukan permainan tersebut sesuai aturan permainan yang disampaikan guru, setelah itu siswa mengerjakan lembar kerja di buku teks secara mandiri. (Critical Thinking and Problem Solving, Applying, Mandiri) D. Ayo Berkreasi 1. Guru membagikan rekaman video tentang hal-hal yang harus diperhatikan saat membuat karya kolase, kemudian siswa membuat karya kerajinan dari biji-bijian. (Creativity and Innovation, Creating, Applying) E. Mengomunikasikan 1. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi yang telah dipelajari melalui aplikasi yang telah ditentukan.	150 menit
Kegiatan Penutup	1. Siswa melaporkan semua latihan dan dokumentasi kegiatan hari ini di buku siswa masing-masing, kemudian melaporkan ke guru dalam bentuk chat, foto, atau rekaman suara. (Variası Aktivitas) 2. Siswa diwajibkan melihat video pengetahuan di Youtube.com seperti <i>Discovery Channel</i>, sisi terang dan situs-situs lain yang memberikan pengetahuan dan ketrampilan kemudian merangkum isinya. (Life Skills dan Variasi Aktivitas) 3. Belajar menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 4. Guru melakukan evaluasi dan refleksi hasil belajar siswa hari ini dalam bentuk rangkuman chat, video atau rekaman suara.	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,,
Guru Kelas 1

.....
NIP.

.....
NIP.....