

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan : SD Negeri No.101104 Silaiya
 Kelas / Semester : 1 /1
 Tema : Keluargaku (Tema 4)
 Sub Tema : Kebersamaan dalam keluarga (Sub Tema 4)
 Pembelajaran ke : 4
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan ungkapan terima kasih lisan atau tulis dengan tepat.
4.8 mempraktikkan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan ungkapan permintaan tolong lisan atau tulis dengan tepat.

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengenal bahan alam dalam berkarya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pemanfaatan hasil dari makhluk dalam membuat karya kerajinan

	(bros kulit kerang, melukis kulit telur, kemoceng dari bulu ayam atau meronce biji tanaman).
4.4 Membuat karya dari bahan alam	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya kerajinan dengan memanfaatkan bagian-bagain dari makhluk hidup (bros kulit kerang, melukis kulit telur, kemoceng dari bulu ayam atau meronce biji tanaman).

PJOK

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan prosedur gerakan melompat satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
4.1 Mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan prosedur gerakan melompat satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penayangan video, siswa mampu membuat bingkai foto dari hasil alam.
2. Dengan membuat bingkai foto dari hasil alam, siswa mampu mengidentifikasi pemanfaatan hasil dari makhluk dalam membuat karya kerajinan (bros kulit kerang, melukis kulit telur, kemoceng dari bulu ayam atau meronce biji tanaman) dengan baik.
3. Dengan memasang gambar dan ungkapan yang tepat, siswa mampu menunjukkan ucapan terima kasih dan permintaan tolong menggunakan kalimat yang baik dan benar.
4. Dengan penayangan video permainan katak lompat, siswa mampu melakukan lompat katak dengan benar.
5. Dengan bermain lompat katak, siswa mampu melakukan gerakan melompat satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan baik.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirim video ke WhatsApp Grup menyapa siswa dan memotivasi untuk selalu semangat belajar dari rumah 2. Siswa melakukan presensi kehadiran secara online melalui link yang dibagikan guru

di WhatsApp Grup kelas 1

3. Menginformasikan jadwal kegiatan pembelajaran melalui Google Meet

KEGIATAN INTI

1. Guru membagikan link google meet melalui WhatsApp Grup Kelas 1
2. Siswa dan Guru masuk ke Google Meet
Guru menyapa dan mengajak siswa berdoa terlebih dahulu, kemudian menjelaskan kegiatan serta tujuan pembelajaran hari ini.
3. Guru memberikan rangsangan kepada murid dengan menayangkan video pembuatan bingkai dari hasil alam.
<https://www.youtube.com/watch?v=jUWj4xkDqs>
4. Siswa diminta mengajukan pertanyaan-pertanyaan dari video yang di lihat. Guru memancing sikap kritis siswa dengan mengajukan pertanyaan “ adakah yang ingin kamu ketahui dari video yang kamu tonton?” apa saja yang bahan untuk membuat bingkai foto?” sebutkan contoh bahan alam yang masih bisa digunakan?” (*HOTS*)
5. Dengan bantuan orang tua siswa diminta membuat bingkai foto dari bahan alam, kemudian hasil difoto dikirimkan ke WAG kelas 1
6. Siswa di minta memajangkan hasil karyanya di rumah masing-masing siswa
7. Siswa diminta membaca teks dalam buku halaman 151
8. Guru mengajak siswa mendiskusikan tentang cara menyampaikan ungkapan memerlukan bantuan dengan benar. (*collaboration*)
9. Dengan bantuan orangtua siswa diminta mengerjakan latihan di buku siswa yaitu mencocokkan antara gambar dan ungkapan terima kasih dan permintaan tolong.
10. Guru menayangkan video tentang sebuah permainan
<https://www.youtube.com/watch?v=f2wTqGcUbhA>
11. Siswa diminta mengamati video tersebut dan menyebutkan nama permainan yang ada di video tersebut
12. Siswa diminta memperhatikan gerakan yang ada di video,gerakan lompat katak yang baik dan benar. Sikap lompat harus sangat memperhatikan posisi badan, kaki dan tangan ketika mendarat.Badan tegak lurus, posisi tangan ke depan tegak lurus dan mendaratlah dengan dua kaki dengan gerakan lutut kaki memantul (*follow trough*) agar tidak cedera
13. Dengan bantuan dan pendampingan orangtua siswa diminta melakukan gerakan seperti dalam video
14. Orang tua diminta merekam kegiatan peserta didik dan mengirimkan hasilnya di WAG kelas 1.

KEGIATAN PENUTUP

1. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari
2. Guru membagikan LK dari WAG kelas 1
3. Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan bijak, memberikan motivasi penghargaan kepada siswa

4. Salam dan doa penutup

E. PENILAIAN

1. Sikap

Format Penilaian Sikap (Jurnal)

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

2. Pengetahuan: Lembar latihan pada buku siswa halaman 4 dan 5.

Pilihlah ungkapan yang tepat untuk gambar di bawah ini dengan membuat garis (—————>)

- Wow Edo hebat, jadi anak mandiri.
- Ayah boleh minta tolong untuk membantuku.
- Terima kasih Ayah atas bantuannya.

3. Keterampilan

a. SBDP: Membuat bingkai foto

Rubrik Kriteria				
Kriteria	Baik Sekali Skor 4	Baik Skor 3	Cukup Skor 2	Perlu Bimbingan Skor 1
Simetris, rapi, dapat digunakan, tampak ada hasil dengan diberi berwarna dan indah	Semua kriteria terpenuhi	Hanya ada 3 kriteria	Hanya ada 2 kriteria	Hanya ada 1 kriteria

b. PJOK: Mempraktikkan gerakan lompat katak

Rubrik Kriteria				
Kriteria	Baik Sekali Skor 4	Baik Skor 3	Cukup Skor 2	Perlu Bimbingan Skor 1

Simetris, rapi, dapat digunakan, tampak ada hasil dengan diberi berwarna dan indah	Semua kriteria terpenuhi	Hanya ada3 kriteria	Hanya ada2 kriteria	Hanya ada1 kriteria
Lompat katak dengan gerakan yang benar, yaitu berdiri dengan tegak, kedua tangan kedepan dengan meyeimbangkan badan dan mendarat dengan kedua kaki dan lutut memantul (<i>followthrough</i>).	Memenuhi 4 kriteria	Hanya ada2 kriteria	Hanya ada1 kriteria	Tidak bisa lompat

Diketahui

Kepala Sekolah

Silaiya, 14 oktober 2020

Guru Kelas 1

ROHAYA SITUMEANG, S.Pd

NIP. 196309281983042001

RAHMI DEVIYANTI