

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Satuan Pendidikan : SD INPRES BLORO
Kelas / Semester : II (Dua) / 1
Tema 1 / Sub Tema 2 : Hidup Rukun / Hidup Rukun di Tempat Bermain
Pembelajaran Ke- : 1

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia

- Setelah mengamati gambar melalui video/WA dan teks percakapan, siswa dapat menyebutkan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Setelah melihat contoh melalui video/WA dan teks percakapan, siswa dapat memperagakan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun dan dapat menuliskan isi cerita sesuai urutan bahasa yang santun.
- Setelah melihat contoh melalui video/WA dan teks percakapan, siswa dapat menuliskan isi cerita sesuai urutan bahasa yang santun.

Matematika

- Setelah mengamati gambar tentang permainan anak melalui video/WA, siswa dapat membandingkan dua kumpulan benda dengan istilah lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari dengan tepat.
- Setelah mengamati gambar tentang permainan anak melalui video/WA, siswa dapat mengurutkan dua kumpulan benda dengan istilah lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari dengan tepat.

II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Kelas daring dimulai dan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa yang dilakukan melalui group WA.
- Guru mengingatkan peserta didik untuk menjaga kesehatan dengan mengikuti protokol Covid-19.
- Guru menyajikan materi melalui video/WA tentang materi kalimat ajakan pada teks percakapan, mengurutkan dan membandingkan dua bilangan cacah dengan lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari.
- Guru meminta siswa menanyakan tugas yang kurang dipahami melalui tanya jawab lewat WA.
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari melalui WA.
- Guru meminta siswa mengirim semua tugas yang dikerjakan melalui WA.
- Guru mengajak siswa mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan tetap menjaga kesehatan supaya terhindar dari Covid-19.
- Guru mengoreksi tugas yang dikirim siswa.

III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

Penilaian Sikap	Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
Sesuai dengan kegiatan pembelajaran		

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Blores, 19 September 2020
Guru Kelas II,

.....
NIP.

.....
NIP.

Lampiran Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian:

- Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan : Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian:

a. Penilaian Sikap

Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran.

Contoh Format Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1	ANJELI			
2	ALVAN			
3	IRVAN			
4	ELSI			
5	YUNITA			
6	RICKY			
7	VINA			
8	VINO			
9	VANESSA			
10	LILIS			

b. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian : 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Paduan Kontroversi 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)

Contoh Rubrik:

1. Bahasa Indonesia

Pengetahuan: Menyebutkan Kalimat Ajakan berdasarkan Teks

Kriteria	Skor
Semua kalimat ajakan disebutkan dengan benar, minimal 4 kalimat	4
Dapat menyebutkan 3 kalimat ajakan dengan benar	3
Dapat menyebutkan 2 kalimat ajakan dengan benar	2
Dapat menyebutkan 1 kalimat ajakan atau masih belum dapat menyebutkan kalimat ajakan dengan benar	1

Rubrik Memperagakan Kalimat Ajakan Berdasarkan Teks Percakapan

Aspek/Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Kalimat ajakan diperagakan dengan memerhatikan lafal dan intonasi yang tepat.	Semua kalimat ajakan diperagakan dengan benar, tanpa bantuan guru.	Ada beberapa kalimat ajakan yang diperagakan kuran benar, tanpa bantuan guru.	Ada beberapa kalimat ajakan yang diperagakan kuran benar, dengan bantuan guru.	Belum ada kalimat ajakan yang diperagakan dengan benar, dengan bantuan guru.

2. Matematika

Mengurutkan bilangan cacah

Kriteria	Skor
Semua kumpulan bilangan diurutkan dengan benar.	4
Setengah atau lebih kumpulan bilangan yang ada diurutkan dengan benar.	3
Kurang dari setengah kumpulan bilangan yang ada diurutkan dengan benar.	2
Belum ada kumpulan bilangan yang diurutkan dengan benar	1