

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN METODE DARING

Satuan Pendidikan : SDN SEMEN 2
 Kelas / Semester : 1 /1
 Tema : 1 Diriku
 Sub Tema : 1 Aku dan Teman Baru
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat.
- Dengan permainan sederhana, siswa dapat bekerjasama dengan teman.
- Dengan bermain “cerita teman”, siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan.
- Setelah bermain “cerita teman”, siswa dapat mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan bermain di luar kelas. 2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, perempuan dan laki-laki terpisah. (Gotong Royong) 3. Guru meminta setiap kelompok berdiri membentuk satu barisan ke belakang. Siswa di setiap kelompok berdiri sambil memegang pundak teman di depannya. 4. Setelah kegiatan bermain di luar selesai, siswa dipersilahkan beristirahat di dalam kelas. <p>B. Ayo Bercerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selesai beristirahat, guru mengajak siswa bermain “Cerita teman” untuk mengenal lebih dekat teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman yang duduk di sebelahnya. (Creativity and Innovation) 2. Minta siswa kembali berkumpul bersama teman kelompok yang sama saat bermain di luar kelas dan membentuk lingkaran. 3. Guru memberi contoh cara bermain “Cerita teman” (lihat https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Details/034545f61b5e4a) sambil membagikan sputangan ke setiap kelompok. (Communication) 4. Setiap kelompok memilih teman yang akan memberi aba-aba dalam permainan tersebut. 5. Siswa yang lain mendengar dan membantu mengoreksi jika ada informasi yang tidak sesuai. (Critical Thinking and Problem Formulation) 	140 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tugas dirumah kerja sama dengan Orang Tua, Siswa menyelesaikan tugas rumah sendiri dengan bimbingan orang tua. <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. 	15 menit

C. PENILAIAN

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 sebagai berikut.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Paron, 3 Desember 2021
Guru Kelas 1 ,

Umi Afif.S
NIP.

Dian Hartiyani
NIP.