

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA PELITA UTAMA
Mata Pelajaran	: Geografi
Kelas /Semester	: X/I
Materi Pokok	: Memahami pengetahuan dasar geografi dan penerapannya dalam kehidupannya sehari-hari
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 1 kali pembelajaran secara daring

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Edmodo, Youtube dan Microsoft team peserta didik dapat melakukan permainan BINGO dengan kehidupan sehari-hari dengan memiliki sikap ingin tahu, teliti dalam melakukan pengamatan dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik serta dapat mengaitkan hubungan permainan dengan materi pembelajaran.

### B. Kegiatan Pembelajaran

1. Peserta didik masuk ke dalam akun Microsoft team sebagai siswa yang sudah dibuat oleh guru sebelumnya.
2. Guru memberikan link melalui youtube <https://youtu.be/tXkB3Jeeb6c> agar siswa dapat memahami video petunjuk dalam permainan BINGO.
3. Peserta didik telah menyediakan satu lembar kertas dengan gambarkan kotak-kotak sebanyak 25 kotak (5 kesamping dan 5 kebawah).
4. Setiap siswa akan mengisi setiap kotak dengan 1 kata yang berhubungan dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
5. 1 kotak di bagian tengah, dibiarkan kosong/tidak ditulis dengan kata-kata agar mempermudah siswa dalam melakukan permainan.
6. Guru mempersiapkan kata-kata dengan jumlah 3 kali lipat dari jumlah kotak yang sudah ditulis oleh siswa, yaitu sebanyak 75 kata dan dimasukkan ke dalam kotak. Kata yang ditulis oleh guru adalah 1 kata yang berkaitan dengan materi yang sudah diajarkan sebelumnya.
7. Sebelum melakukan permainan BINGO, guru mengecek kesiapan siswa dalam melakukan permainan, seperti mengecek kata yang ditulis oleh siswa.
8. Permainan dilakukan dengan cara; guru akan mengambil 1 kata secara acak dan berkelanjutan dari kotak yang sudah disediakan.
9. Kata yang diambil dari kotak, diperlihatkan melalui kamera agar siswa dapat melihat kata sambil guru menyebutkan kata tersebut.
10. Siswa yang memiliki kata yang sama dengan kata yang sudah diberitahukan oleh guru, akan di coret, ditandai atau diwarnai oleh siswa.
11. Ketika kata dalam kotak siswa sudah berupa garis horizontal, vertical, diagonal, menurun atau naik sebanyak 3 garis. Maka, siswa tersebut dianggap sudah BINGO.
12. Siswa yang sudah BINGO memberi tahu informasi ke guru
13. Sebagai untuk memperkuat permainan, siswa di suruh mengecek lagi kata-kata yang berhubungan dengan materi geografi yang sudah dipelajari.

### **Refleksi dan Konfirmasi**

Setelah pembelajaran selesai, maka peserta didik akan memfoto kertas/buku dalam permainan BINGO dan mengupload pada laman *assignment microsoft team*.

### **C. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

#### 1. Sikap

Melalui pengamatan perilaku sikap spiritual dan sikap sosial dalam menyelesaikan penugasan yang diberikan sesuai dengan instrumen penilaian sikap (disiplin, tanggung jawab dan kejujuran).

#### 2. Pengetahuan

Melalui penugasan untuk mengisi lembar kerja dan kuis yang diberikan sesuai dengan instrument dan rubrik penilaian pengetahuan.

#### 3. Keterampilan

Penilaian keterampilan melalui kompetensi menjelaskan dan mengaitkan konsep geografi dengan kehidupan sehari-hari dengan menggunakan teknologi informasi sesuai dengan instrument dan lembar ceklis penilaian keterampilan.

Mengetahui  
Kepala SMA PELITA UTAMA

**Sri Nurmi Lubis, S.Si, M.M**  
NIK. MA 1803 20160901 007

Batam, 5 agustus 2020

Guru Mata Pelajaran

**Aldina Febriany, S.Pd.**  
NIK. MA 1802 20170710 013