

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(SIMULASI MENGAJAR SELEKSI PENGAJAR PRAKTIK)
(Oleh : ISMINARNI CAHAYAWATI, S.Hut.,M.M)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Pematang Panjang
 Kelas/Semester : 2 (Dua)/ II (Dua)
 Topik/Materi : 8 (Persatuan dalam Perbedaan)
 Materi Pokok : 8 (Menerapkan Hidup Rukun, Bersatu, Dan Bekerjasama Mencapai Tujuan)
 Alokasi waktu : 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah bermain “Ayam dan Elang”, siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, yaitu kekompakan, kerukunan, persatuan, dan kerjasama mencapai tujuan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan pembukaan dengan salam, dilanjutkan dengan membaca doa, mengecek kehadiran siswa. (orientasi) ➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan pengalaman peserta didik (apersepsi) ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Memberikan gambaran tentang manfaat yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (motivasi) 	2 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengamati gambar tentang berbagai macam permainan daerah dan diminta menebak nama permainan dan asal daerahnya ➤ Siswa mengamati gambar permainan “Ayam dan Elang” lalu mendapatkan penjelasan dari guru tentang permainan tersebut ➤ Siswa mempraktikkan permainan “Ayam dan Elang” dengan bimbingan guru ➤ Melalui LKPD siswa diminta menuliskan minimal 2 (dua) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan “Ayam dan Elang” yang sudah dipraktikkan 	6 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dibimbing guru untuk merefleksikan dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan ➤ Siswa menerima penjelasan dari guru tentang pembelajaran selanjutnya ➤ Melakukan doa sebelum mengakhiri pembelajaran ➤ Pembelajaran ditutup dengan salam 	2 menit

C. Penilaian Pembelajaran

Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran ini terdiri :

1. Pengamatan sikap
2. Tes pengetahuan
3. Penilaian Keterampilan (praktik) dengan menggunakan rubrik penilaian

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Setelah melakukan permainan Elang dan Ayam serta mendengarkan penjelasan guru, nilai-nilai apa saja yang bisa kalian ambil dan terapkan dalam kehidupan sehari-hari, Tuliskan paling sedikit 2 nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Elang dan Ayam!

1.

.....

2.

.....

Selamat Mengerjakan

Lampiran

Penilaian Pembelajaran

Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku															
		Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Santun			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Anita																
2.	Ami																
3.	Bianto																
4.	Candralela																
5.	Dody																
6.	Gatot																
7.	Hijrah																
8.	Novita																
9.	Putra																
10.	Wisnu																

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No.	Nama	Skor			
		4	3	2	1
1.	Anita				
2.	Ami				
3.	Bianto				
4.	Candralela				
5.	Dody				
6.	Gatot				
7.	Hijrah				
8.	Novita				
9.	Putra				
10.	Wisnu				

Keterangan Rubrik Pengetahuan:

4 Jika keduanya benar dan lengkap

3 Jika keduanya benar tetapi tidak lengkap

2 Jika hanya satu yang benar dan lengkap

1 Jika hanya satu yang benar tetapi tidak lengkap

1 Jika hanya satu yang benar tetapi tidak lengkap

Lembar Observasi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran (Keterampilan)

No.	Nama Siswa	Sangat Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Tidak Aktif
		4	3	2	1
1.	Anita				
2.	Ami				
3.	Bianto				
4.	Candralela				
5.	Dody				
6.	Gatot				
7.	Hijrah				
8.	Novita				
9.	Putra				
10	Wisnu				

Keterangan Rubrik Observasi:

- Sangat Aktif : tidak minder, aktif bekerja sama, responsif
Aktif : tidak minder, aktif bekerjasama
Kurang Aktif : minder, kurang responsif, kurang bisa bekerjasama
Tidak Aktif : minder, tidak mau bekerja sama, diam menunggu diajak teman

Sumber :

1. Buku Siswa kelas 2 k13
2. Buku guru kelas 2 K13