

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 1 : Bermain di Lingkungan Rumah
Pembelajaran : 1

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menyanyikan lagu anak dengan memperhatikan panjang dan pendek nada pada lagu dengan benar
2. Dengan mendengarkan guru membaca teks “Bermain Perahu Kertas”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan tepat
3. Dengan mengamati contoh dan bimbingan guru, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan bermain yang sering dilakukan di rumah

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan Rumah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Guru membagikan video lagu “Berdayung” dan membimbing siswa menyanyikan lagu tersebut dengan nada yang tepat
4. Guru di bantu Orang tua membacakan teks bacaan yang berjudul “Bermain Perahu Kertas” dan meminta siswa memperhatikan dengan seksama
5. Siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan “Bermain Perahu Kertas”
6. Guru memberikan contoh penyelesaian perkalian sebagai konsep penjumlahan berulang
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali apa yang dimaksud dengan nada
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 1	: Bermain di Lingkungan Rumah
Pembelajaran	: 2

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan teman membaca teks “Bermain Simpai”, siswa dapat mencatat isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dengan benar
2. Dengan membaca teks percakapan antara Beni, Tiur, dan Ibu, siswa dapat mengidentifikasi berbagai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dengan benar
3. Dengan membaca teks percakapan antara Beni, Tiur, dan Ibu, siswa dapat mengidentifikasi berbagai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan bermain yang sering dilakukan di rumah

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan Rumah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Bersama orang tua, siswa dapat mengamati dan membaca teks percakapan “Beni dan Kak Tiur” dengan seksama
4. Siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan “Beni dan Kak Tiur”
5. Berdasarkan teks percakapan, guru memberikan informasi terkait pentingnya aturan dalam bermain
6. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali aturan-aturan dalam bermain
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 1	: Bermain di Lingkungan Rumah
Pembelajaran	: 3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menentukan tekanan kuat dan lemah pada lagu anak berbirama dua atau tiga dengan benar
2. Dengan membaca teks “Benda-benda di Sekitar Kita”, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuknya dengan benar
3. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menyatakan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan bermain yang sering dilakukan di rumah

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan Rumah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Guru meminta siswa untuk menyanyikan kembali lagu “Berdayung” dengan tekanan nada yang benar
4. Dengan bantuan orang tua, siswa diminta untuk membaca teks bacaan “Benda-Benda di Sekitar Kita”
5. Berdasarkan teks percakapan, guru memberikan informasi terkait ragam sifat dan bentuk benda serta maknanya
6. Berdasarkan contoh dan bimbingan guru, siswa dapat menyelesaikan masalah perkalian
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali sifat-sifat benda
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 1	: Bermain di Lingkungan Rumah
Pembelajaran	: 4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bekerja kelompok, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan benar
2. Dengan bekerja kelompok, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan benar
3. Dengan mengamati contoh yang dijelaskan guru, siswa dapat menyatakan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali macam-macam benda yang ada di sekitar rumah

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan Rumah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Guru memberikan penjelasan tentang sebuah percobaan pengamatan sifat-sifat benda di sekitar siswa
4. Dengan bekerja sama dengan orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan tentang sifat-sifat benda berdasarkan petunjuk pada modul pembelajaran
5. Bersama orang tua, siswa dapat memahami sifat benda cair dengan membaca teks percakapan
6. Berdasarkan contoh dan bimbingan guru, siswa dapat menyelesaikan masalah perkalian
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali sifat-sifat benda
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 1 : Bermain di Lingkungan Rumah
Pembelajaran : 5

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan guru membaca teks “Meniup Balon”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan benar
2. Dengan mengamati teks pendek, siswa dapat memahami berbagai aktivitas yang dapat dilakukan dan tidak dapat dilakukan di dalam rumah

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali contoh kegiatan bermain di lingkungan rumah

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan Rumah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Setelah membaca teks “Meniup Balon” bersama orang tua, siswa diminta untuk memahami sifat udara
4. Dengan kegiatan membaca bersama orang tua, siswa dapat mengidentifikasi hal yang dapat dan tidak dapat dilakukan saat bermain di lingkungan rumah
5. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali sifat-sifat benda
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 1	: Bermain di Lingkungan Rumah
Pembelajaran	: 6

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan pengamatan sederhana, siswa dapat melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat.
2. Dengan mengetahui manfaat dan akibat tidak mengikuti aturan, siswa dapat membiasakan kegiatan sesuai aturan yang berlaku di rumah dengan benar
3. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang perkalian dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali contoh kegiatan bermain di lingkungan rumah

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan Rumah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Bersama orang tua, siswa membaca teks tentang “Wujud Benda” dan memperoleh informasi tentang macam-macam wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
4. Berdasarkan pemahaman tentang Wujud zat, siswa bersama orang tua melakukan kerjasama dalam pengamatan identifikasi benda-benda dan wujudnya yang ada di rumah
5. Guru memberikan informasi terkait pentingnya aturan dalam kehidupan
6. Siswa diminta mengamati contoh dan menyelesaikan permasalahan tentang perkalian
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali sifat-sifat benda
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 2	: Bermain di Rumah Teman
Pembelajaran	: 1

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan guru membaca teks “Memetik Jambu di Rumah Udin”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan benar.
2. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah perkalian dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali contoh kegiatan bermain yang sering dilakukan saat bermain di rumah teman

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Rumah Teman” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Bersama orang tua, siswa membaca teks tentang “Memetik Jambu di Rumah Udin
4. Siswa menuliskan kembali isi teks “Memetik Jambu di Rumah Udin” berdasarkan hasil bacaannya
5. Siswa bersama orang tua berdiskusi tentang materi perkalian yang terintegrasi dalam bacaan
6. Guru memberikan informasi tentang pemecahan masalah perkalian dalam kehidupan sehari-hari
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali/menghafalkan perkalian antara 1- 10
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 2 : Bermain di Rumah Teman
Pembelajaran : 2

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan orang tua membaca teks “Benda Padat”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan benar
2. Dengan bimbingan guru dan orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan benar
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi berbagai sikap yang mematuhi dan tidak mematuhi aturan dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali contoh kegiatan yang sering dilakukan ketika bermain di rumah teman

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Rumah Teman” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan dampingan orang tua, siswa membaca teks berjudul “Benda Padat”
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Bersama orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan tentang benda-benda yang di sekitar rumah
6. Siswa dan orang tua berdiskusi untuk mengidentifikasi sikap yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika bermain di rumah teman
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali aturan bermain di rumah teman
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 2 : Bermain di Rumah Teman
Pembelajaran : 3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan orang tua membaca teks “Benda Cair”, siswa dapat memahami isi teks pendek yang dibacakan dengan benar
2. Dengan bimbingan guru dan orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan benar
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali contoh kegiatan yang sering dilakukan ketika bermain di rumah teman

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Rumah Teman” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan dampingan orang tua, siswa membaca teks berjudul “Benda Cair”
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Bersama orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan tentang benda-benda cair yang di sekitar rumah
6. Dengan bimbingan/informasi dari guru, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali aturan bermain di rumah teman
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 2 : Bermain di Rumah Teman
Pembelajaran : 4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks “Benda Gas”, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan cermat.
2. Dengan melakukan pengamatan, siswa dapat mengelompokkan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan wujudnya dengan benar.
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat melengkapi tabel perkalian dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali contoh kegiatan yang sering ditampilkan saat pentas seni, seperti tarian.

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Rumah Teman” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan bantuan orang tua, siswa membaca teks berjudul “Benda Gas”
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Bersama orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan tentang benda-benda gas seperti yang tersedia pada modul pembelajaran
6. Dengan bimbingan/informasi dari guru dan orang tua, siswa dapat melengkapi tabel perkalian
7. Guru memberikan informasi terkait pemecahan soal perkalian di dalam tabel
8. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali pengertian benda gas dan contohnya.
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 2 : Bermain di Rumah Teman
Pembelajaran : 5

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan orang tua membaca teks “Kegunaan Benda”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan benar
2. Dengan mengamati gambar kumpulan benda, siswa dapat mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya di lingkungan dengan benar
3. Dengan kegiatan tanya jawab, siswa dapat mengelompokkan berbagai hal yang harus dan tidak harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di rumah dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kebiasaan yang sering dilakukan ketika bermain ke rumah teman

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Rumah Teman” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat membaca teks “Kegunaan Benda” dengan lafal dan intonasi yang tepat
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Bersama orang tua, siswa dapat melengkapi tabel pengelompokan benda dan wujudnya berdasarkan benda-benda yang diamati
6. Guru memberikan informasi terkait sikap yang harus dan tidak harus dilakukan di rumah
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali macam-macam wujud benda
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 2 : Bermain di Rumah Teman
Pembelajaran : 6

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan berdiskusi, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek yang dibacakan dengan benar
2. Dengan kegiatan tanya jawab tentang teks percakapan, siswa dapat menyebutkan manfaat aturan dalam kehidupan sehari-hari di rumah dengan benar
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kebiasaan yang sering dilakukan ketika bermain ke rumah teman

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Rumah Teman” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa mengamati kata-kata yang terdapat di dalam tabel lalu menuliskannya ke dalam kolom yang telah disediakan
4. Siswa bersama orang tua membaca teks percakapan tentang manfaat aturan
5. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
6. Guru memberikan informasi terkait sikap taat dan sikap melanggar terhadap aturan
7. Dengan bimbingan/informasi dari guru, siswa dapat menyelesaikan masalah perkalian yang berkaitan dengan masalah sehari-hari
8. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali contoh sikap taat dan tidak taat terhadap aturan
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 3	: Bermain di Lingkungan Sekolah
Pembelajaran	: 1

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Berdasarkan teks bacaan tentang “Bermain di Halaman Sekolah” yang digunakan, siswa dapat membaca kembali teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat dengan percaya diri.
2. Dengan menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian, siswa dapat menyatakan pembagian sebagai pengurangan berulang dengan tepat
3. Dengan mengerjakan latihan tentang banyak kelereng, siswa dapat menghitung hasil bagi dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dengan cermat
4. Dengan tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar imajinatif dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali permainan yang sering dilakukan saat waktu istirahat di lingkungan sekolah

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan sekolah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa bersama orang tua membaca teks percakapan “Bermain di Halaman Sekolah”
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Guru memberikan informasi berupa contoh penyelesaian permasalahan pembagian dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan konsep pengurangan berulang
6. Siswa diminta untuk berlatih menyelesaikan soal pembagian dengan konsep pengurangan berulang
7. Guru memberikan informasi tentang alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar imajinatif
8. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali alat dan bahan yang digunakan menggambar imajinatif
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 3	: Bermain di Lingkungan Sekolah
Pembelajaran	: 2

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan pengamatan yang dilakukan, siswa dapat mengelompokkan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan bentuknya dengan tepat
2. Dengan membaca teks percakapan, siswa dapat mengidentifikasi tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan baik

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali hal-hal yang dibolehkan dan tidak dibolehkan ketika berada di sekolah sebelum masa covid-19

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan sekolah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Orang tua membantu siswa membacakan teks bacaan “Mengamati Benda”, sementara siswa menyimak dengan seksama
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Siswa bersama orang tua melakukan kegiatan pengamatan tentang pengelompokan wujud benda
6. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat membaca teks percakapan tentang tata tertib berpakaian di sekolah.
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali tata tertib yang berlaku di sekolah
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 3 : Bermain di Lingkungan Sekolah
Pembelajaran : 3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca kembali teks pendek “Lomba Tenis Meja Cilik” yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat
2. Dengan menyelesaikan soal cerita, siswa dapat menghitung hasil bagi dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dengan cermat
3. Dengan mengidentifikasi cara menggunakan alat dan bahan menggambar, siswa dapat menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali permainan yang sering dimainkan di sekolah ketika waktu istirahat

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan sekolah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa diminta membaca teks bacaan “Lomba Tenis Meja Cilik” dengan dampingan dari orang tua
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Siswa mengamati penjelasan guru pada modul pembelajaran tentang soal cerita untuk menghitung hasil bagi dua bilangan cacah
6. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat menyelesaikan soal pembagian bilangan cacah dalam bentuk cerita
7. Dengan menggunakan alat dan bahan yang dimiliki, siswa dapat menggambar imajinatif dengan objek benda yang ada di sekitar rumah
8. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali benda-benda yang terdapat dalam teks bacaan Lomba Tenis Meja Cilik
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 3	: Bermain di Lingkungan Sekolah
Pembelajaran	: 4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan teks tentang “Bermain Bola Kertas”, siswa dapat mencatat isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa tulis dengan baik
2. Dengan membaca teks percakapan, siswa dapat mengubah kalimat pembagian menjadi kalimat perkalian dengan tepat
3. Dengan mengerjakan latihan sederhana, siswa dapat menghitung hasil bagi dua bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100 dengan cermat
4. Dengan mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif, siswa dapat menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali permainan yang sering dimainkan di sekolah ketika waktu istirahat

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan sekolah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa diminta membaca teks bacaan “Bermain Bola Kertas” dengan dampingan dari orang tua
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Siswa mengamati informasi pada percakapan yang menjelaskan tentang pembagian dapat diubah menjadi bentuk perkalian
6. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat menyelesaikan soal pembagian yang diubah menjadi bentuk perkalian
7. Dengan menggunakan alat dan bahan yang dimiliki, siswa dapat menggambar imajinatif dengan objek benda yang ada di sekitar rumah
8. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali benda-benda yang terdapat dalam teks bacaan Bermain Bola Kertas
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 3 : Bermain di Lingkungan Sekolah
Pembelajaran : 5

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks percakapan, siswa dapat mengidentifikasi tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan cermat
2. Dengan mendengarkan cerita tentang bermain estafet bola, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan berkaitan dengan keragaman benda di sekitar dalam bahasa lisan dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali aturan-aturan yang pernah siswa temui di sekolah sebelum masa covid-19

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan sekolah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa diminta membaca teks percakapan tentang tata tertib di sekolah
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Guru memberikan informasi tentang tata tertib saat upacara bendera
6. Siswa menyimak bacaan yang dibacakan oleh orang tua tentang Bermain Estafet Bola lalu menjawab pertanyaan terkait isi teks bacaan
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali benda-benda yang terdapat dalam teks bacaan Bermain Estafet Bola
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 3	: Bermain di Lingkungan Sekolah
Pembelajaran	: 6

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyebutkan manfaat tata tertib dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, siswa dapat menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan tata tertib di sekolah dengan benar
2. Dengan membaca teks “Sepak Bola”, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek yang dibacakan dengan cermat
3. Dengan mengerjakan latihan, siswa dapat menyatakan pembagian sebagai pengurangan berulang dengan tepat.
4. Dengan menghitung hasil bagi dua bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 100, siswa dapat mengubah kalimat pembagian menjadi kalimat perkalian dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali permainan yang sering siswa mainkan di sekolah ketika waktu istirahat

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di Lingkungan sekolah” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa diminta membaca teks percakapan tentang “Sepak Bola”
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Guru memberikan informasi tentang manfaat tata tertib saat bermain sepak bola
6. Berdasarkan contoh yang telah diberikan oleh guru, siswa diminta untuk menyelesaikan soal menghitung hasil bagi dua bilangan cacah
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali aturan dalam bermain sepak bola
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Juli 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 4 : Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran : 1

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memperhatikan teks percakapan tentang pergi wisata ke pantai, siswa dapat membaca kembali teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda memperhatikan penggunaan lafal dan intonasi yang tepat dengan percaya diri
2. Dengan membaca teks percakapan tentang menghitung layang-layang, siswa dapat menyimpulkan bahwa bilangan dibagi 1 hasilnya bilangan itu sendiri dengan cermat
3. Dengan mengerjakan soal latihan tentang pembagian, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian dengan cermat

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan wisata yang pernah dilakukan bersama keluarga

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di tempat wisata” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa diminta membaca teks percakapan tentang “Pergi wisata ke pantai” dengan bantuan orang tua
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Dengan bantuan orang tua, siswa juga dapat membaca percakapan tentang “Menghitung Layang-layang”
6. Berdasarkan percakapan siswa dapat memahami tentang pembagian bilangan yang dibagi dengan 1 akan menghasilkan bilangan itu sendiri
7. Siswa diminta mengerjakan latihan yang berkaitan dengan pembagian bilangan dengan angka 1
8. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali isi teks percakapan Pergi wisata ke pantai
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Agustus 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Sitti Hajar, S.Pd
Email : sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan : MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester : 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Tematik
Tema 2 : Bermain di Lingkunganku
Subtema 4 : Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran : 2

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan teks bacaan tentang “Istana Pasir”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan percaya diri.
2. Dengan memperhatikan gambar tentang berbagai benda yang digunakan dalam membuat istana pasir, siswa dapat mengelompokkan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan bentuknya dengan cermat
3. Dengan mengidentifikasi berbagai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di tempat wisata, siswa dapat mensimulasikan kegiatan sesuai aturan yang berlaku di rumah dengan disiplin

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan wisata yang pernah dilakukan bersama keluarga

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di tempat wisata” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan bantuan orang tua, siswa diminta untuk membaca teks “Istana Pasir”
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Dengan bantuan orang tua, siswa juga dapat menyebutkan kembali isi teks “Istana Pasir”
6. Bersama orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang wujud benda berdasarkan gambar
7. Guru memberikan informasi tentang aturan yang berlaku di tempat-tempat wisata berdasarkan percakapan
8. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali tentang aturan di tempat wisata
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Agustus 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 4	: Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran	: 3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bertanya jawab tentang isi teks “Bermain di Taman Kota”, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan bentuknya dengan cermat
2. Dengan tanya jawab tentang cara membuat karya hiasan, siswa dapat mengidentifikasi cara menggunakan bahan alami dan alat untuk membuat karya hiasan kotak tisu dengan cermat
3. Dengan menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian dengan cermat

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan wisata yang pernah dilakukan bersama keluarga

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di tempat wisata” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan dibacakan teks bacaan “Bermain di Taman kota” oleh orang tua,, siswa dapat menemukan kosa kata tentang keragaman benda
4. Setelah membaca teks, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Guru memberikan informasi tentang pasir sebagai bahan alami yang dapat digunakan sebagai hiasan karya
6. Guru memberikan contoh pengerjaan masalah pembagian, lalu meminta siswa untuk menyelesaikan soal tentang masalah pembagian dalam kehidupan sehari-hari.
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali manfaat pasir bagi karya kerajinan
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Agustus 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 4	: Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran	: 4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan pembacaan teks “Bermain Perosotan”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan percaya diri.
2. Dengan mengerjakan latihan tentang pembagian siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian dengan cermat
3. Dengan mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya hiasan dengan bahan alami, siswa dapat membuat karya hiasan kartu ucapan selamat ulang tahun menggunakan bahan alami dengan disiplin

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan wisata yang pernah dilakukan bersama keluarga

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di tempat wisata” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan dibacakan teks bacaan “Bermain Perosotan” oleh orang tua, siswa dapat menyebutkan kembali isi teks bacaan
4. Dengan mengamati percakapan tentang pembagian bilangan, siswa diminta mengerjakan soal tentang pembagian
5. Dengan bantuan orang tua, siswa membuat kartu ucapan selamat ulang tahun dengan menggunakan bahan alami
6. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali isi bacaan “Bermain Perosotan”
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Agustus 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 4	: Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran	: 5

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan pengamatan, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar memperhatikan penggunaan ejaan dengan disiplin
2. Dengan mengamati gambar tentang peraturan di tempat wisata, siswa dapat mengelompokkan berbagai hal yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di tempat wisata dengan cermat.
3. Dengan mengamati gambar tentang peraturan di tempat wisata, siswa dapat mengelompokkan berbagai hal yang tidak boleh dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di tempat wisata dengan cermat

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan wisata yang pernah dilakukan bersama keluarga

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di tempat wisata” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana untuk mengetahui keberagaman benda
4. Dengan mengamati gambar yang di sediakan pada modul pembelajaran, siswa dapat menentukan aturan-aturan yang boleh dan tidak boleh dilanggar di tempat wisata
5. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali isi bacaan “Bermain Perosotan”
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Agustus 2020
GURU KELAS II

SITTIHAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru	: Sitti Hajar, S.Pd
Email	: sityhajar376@gmail.com
Satuan Pendidikan	: MIN 1 Bolmong Selatan
Kelas /Semester	: 2 / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Tematik
Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 4	: Bermain di Tempat Wisata
Pembelajaran	: 6

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang “Menunggangi Gajah”, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya dalam teks pendek yang dibacakan dengan cermat.
2. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menyebutkan akibat berperilaku yang tidak sesuai dengan aturan dengan percaya diri.
3. Dengan mengerjakan soal latihan, siswa dapat menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang pembagian dengan cermat

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik bersama orang tua dapat melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran di rumah.
2. Dengan bantuan orang tua, siswa dapat mengingat kembali kegiatan wisata yang pernah dilakukan bersama keluarga

Kegiatan Inti

1. Guru membagikan *softfile/hardfile* modul pembelajaran kepada siswa sebagai bahan bacaan.
2. Guru membagikan video pembelajaran tentang materi “Bermain di tempat wisata” kepada siswa melalui *roomchat* via WAG
3. Siswa diminta membaca teks tentang “Menunggangi kuda” lalu menemukan kosa kata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujudnya
4. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru/orang tua
5. Dengan berdiskusi dengan orang tua, siswa dapat mengidentifikasi akibat dari tidak berperilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari terutama di tempat wisata
6. Siswa mengamati teks percakapan lalu mengerjakan latihan soal tentang masalah pembagian
7. Setelah memahami materi, siswa harus menyelesaikan tugas pada modul pembelajaran lalu mengirimkan foto hasil pekerjaan kepada guru via WAG

Kegiatan Penutup

1. Melalui *voice note*, siswa dapat menyebutkan kembali akibat dari berperilaku tidak disiplin
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan melalui *voice note*.

C. PENILAIAN

1. Pengetahuan : Penilaian tertulis berdasarkan foto tugas yang telah dikirimkan via WAG, serta penilaian terhadap hasil penugasan secara langsung.
2. Sikap : Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar via online dan antusiasme mengerjakan tugas
3. Keterampilan : Kreativitas siswa dalam mempresentasikan dan menyelesaikan tugas

D. OBJEK PEMBELAJARAN

1. Siswa yang memiliki Hp Android sebanyak 10 orang
2. Siswa yang tidak memiliki Hp Android sebanyak 5 orang

MENGETAHUI
KEPALA MADRASAH

SANAWIYA GOBEL, S.Ag
NIP.197011182002122003

Tolondadu, Agustus 2020
GURU KELAS II

SITTI HAJAR, S.Pd
NIP.199512142019032020