

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
METODE DARING
(Seesai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 38 Luru
 Kelas / Semester : 1 / 1
 Tema : Diriku (Tema 1)
 Sub Tema : Aku dan Teman Baru (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu 'a-b-c' dengan benar.
2. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasangkan kartu nama teman sesuai orangnya dengan tepat
3. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya.
4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.
5. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10

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>(Sintak Model Discovery Learning)</p> <p>A. Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan belajar mengenal huruf (Communication) 2. Agar dapat mengenal huruf dengan baik, guru menulis huruf a-z pada selembar karton/kertas berukuran lebar. Kertas/karton itu lalu ditempel di papan tulis 3. Siswa diajak untuk bernyanyi lagu 'a-b-c' sambil guru menunjukkan huruf yang dimaksud pada lembar kertas (lihat buku siswa halaman 12) 4. Ulangi sekali lagi. Tunjuk salah satu siswa untuk menunjukkan huruf a-z saat teman yang lain bernyanyi lagu 'a-b-c' <p>B. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk membantu menguatkan siswa tentang konsep huruf, mereka berlatih mengidentifikasi nama tokoh di buku dengan melihat huruf-hurufnya. (lihat buku siswa di halaman 13). 2. Untuk penguatan konsep bilangan 1 sampai dengan 10, minta siswa berlatih di buku siswa halaman 16. Siswa membilang banyaknya benda yang ada di gambar lalu memasangkan dengan gambar lain dengan banyak benda yang sama (Critical Thinking and Problem Solving). <p>C. Ayo Mencoba (Penugasan Melalui Soal – Soal Daring)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap anggota kelompok bekerjasama untuk memasang kartu nama pada masing-masing siswa di kelompok tersebut dengan tepat. (Gotong Royong) 2. Minta setiap siswa memperhatikan huruf-huruf "a, i, u, e, o" yang menyusun nama mereka 3. Guru lalu mengajak semua kelompok bermain kartu huruf penyusun nama. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu set kartu huruf "a, i, u, e, o" (Creativity and Innovation) 4. Selesai berlatih, guru mengajak bermain sambil mengenal bilangan. (lihat buku siswa halaman 17) 	140 menit
Kegiatan Penutup	<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> <p>Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	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.



Kampung Baru 17 Juli 2021
Guru Kelas 1 ,

[Handwritten Signature]
Fitri, s.Pd

NIP. 197908212009032005

LAMPIRAN

1. Penilaian Sikap: Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan

1.a. Contoh Format Jurnal Sikap Spiritual

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Mengerjakan tugas dengan gembira	Perilaku syukur

1.b. Contoh Format Jurnal Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Melakukan presentasi di depan kelas	Percaya diri

1.c. Contoh Format Penilaian Diri Aspek Sikap:

Lembar Penilaian Diri

Nama : ...
 Kelas : ...
 Semester : ...

Beri tanda cek (v) untuk setiap pernyataan yang paling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.

No	Pernyataan*	Ya	Tidak
1.	Saya selalu berdoa sebelum melakukan aktivitas		
2.	Saya menghargai teman yang berbeda agama berdoa menurut keyakinannya		
3.	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu		
4.	Saya meminta izin ketika ingin meminjam barang		
5.	Saya meminta maaf jika melakukan kesalahan		
6.	...		

*Pernyataan disesuaikan dengan butir sikap yang ingin dinilai dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa

2. Penilaian pengetahuan:

- Tes tertulis
 (selain latihan di buku siswa halaman 14, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan lain untuk tes tertulis yang akan diberikan)

Cara penilaian:

Skor penilaian: 0- 100
 Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Contoh:

Misalnya setiap jawaban benar akan mendapat nilai 2. Jadi, skor maksimalnya adalah $3 \times 2 = 6$.
 Jika siswa hanya menjawab dengan benar dua soal, maka nilainya adalah sebagai berikut:

$$\frac{2 \times 2}{6} \times 100 = 66,67$$

3. Penilaian keterampilan

a. Penilaian Unjuk kerja: Mengenal konsep bilangan 1-10

No	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Mengurutkan bilangan 1-10	Menghitung banyaknya benda sesuai bilangan 1-10	Membentuk kelompok sesuai bilangan 1-10	Aktif mengikuti permainan bilangan	
1	Muhamma Akbar	√	√	√	√	Sangat baik
2	Asmiranda	√	√	√	-	Baik
3	...					

b. Penilaian Unjuk kerja: Mengenal huruf lewat permainan

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
1. Kemampuan mengenal huruf	Siswa mampu memenuhi 4 kriteria: vemyanyi a- z secara berurutan mengenali huruf vokal a-i-u-e-o yang hilang, menyebutkan huruf vokal yang hilang dengan suara yang terdengar, serta aktif mengikuti permainan	Siswa mampu memenuhi 3 kriteria dalam permainan huruf	Siswa mampu memenuhi 2 komponen dalam permainan huruf	Siswa belum mampu memenuhi 1 komponen dalam permainan huruf
2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan intruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan	Siswa mampu melakukan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

D. SUMBER DAN MEDIA

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah
- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Software Pengajaran kelas 1 SD/MI
- Gambar dari Google com
- Video dari youtube com.
- Kotak bekas pasta gigi, sabun, dan lainnya yang mempunyai bentuk dasar segi empat
- Alat mewarnai atau benda lain yang bisa digunakan untuk menghias.

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....