

Story Board Video

Nama : Ari Nurlitawati, S.Pd.

Kelas : 1 (Satu)

Kelas : 4 PPG Universitas Veteran Bangun Nusantara
Sukoharjo

Tema : 3 (Kegiatanku)

Media Aplikasi (Software) : Video MP4

Sub Tema : 4 (Kegiatan Malam Hari)

Media Aplikasi (Hardware) : *Notebook* dan *smartphone*

Pembelajaran : 3 (Tiga)

No	Tahapan Kegiatan	Board/Tampilan gambar/Visual	Audio	Teks/kegiatan	Durasi
1.	Tampilan Awal	Menampilkan profil mahasiswa dilengkapi dengan logo Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo (Slide 1) Background gambar dan berwarna	backgrounds	VIDEO PRAKTIK PEMBELAJARAN (Logo Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo) ARI NURLITAWATI	5 detik

2.	Kegiatan Awal	Guru tampil membuka pelajaran, memberikan salam, menyapa peserta didik dan memimpin berdoa	Video guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Menanyakan keadaan peserta didik 3. Berdoa bersama peserta didik 4. Menyanyi lagu Indonesia Raya. 	<p>1 menit 10 detik</p>
3.	Kegiatan awal	Menampilkan screanshot presensi dan meminta siswa untuk bergabung di googlemeet dengan membagikan link di grup WA. Background gambar dan berwarna	Video guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta peserta didik untuk mengisi presensi melalui menulis list presensi di WA 2. Meminta peserta didik untuk join di googlemeet dengan klik link yang sudah dibagikan di WA grup. 	<p>50 detik</p>

4.	Kegiatan Pendahuluan	Menampilkan video Guru memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik	Video guru	1. Guru menyampaikan apersepsi, dan memotivasi peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan, selalu menjaga kesehatan, selalu bahagia, dan semangat belajar dari rumah.	40 detik
5		Menampilkan slide tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran.	Suara guru	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	1 menit 20 detik
6	Kegiatan Inti	Menampilkan slide materi pelajaran kegiatan 1 dan slide tugas sesuai LKPD.	Suara guru	1. Guru mengajak siswa literasi membaca bacaan yang akan dipelajari 2. Guru meminta siswa berlatih mengerjakan tugas (menjawab pertanyaan dari bacaan yang sudah dibaca dan melengkapi kalimat dengan kata yang tepat).	2 menit 24 detik
7		Menampilkan slide materi pelajaran kegiatan 2 dan slide tugas sesuai LKPD.	Suara guru	1. Guru menjelaskan materi kebiasaan baik yang sesuai aturan di rumah pada malam hari. 2. Guru meminta siswa mengerjakan tugas 1 dan 2).	57 detik

8		Menampilkan slide materi pelajaran kegiatan 3 dan slide tugas sesuai LKPD	Suara guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi penjumlahan benda konkrit. 2. Guru meminta siswa mengerjakan tugas 3. Guru menginfokan evaluasi melalui googleform dapat diakses dengan klik link di WA. 	1 menit 14 detik
9	Kegiatan Penutup	Menampilkan video guru mengajak siswa membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.	Video guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kepada siswa apa yang sudah dipelajari hari ini, membuat kesimpulan, merefleksi pembelajaran. 2. Memberi pesan-pesan kepada siswa. 3. Menutup dengan salam. 	1 menit 20 detik

LINK VIDEO YOUTUBE :

<https://youtu.be/pKIUBjVUU7g>

Rancangan Teknik Pengambilan Video

Nama : Ari Nurlitawati, S.Pd. :
Satuan Pendidikan : SD Negeri Kepuharjo :
Kelas : 1 (Satu)
Tema : 3 (Kegiatanku)
Sub Tema : 4 (Kegiatan Malam Hari)
Pembelajaran : 3 (Tiga)

No	Tahapan Kegiatan	Rincian Kegiatan	Strategi Daring	Teknik Pengambilan Video
1.	Tahap awal	Guru melakukan pengkondisian siswa.	<ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam2. Menanyakan keadaan peserta didik3. Berdoa bersama peserta didik4. Menyanyi lagu Indonesia Raya.5. Meminta peserta didik untuk mengisi presensi melalui menulis list presensi di WA6. Meminta peserta didik untuk join di googlemeet dengan klik link yang sudah dibagikan di WA grup.	Medium long shot

2.	Kegiatan Pendahuluan	Guru melakukan kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan apersepsi, dan memotivasi peserta didik untuk selalu mematuhi protokol kesehatan, selalu menjaga kesehatan, selalu bahagia, dan semangat belajar dari rumah. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	Medium long shot
3.	Kegiatan Inti	Guru melakukan kegiatan inti pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa literasi membaca bacaan yang akan dipelajari 2. Guru meminta siswa berlatih mengerjakan tugas (menjawab pertanyaan dari bacaan yang sudah dibaca dan melengkapi kalimat dengan kata yang tepat). 3. Guru menjelaskan materi kebiasaan baik yang sesuai aturan di rumah pada malam hari. 4. Guru meminta siswa mengerjakan tugas 1 dan 2). 4. Guru menjelaskan materi penjumlahan benda konkrit. 5. Guru meminta siswa mengerjakan tugas 6. Guru menginfokan evaluasi melalui 	Rekaman suara

			googleform dapat diakses dengan klik link di WA.	
4	Kegiatan Penutup	Guru melakukan kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menanyakan kepada siswa apa yang sudah dipelajari hari ini, membuat kesimpulan, merefleksi pembelajaran.2. Memberi pesan-pesan kepada siswa.3. Menutup dengan salam.	Medium long shot

SKENARIO PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Kepuharjo
Kelas / Semester : I / Gasal
Tema : Kegiatanku (Tema 3)
Sub Tema : Kegiatan Malam Hari (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 3
Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika
Alokasi waktu : 4 jpl (4 x 30 menit)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Menemukan kosakata tentang kegiatan malam hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam yang tepat sesuai gambar
	3.7.2 Melengkapi kalimat dengan menggunakan kosakata tentang kegiatan malam hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam dengan tepat.
4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.	4.7.1 Menulis kosa kata-kosa kata terkait kegiatan malam hari dengan benar.
	4.7.2 Menyusun kalimat dengan kosa kata terkait kegiatan malam hari.

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari	3.2.1 Menemukan kebiasaan yang baik dilakukan pada malam hari yang sesuai dengan aturan yang berlaku di rumah
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari	4.2.1 Menceritakan perilaku yang baik di malam hari sesuai dengan aturan yang berlaku di rumah

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	3.4.1 Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan (bilangan 11 sampai dengan 20)
	3.4.2 Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 20 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret.
4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.	4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan penjumlahan

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati gambar dan membaca peserta didik mampu mengidentifikasi kata-kata yang berhubungan dengan kegiatan malam hari dengan tepat.
2. Melalui kegiatan membaca peserta didik mampu mengidentifikasi kalimat-kalimat yang terkait dengan kegiatan malam hari dengan tepat.
3. Melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat melengkapi kalimat dengan menggunakan kata-kata yang terkait dengan kegiatan malam hari.
4. Melalui penjelasan guru peserta didik mampu mengidentifikasi kebiasaan-kebiasaan baik pada malam hari yang sesuai dengan aturan di rumah.
5. Melalui kegiatan mengamati gambar peserta didik mampu menunjukkan kebiasaan baik yang sesuai dengan aturan di rumah dengan tepat.
6. Melalui kegiatan mengamati gambar penjumlahan benda konkrit dalam kehidupan sehari-hari peserta didik mampu mengidentifikasi konsep penjumlahan dengan tepat (bilangan 11 sampai dengan 20)
7. Melalui menggunakan media hitung berupa benda konkret peserta didik mampu memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 20 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret.