

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH JENIS DARING KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD NEGERI JATISAWIT 02
Kelas / Semester : 2 /1
Tema : Tugasku Sehari-hari (Tema 3)
Sub Tema : Tugasku Sehari-hari di rumah (Sub Tema 1)
Pembelajaran : 5
Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (1 x 35 Menit)
Muatan terpadu : PJOK, Bahasa Indonesia, PPKN
Tanggal : 19 September 2020

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati gambar permainan kucing-kucingan dan isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami gerakan menendang dan menggiring bola.
2. Dengan mencermati gambar permainan kucing-kucingan dan isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat melakukan gerakan menendang dan menggiring bola.
3. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami isi teks berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.
4. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat menemukan kosakata berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.
5. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat menemukan makna kosakata berkaitan dengan permainan kucing-kucingan.
6. Dengan mencermati isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan perilaku yang sesuai sila kedua Pancasila di rumah.
7. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menceritakan pengalaman perilaku yang sesuai sila kedua Pancasila di rumah.

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)	5 menit
(Sintak Model Discovery Learning)		
Inti	<ul style="list-style-type: none">• siswa untuk mengamati gambar (mengamati).• Siswa mengamati masing-masing gerakan yang dilakukan.	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gerakan apakah yang dilakukan? ➤ Dapatkah kamu melakukan gerakan tersebut?(<i>HOTS</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya. • Kegiatan ini melatih siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka • Siswa diminta menulis pertanyaan, kemudian secara bergantian siswa mengajukan pertanyaan. • Guru mencatat pertanyaan-pertanyaan siswa dan membahasnya secara klasikal. <p>Ayo Beraktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa melakukan gerakan pemanasan. • Guru memberikan arahan kepada siswa cara bermain dan sikap terhadap teman ketika dalam permainan. (<i>Creativity and Innovation</i>) <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa mengerjakan latihan. • Siswa memilih kata dalam petak untuk menjawab pertanyaan. <p>Jawaban:</p> <p>1. kerja sama 3. membantu 5. menendang 2. menggiring 4. bola 6. bertengkar</p> <p>Siswa menuliskan nama anak laki-laki dan perempuan berdasarkan gambar.</p> <p>4. Wati</p> <p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan orang tuanya, siswa dapat memberikan contoh kehidupan sosial di rumah 	
Penutup	<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. Dibimbing melalui media Daring 	5 menit
Refleksi dan Konfirmasi		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
ASSESSMENT (Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat Lampiran)		

PENILAIAN

Penilaian Sikap : (Pengamatan dan rekaman sikap)

Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis

Penilaian Keterampilan : Dokumentasi Praktek dan Unjuk Kerja

SUMBER DAN MEDIA

SUMBER

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Siswa Tema 3 “Tugasku Sehari-hari”.

MEDIA

HP dan Laptop

Jatisawit, 19 September 2020

Dosen Pembimbing UKSW

Guru Kelas 2

Dr. Sunardi, M.Pd.

NIDN

Khotimah, S.Pd.

NIP -

Kepala SDN Jatisawit 02

Titi Rindarti, S.Pd.SD.

NIP 19630815 198405 2 002

LAMPIRAN
PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Tes Tertulis (isian)

Menulis hasil diskusi.

Kriteria Penilaian

Kriteria	Bobot
Menjawab lngkap dan benar sesuai EYD	4
Menjawab dengan lengkpa dan benar tidak sesuai dengan EYD	3
Menjawab dengan kurang lengkap dan benar sesuai dengan EYD	2
Menjawab dengan kurang lengkap dan benar tidak sesuai dengan EYD	1

2. Penilaian Keterampilan

a. Membuat pertanyaan dari gambar yang diamati.

Penilaian: Observasi (Pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Bertanya.

No	Kriteria	Terlihat (v)	Belum Terlihat (v)
1	Menggunakan kata tanya yang sesuai		
2	Penggunaan tanda tanya pada kalimat tanya		
3	Kesesuaian pertanyaan dengan gambar yang diamati		
4	Menggunakan kata tanya yang bervariasi		

b. Berdiskusi

Hasil Pengamatan Berdiskusi

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Berdiskusi

No	Kriteria	Terlihat (v)	Belum Terlihat (v)
1	Keaktifan dalam berdiskusi		
2	Kemampuan manfaat dipatuhinya aturan dalam kehidupan sehari- hari		
3	Kemampuan mengeluarkan pendapat		

c. Melakukan gerakan menendang dan menggiring bola

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Menendang bola	Dapat melakukan gerakan	Dapat melakukan gerakan	Dapat melakukan gerakan	Tidak Dapat melakukan gerakan

		Menendang dengan benar	Menendang dengan benar, namun dilakukan dengan sedikit bimbingan guru	Menendang dengan benar, namun selalu dilakukan dengan bimbingan guru	Menendang dengan benar,
2	Menggiring bola	Dapat melakukan Menggiring dengan benar	Dapat melakukan Menggiring dengan benar, namun dilakukan dengan sedikit bimbingan guru	Dapat melakukan Menggiring dengan benar, namun selalu dilakukan dengan bimbingan guru	Tidak dapat melakukan gerakan Menggiring dengan benar

LEMBAR KERJA

Nama :
No. Absen :

BAHASA INDONESIA

Lengkapilah titik-titik di bawah ini dengan kata yang tersedia !

1. Bermain kucing-kucingan dilakukan dengan
2. Ali ... bola menghindari teman.
3. Kita harus ... teman yang sedang kesusahan.
4. Bermain kucing-kucingan menggunakan
5. Ali ... bola ke arah teman.
6. Sesama teman dilarang

bertengkar
kerja sama

menendang
menggiring

bola
membantu

Ali, Adi, Bayu, dan Kaka bermain kucing-kucingan. Mereka semua laki-laki.

Siti, Ayu, Eca, dan Wati bermain bola bekel. Mereka semua perempuan.



Perhatikan gambar di atas !

Tulislah nama-nama anak berdasarkan jenis kelaminnya !

Anak Laki-Laki	Anak Perempuan

PPKN

Diskusikan dengan saudaramu di rumah.

Diskusikan sikap kamu terhadap teman atau saudara yang berlainan jenis kelamin !

Apakah sikap tersebut sesuai dengan nilai sila kedua Pancasila? Jelaskan !

Tulislah hasil diskusimu !