

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING  
(RPP)**

**SATUAN PENDIDIKAN : SDN 1 SAMBENG**  
**KELAS/SEMESTER : II (DUA) / II (DUA)**  
**TEMA : 8 (KESELAMATAN DI RUMAH DAN PERJALANAN)**  
**SUB TEMA : 4 (MENJAGA KESELAMATAN DI PERJALANAN)**  
**PEMBELAJARAN : 1 (SATU)**  
**ALOKASI WAKTU : 2 X 35 MENIT**  
**PPL KE / WAKTU : 1 / 3 Juni 2021**



Oleh :  
**SINTA, S.Pd.**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU SEKOLAH DASAR  
PRAJABATAN  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
2021**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING**

## PESAN UNTUK ORANG TUA

Assalamualaikum Wr.Wb. Selamat pagi. Apa kabar Ayah/Bunda? Semoga Ayah/Bunda senantiasa dalam keadaan sehat selalu ya, mengingat kondisi daerah kita saat ini masih pandemi virus COVID-19, maka pada hari ini kita masih melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), oleh karena itu dimohon Ayah/Bunda untuk mendampingi ananda dalam melakukan aktivitas pembelajaran, karena kita tidak libur sekolah melainkan Home Learning (HL). Ayah/Bunda dimohon untuk selalu mengingatkan ananda agar mematuhi protokol kesehatan dalam melakukan setiap aktivitas dan selalu menjaga kebersihan di lingkungan rumah supaya terhindar dari penyebaran virus COVID-19 dan Demam Berdarah. Terima kasih.☺

### SKENARIO PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pembelajaran</b>	<b>: SDN 1 SAMBENG</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: 2/2</b>
<b>Tema</b>	<b>: 8 (Keselamatan Di Rumah Dan Perjalanan)</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: 4 (Menjaga Keselamatan Di Perjalanan)</b>
<b>Pembelajaran Ke</b>	<b>: 1 (Satu)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 JP x 35 menit</b>
<b>Muatan Pembelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika</b>

### Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

#### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Mencermati penggunaan huruf kapital ( nama Tuhan, nama orang, nama agama), serta tanda titik dan tanda tanya dalam kalimat yang benar.	3.10.1 Mendeteksi teks dongeng yang didalamnya memuat aturan penggunaan huruf kapital . (C4) 3.10.2 Menemukan penggunaan huruf kapital ( awal kalimat) pada teks dongeng “ kisah kera dan ayam”. ( C4 )
4. 10 Menulis teks dengan menggunakan huruf capital ( nama Tuhan, nama agama, nama orang), serta tanda titik dan tanda Tanya pada akhir kalimat dengan benar.	4.10.1 Memperbaiki penulisan penggunaan huruf kapital pada kalimat pendek. (C4)

#### SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya.	3.4.1 Memilih bahan buatan dan alat untuk membuat karya hiasan.(C4) 3.4.2 Menyusun langkah- langkah pembuat karya hiasan.(C6)
4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan.	4.4.1 Membuat karya hiasan dengan bahan buatan. (C6)

#### Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang ( termasuk jarak ), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari- hari.	3.6. 1 Membuktikan permasalahan sehari – hari yang berhubungan dengan satuan waktu. (C5)
4.6 Melakukan pengukuran panjang (	4.3.1 Memecahkan masalah yang berkaitan

termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	dengan satuan waktu. (C4)
---	---------------------------

## A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati teks dongeng pada video yang dipandu guru secara daring, siswa dapat mendeteksi aturan penggunaan huruf kapital dengan lafal dan intonasi dengan benar.
2. Melalui kegiatan penugasan games wordwall secara daring, siswa dapat memperbaiki penulisan teks pendek sesuai dengan aturan penggunaan huruf kapital ( awal kalimat ) secara tepat.
3. Melalui kegiatan mengamati video secara daring yang di pandu guru, siswa dapat memilih bahan buatan dan alat untuk membuat karya hiasan dan menyusun langkah- langkah membuat karya hiasan ayam dengan benar dan tepat.
4. Melalui kegiatan penugasan, siswa dapat membuat karya hiasan dengan bahan buatan secara kreatif.
5. Melalui kegiatan Tanya jawab secara daring dengan guru, siswa dapat membuktikan permasalahan sehari- hari yang berhubungan dengan satuan waktu benar.
6. Melalui kegiatan penugasan secara daring dengan di pandu guru, siswa dapat menyelesaikan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan satuan waktu dengan benar.

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, penugasan, ceramah.

Model : *Projek Based Learning*

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALAT DAN MEDIA
<b>Waktu</b>	<b>20 menit</b>	
<b>Pendahuluan</b>	<p><b><i>Pendahuluan dengan GOOGLE MEET</i></b>  <b><i>Link <a href="https://meet.google.com/aft-iots-kqs">https://meet.google.com/aft-iots-kqs</a></i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam, menyapa siswa, berdo'a, mengecek kehadiran, melalui <i>Whatsapp Grup. (Orientasi)</i></li> <li>2. Melakukan tanya jawab mengulas kembali beberapa materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. (<i>Apersepsi</i>)</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran. (<i>Motivasi</i>)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Meet</li> <li>- Whatsapp</li> <li>- Youtube</li> </ul>
<b>Waktu</b>	<b>100 menit</b>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><i>Projek Based Learning</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati video dongeng kisah kera dan ayam yang ditampilkan guru melalui youtube. (<b>Technological, content</b>)  Link : <a href="https://youtu.be/SFvDelINdMk">https://youtu.be/SFvDelINdMk</a></li> <li>2. Peserta didik mendengarkan materi tentang penulisan huruf kapital yang benar dengan melihat video yang di tampilkan guru melalui google meet.( <i>rasa ingin tahu dan disiplin (mendengarkan materi communications, critical thinking)</i>)</li> <li>3. Peserta didik mendengarkan guru cara mengisi LKPD melalui games <i>wordwall</i> dengan mandiri. Guru memfasilitasi web aplikasi. <b>Link <a href="https://wordwall.net/play/13564/772/215">https://wordwall.net/play/13564/772/215</a></b> (Technology)</li> <li>4. Peserta didik memperhatikan video bahan, alat dan langkah – langkah pembuatan karya hiasan anak ayam dari bahan buatan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Meet</li> <li>- Youtube</li> <li>- Games Wordwall</li> </ul>

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALAT DAN MEDIA
	<p>sesuai petunjuk guru.( <b>rasa ingin tahu dan disiplin</b>) (<b>Tahap mendesain perencanaan proyek</b>)</p> <p>5. Guru mengumumkan pada siswa melalui grup <i>Whatsapp</i> bahwa proyek yang di susun harus selesai hari ini. (<b>Tahap menjadwalkan proyek</b>)</p> <p>6. Peserta didik membuat karya hiasan dari bahan buatan melalui petunjuk video bersama guru, guru memonitoring kegiatan siswa melalui google meet.(<i>creativity</i>) (<i>communication</i>)( <b>Tahap memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek</b>)</p> <p>7. Perwakilan peserta didik melakukan presentasi hasil penyelesaian LKPD. Siswa lainnya menyerahkan presentasi dalam bentuk rekam video dan gambar dan yang dikirim kepada guru melalui WhatsApp Private Chat. (<i>communication, colaboration</i>)( <b>Tahap menguji hasil</b>)</p> <p>8. Peserta didik bersama guru tanya jawab mengenai satuan waktu. (<i>critical thinking, (communication, colaboration)</i>)</p> <p>9. Peserta didik mengisi LKPD secara mandiri berkaitan dengan pemecahan masalah satuan waktu. Guru memfasilitasi pertanyaan siswa melalui aplikasi chat WhatsApp Grup.(<i>tanggung jawab</i>)</p>	
<b>Waktu</b>	<b>10 menit</b>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat kesimpulan materi yang disampaikan oleh guru.</li> <li>2. Siswa mengerjakan soal evaluasi melalui <i>Whatsapp Grup</i>.</li> <li>3. Doa penutup pembelajaran.</li> </ol>	- Google meet

### C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Jurnal	Tes Tertulis	Membuat Karya Bahan Buatan

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDN 1 SAMBENG

Bogor, 3 Juni 2021

Guru Kelas IV

JAERIYAH, S.Pd.  
NIP. 19650405 198610 2 008

SINTA, S.Pd.  
NIM. 201503001510