

**PANDUAN PENGEMBANGAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)
DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKALONGAN
TAHUN 2020**

Pengarah :

Drs. Soeroso, M.Pd

Penanggung Jawab :

Ahmad Husni, ST, M.Eng.

Tim Pengembang :

Ketua :

Tri Martiningsih, S.Pd., M.Pd

Anggota :

Yatini, S.Pd. SD

Musbikhin, S.Pd.

Bonari, S.Pd.

Winursiyami, S.Pd

**PANDUAN PENGEMBANGAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)
DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKALONGAN
TAHUN 2020**

**BAB I
PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Munculnya pandemi Covid-19 berimbas pada semua pihak untuk dapat beradaptasi dengan tatanan baru kehidupan dunia. Terlebih di dunia pendidikan, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, di masa adaptasi kebiasaan baru terpaksa dilakukan secara jarak jauh yang sebelumnya jarang dilaksanakan.

Sama seperti pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh merupakan hal yang perlu direncanakan dengan matang dan perlu dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Terkait dengan perencanaan pembelajaran, penguasaan keterampilan guru dalam menyusun RPP untuk pembelajaran jarak jauh sangatlah penting baik di masa pandemi ini ataupun setelah pandemi.

Oleh karena itu, Tim Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Kota Pekalongan bermaksud menyusun contoh panduan guna membantu guru dalam menyusun RPPJJ. Akan tetapi panduan ini bukan merupakan panduan yang paling benar untuk dilaksanakan dalam penyusunan RPPJJ. Panduan ini merupakan panduan dalam pengembangan RPP secara minimal. Kreativitas Bapak Ibu guru dalam menyusun RPPJJ tetap diperlukan untuk menyesuaikan dengan kondisi sekolah dan kebutuhan peserta didik yang diampu.

B. Tujuan

Berdasarkan latar belakang, panduan ini disusun untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Membantu guru dalam persiapan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.
2. Memberikan petunjuk penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (RPPJJ) bagi guru.
3. Memberikan contoh RPPJJ berbagai moda.

C. Pengertian

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi dan media lain.

Pembelajaran jarak jauh dibagi menjadi 4 moda yaitu pembelajaran moda daring, kombinasi dominan daring, kombinasi dominan luring, dan luring. Daring langsung, daring tidak langsung, luring, dan kombinasi daring dan luring. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Daring Langsung adalah komunikasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jejaring/internet dengan media perantara berupa komputer, *smartphone*, atau alat sejenisnya dan dilakukan pada waktu yang bersamaan (*real time*). Contohnya menggunakan platform zoom meeting, video call, dll
2. Daring Tidak Langsung, adalah komunikasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jejaring/internet dengan media perantara berupa komputer, *smartphone*, atau alat sejenisnya Tetapi dilakukan pada waktu yang berlainan. Contohnya menggunakan , line chat, whatsapp chat, youtube, email, dll
3. Luring adalah komunikasi pembelajaran tanpa menggunakan jaringan/internet melainkan media lainnya seperti TV, radio, kantor pos dokumen, dll
4. Kombinasi Daring dan Luring adalah komunikasi pembelajaran yang memadukan penggunaan jaringan/internet dan tanpa jaringan/internet

BAB II

PRINSIP PENGEMBANGAN DAN SISTEMATIKA RENCANA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)

RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan moda apa pun untuk setiap Kompetensi Dasar (KD). Oleh karena itu, apa yang tertuang di dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu KD yang sesuai dengan moda pembelajaran yang digunakan.

Penyusunan RPP mengacu pada prinsip pengembangan RPP yang tertuang dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dan selanjutnya diatur dalam Surat Edaran Mendikbud No 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang diantaranya memuat pernyataan bahwa dalam menyusun RPP minimal guru mencantumkan tujuan, langkah-langkah pembelajaran, penilaian. Namun, boleh menambahkan unsur lain sesuai keperluan.

Dalam panduan RPPJJ ini disepakati prinsip dan sistematika RPPJJ seperti yang tertuang sebagai berikut. Namun seperti yang telah disebutkan dalam latar belakang, Kreativitas Bapak Ibu guru dalam menyusun RPPJJ tetap diperlukan untuk menyesuaikan dengan kondisi sekolah dan kebutuhan peserta didik yang diampu.

A. Prinsip Pengembangan RPPJJ

Berdasarkan permendikbud no. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah disebutkan serangkaian prinsip dalam menyusun RPP, dalam penyusunan RPPJJ pun menggunakan prinsip sebagai berikut:

- 1) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik
- 2) Berpusat pada peserta didik
- 3) Berbasis konteks
- 4) Berorientasi kekinian
- 5) Mengembangkan kemandirian belajar
- 6) Memberi umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran
- 7) Memiliki keterkaitan dan keterpaduan antar kompetensi dan atau antar muatan
- 8) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
- 9) Kegiatan langkah-langkah pembelajaran memperhatikan pada SE Sekjen Kemendikbud No 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus deasess (covid-19).

B. Sistematika RPPJJ

Untuk keperluan penyusunan RPPJJ, tim pengembang RPPJJ Kota Pekalongan menyepakati sistematika sebagai berikut:

- (1) Identitas
- (2) Tujuan
- (3) Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
- (4) Penilaian.

Adapun keterangannya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Identitas RPPJJ

- * Nama Sekolah
- * Mata Pelajaran
- * Kelas/Semester
- * Kompetensi Dasar
- * Materi Pokok
- * Alokasi Waktu
- * Moda daring/luring

Catatan:

- RPP disusun untuk satu atau beberapa Kompetensi Dasar;
- Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dikutip dari silabus yang disusun oleh satuan pendidikan;
- Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian KD yang bersangkutan, yang dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan. Oleh karena itu, waktu untuk mencapai KD dapat diperhitungkan dalam satu atau beberapa kali pertemuan bergantung pada karakteristik KD-nya.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran berisi penguasaan kompetensi yang operasional yang ditargetkan/dicapai dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuan Pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari KD. Apabila rumusan KD sudah operasional, rumusan tersebutlah yang dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat terdiri atas sebuah tujuan atau beberapa tujuan yang ditulis dalam bentuk paragraf.

3. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Untuk mencapai suatu KD harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup disesuaikan dengan moda yang dipilih. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan.

4. Penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data. Dalam sajiannya dapat dituangkan dalam bentuk matrik horisontal atau vertikal. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian, tes unjuk kerja, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubrik penilaian.

C. Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (RPPJJ)

Berikut ini merupakan contoh format RPPJJ. Namun, format berikut bukanlah format yang baku, Bapak Ibu guru dapat membuat RPP PJJ dengan format yang lain yang disepakati sekolah/ KKG

Contoh Format RPP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)

Identitas

Nama Satuan Pendidikan	:
Mata Pelajaran	:
Kelas/Semester	:
Kompetensi Dasar	:
Materi Pokok	:
Alokasi Waktu	: x menit(..... pertemuan)
Moda	: Daring langsung, daring tidak langsung, luring, kombinasi daring luring

- A. Tujuan Pembelajaran
(memuat indikator) dibentuk dalam paragraf
- B. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
 - Pendahuluan
 - Inti
 - Penutup
- C. Penilaian
(melihat indikator)
 - Sikap
 - Pengetahuan/keterampilan
- D. Pengesahan (guru dan kepala sekolah)
- E. Lampiran LK

D. Format Penulisan

1. Kertas A4
2. Huruf Arial 10
3. Spasi 1
4. Margin Kiri=3 Atas=2 Kanan=2 Bawah=2
5. Halaman : kanan bawah

BAB III

PENUTUP

Panduan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (RPPJJ) diluncurkan oleh Dinas Pendidikan Kota Pekalongan di era Pandemi COVID-19. Namun, diharapkan RPP PJJ ini bisa digunakan di era kapan pun dengan tetap mengacu pada prinsip pengembangan dan regulasi yang ada.

Demikian panduan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (RPPJJ) model ini dibuat untuk dapat digunakan oleh Tim Penyusun RPP PJJ dari KKG. Semoga dengan penyusunan panduan pengembangan RPPJJ dapat bermanfaat dan memperlancar kegiatan pembelajaran Jarak jauh.

LAMPIRAN

1. CONTOH RPP JARAK JAUH MODA DARING LANGSUNG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) JARAK JAUH

Sekolah	:	SD Contoh
Kelas/Semester	:	I/1(satu)
Tema	:	1. Diriku
Subtema	:	1. Aku dan Teman baru
Pembelajaran	:	2
Alokasi Waktu	:	3 X 35 menit (1 kali pertemuan)
MODA	:	DARING LANGSUNG (menggunakan ZOOM MEETING)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat, bekerja sama dengan teman. Dengan permainan “Cerita Teman”, siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan, mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	Guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Selanjutnya siswa berdoa menyampaikan komitmen tentang sikap yang ingin mereka tunjukkan hari ini. Siswa melakukan “Tepuk Anak Sholih, mengulangi lagu “Siapa Namamu?” dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan apa saja yang akan mereka lakukan selama sehari ini dan manfaat apa yang akan mereka dapatkan	10’
Kegiatan Inti	1. Siswa membentuk kelompok 2. setiap kelompok membentuk satu barisan ke belakang. Siswa di setiap kelompok berdiri sambil memegang pundak teman di depannya. 3. Siswa melakukan permainan sesuai dengan intruksi guru yaitu:  Semua barisan kelompok berdiri di garis awal yang sudah ditentukan oleh guru.  Setelah diberi aba-aba, semua kelompok akan berlomba berjalan lurus ke satu arah menuju garis akhir yang sudah diberi tanda oleh guru.  Siswa melakukan kegiatan ini sebanyak dua kali dimana siswa yang tadi berdiri di urutan paling depan pindah ke urutan paling akhir, lalu siswa yang berdiri di urutan kedua maju menjadi siswa yang paling depan. 4. Siswa diberi motivasi untuk tetap bisa tertib dan kompak saat melakukan permainan. 5. Setelah permainan selesai dan sebelum siswa kembali ke kelas, perwakilan siswa menyampaikan	85’

	pendapat mereka tentang permainan yang baru saja mereka lakukan. - Setelah beristirahat, siswa melakukan permainan “Cerita Teman” untuk mengenal lebih dekat dengan teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman yang duduk di sebelahnya. - Siswa kembali membentuk kelompok - Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang prosedur permainan yang akan mereka lakukan. Prosedur permainan: - Setiap kelompok akan mendapatkan sebuah saputangan. - Saputangan tersebut akan dikelilingkan bisa dengan iringan lagu. - Saat lagu berhenti, siswa yang memegang saputangan terakhir bertugas untuk mengucapkan terimakasih kepada teman yang sudah memberinya saputangan dan memperkenalkan nama teman (nama lengkap dan nama panggilan) yang ada di sebelah kanannya. - Begitu seterusnya sampai semua mendapat giliran untuk memperkenalkan teman yang ada di sampingnya. - Setiap kelompok menunjuk satu teman yang akan memberikan aba-aba dalam permainan tersebut. - Siswa yang tidak mendapat giliran diharapkan bisa menghargai teman yang berbicara dan diizinkan untuk membantu atau mengoreksi bila ada yang salah.	
Penutup	Siswa menyimak ulasan guru tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi - Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? - Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa? - Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa? - Sikap apa yang dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar? Siswa menyimak penguatan dan kesimpulan pembelajaran hari ini yang disampaikan guru Siswa bersama guru merayakan keberhasilan pembelajaran dengan mengumandangkan <i>yel-yel</i> penyemangat Sebagai penutup guru mengajak siswa untuk bersyukur atas ilmu dan semua kegembiraan yang telah mereka rasakan di hari ini	10’

C. PENILAIAN

N O	ASPEK PENILAI AN	INDIKATOR																																
1	Sikap	Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan																																
2.	Pengetahu an	Tes tertulis (Guru meminta siswa menyebutkan 5 nama panggilan dan lengkap teman baru di kelas. Selain itu, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan yang akan diberikan, misalnya siswa menyebutkan nama teman sambil menunjuk orang yang dimaksud atau menyebutkan ciri-ciri teman tersebut).																																
	Ketrampil an	a. Penilaian Unjuk kerja: Berjalan lurus ke satu arah																																
		<table><tr><th rowspan="2">No.</th><th rowspan="2">Nama Siswa</th><th colspan="4">Kriteria</th><th rowspan="2">Pre</th></tr><tr><th>Berbaris lurus me- megang pundak</th><th>Berjalan lurus ke satu arah</th><th>Mulai dan berhenti ber- jalan sesuai aba-aba</th><th>Rapi dan teratur</th></tr><tr><td>1.</td><td>Dayu</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>Sang</td></tr><tr><td>2.</td><td>Udin</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>-</td><td>E</td></tr><tr><td>3.</td><td>...</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	No.	Nama Siswa	Kriteria				Pre	Berbaris lurus me- megang pundak	Berjalan lurus ke satu arah	Mulai dan berhenti ber- jalan sesuai aba-aba	Rapi dan teratur	1.	Dayu	✓	✓	✓	✓	Sang	2.	Udin	✓	✓	✓	-	E	3.	...					
		No.			Nama Siswa	Kriteria				Pre																								
			Berbaris lurus me- megang pundak	Berjalan lurus ke satu arah		Mulai dan berhenti ber- jalan sesuai aba-aba	Rapi dan teratur																											
		1.	Dayu	✓	✓	✓	✓	Sang																										
		2.	Udin	✓	✓	✓	-	E																										
		3.	...																															
		b. Penilaian: Unjuk kerja: Memperkenalkan teman lewat permainan																																
		<table><tr><th>Kriteria</th><th>Baik sekali 4</th><th>Baik 3</th><th>Cukup 2</th><th>P Penda</th></tr><tr><td>1. Kemampuan memperkenalkan teman di kelas.</td><td>Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan mandiri.</td><td>Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru satu kali.</td><td>Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari satu kali.</td><td>Siswa b mampu menyeb nama le dan nar panggil di kelas</td></tr><tr><td>2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.</td><td>Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarah ulang.</td><td>Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang.</td><td>Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang.</td><td>Siswa b mampu melakuk permain sesuai c aturan.</td></tr></table>	Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	P Penda	1. Kemampuan memperkenalkan teman di kelas.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan mandiri.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru satu kali.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari satu kali.	Siswa b mampu menyeb nama le dan nar panggil di kelas	2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarah ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang.	Siswa b mampu melakuk permain sesuai c aturan.																	
		Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	P Penda																												
1. Kemampuan memperkenalkan teman di kelas.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan mandiri.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru satu kali.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari satu kali.	Siswa b mampu menyeb nama le dan nar panggil di kelas																														
2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarah ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang.	Siswa b mampu melakuk permain sesuai c aturan.																														

Pekalongan,

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru mata pelajaran

.....
NIP

.....
NIP

2. CONTOH RPP JARAK JAUH MODA DARING TIDAK LANGSUNG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) JARAK JAUH

Sekolah	:	SD Contoh
Kelas/Semester	:	I/1(satu)
Tema	:	1. Diriku
Subtema	:	1. Aku dan Teman baru
Pembelajaran	:	2
Alokasi Waktu	:	3 X 35 menit (1 kali pertemuan)
MODA	:	DARING TIDAK LANGSUNG (menggunakan whatsapp, youtube)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat, bekerja sama dengan teman. Dengan permainan “Cerita Teman”, siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan, mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	Dengan memanfaatkan Youtube guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Selanjutnya berdoa dan menyampaikan komitmen tentang sikap yang ingin mereka tunjukkan hari ini. Siswa melakukan “Tepuk Anak Sholih, mengulangi lagu “Siapa Namamu?” dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan apa saja yang akan mereka lakukan selama sehari ini dan manfaat apa yang akan mereka dapatkan	10’
Kegiatan Inti	- Siswa melakukan permainan, orang tua mendampingi dan merekam dengan menggunakan smartphone. Urutannya adalah:  Siswa berdiri di garis awal yang sudah ditentukan.  Setelah diberi aba-aba orang tua, siswa akan berjalan lurus ke satu arah menuju garis akhir yang sudah diberi tanda. - Siswa melakukan kegiatan ini sebanyak dua kali - Siswa diberi motivasi orang tua untuk tetap bisa tertib melakukan permainan. - Setelah permainan selesai siswa menyampaikan pendapat mereka tentang permainan yang baru saja mereka lakukan. - Setelah beristirahat, siswa melakukan permainan “Cerita Teman” untuk mengenal lebih dekat dengan teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman-teman sekelasnya - Orang tua mengirim rekaman pada group Watsapp sekolah atau ke guru kelasnya	85’

Penutup	Siswa presentasi refleksi (direkam video dibantru orang tua) tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi - Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? - Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa? - Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa? - Sikap apa yang dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar?	10'

C. PENILAIAN

N O	ASPEK PENILAI AN	INDIKATOR
1	Sikap (rekaman vodeo)	Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan
2.	Pengetahu an (jawaban melalui watsapp)	Tes tertulis (Guru meminta siswa menyebutkan 5 nama panggilan dan lengkap teman baru di kelas. Selain itu, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan yang akan diberikan, misalnya siswa menyebutkan nama teman sambil menunjuk orang yang dimaksud atau menyebutkan ciri-ciri teman tersebut).

Ketrampilan
(rekaman
vodeo)

a. Penilaian Unjuk kerja: Berjalan lurus ke satu arah

No.	Nama Siswa	Kriteria				Pre
		Berbaris lurus me- megang pundak	Berjalan lurus ke satu arah	Mulai dan berhenti ber- jalan sesuai aba-aba	Rapi dan teratur	
1.	Dayu	✓	✓	✓	✓	Sang
2.	Udin	✓	✓	✓	-	E
3.	...					

b. Penilaian: Unjuk kerja: Memperkenalkan teman lewat permainan

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	P Penda
1. Kemampuan memperkenalkan teman di kelas.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan mandiri.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru satu kali.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari satu kali.	Siswa b mampu menyeb nama le dan nar panggil di kelas
2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang.	Siswa b mampu melakul permain sesuai c aturan.

Pekalongan,

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....
NIP

.....
NIP

3. CONTOH RPP JARAK JAUH MODA LURING

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) JARAK JAUH

Sekolah	:	SD Contoh
Kelas/Semester	:	I/1(satu)
Tema	:	1. Diriku
Subtema	:	1. Aku dan Teman baru
Pembelajaran	:	2
Alokasi Waktu	:	3 X 35 menit (1 kali pertemuan)
MODA	:	LURING (MENGUNAKAN JASA POS, KUNJUNGAN)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat, bekerja sama dengan teman. Dengan permainan “Cerita Teman”, siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan, mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	(Dengan memanfaatkan kantor pos atau kunjungan ke rumah dengan protokol kesehatan guru mengirimkan sintak pembelajaran mulai dari pembukaan s.d. penutupan, ceklist kegiatan, lembar evaluasi dan lembar refleksi. Orang tua mendampingi dan memandu siswa saat kegiatan). Adapun sintaknya adalah sebagai berikut: Guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Selanjutnya berdoa dan menyampaikan komitmen tentang sikap yang ingin mereka tunjukkan hari ini. Siswa melakukan “Tepuk Anak Sholih, mengulangi lagu “Siapa Namamu?” dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan apa saja yang akan mereka lakukan selama sehari ini dan manfaat apa yang akan mereka dapatkan	10’
Kegiatan Inti	- Siswa melakukan permainan, orang tua mendampingi dan menyaksikan. Urutannya adalah:  Siswa berdiri di garis awal yang sudah ditentukan.  Setelah diberi aba-aba orang tua, siswa akan berjalan lurus ke satu arah menuju garis akhir yang sudah diberi tanda. - Siswa melakukan kegiatan ini sebanyak dua kali - Siswa diberi motivasi orang tua untuk tetap bisa tertib melakukan permainan. - Setelah permainan selesai siswa menyampaikan	85’

	pendapat mereka tentang permainan yang baru saja mereka lakukan. 5. Setelah beristirahat, siswa melakukan permainan “Cerita Teman” untuk mengenal lebih dekat dengan teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman-teman sekelasnya 6. Orang tua mengirim ceklist kegiatan dan evaluasi siswa atau ke guru kelasnya	
Penutup	Siswa mengisi lembar refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi - Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? - Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa? - Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa? - Sikap apa yang dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar? Orang tua mengirim lembar refleksi ke guru kelas baik melalui pos atau langsung ke sekolah dengan protocol kesehatan	10’

C. PENILAIAN

N O	ASPEK PENILAI AN	INDIKATOR
1	Sikap (melihat ceklist)	Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan
2.	Pengetahu an (lembar evaluasi)	Tes tertulis (Guru meminta siswa menyebutkan 5 nama panggilan dan lengkap teman baru di kelas. Selain itu, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan yang akan diberikan, misalnya siswa menyebutkan nama teman sambil menunjuk orang yang dimaksud atau menyebutkan ciri-ciri teman tersebut).

Ketrampilan
n
(ceklist)

a. Penilaian Unjuk kerja: Berjalan lurus ke satu arah

No.	Nama Siswa	Kriteria				Pre
		Berbaris lurus me- megang pundak	Berjalan lurus ke satu arah	Mulai dan berhenti ber- jalan sesuai aba-aba	Rapi dan teratur	
1.	Dayu	✓	✓	✓	✓	Sang
2.	Udin	✓	✓	✓	-	E
3.	...					

b. Penilaian: Unjuk kerja: Memperkenalkan teman lewat permainan

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	P Penda
1. Kemampuan memperkenalkan teman di kelas.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan mandiri.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru satu kali.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari satu kali.	Siswa b mampu menyeb nama le dan nar panggil di kelas
2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang.	Siswa b mampu melakul permain sesuai c aturan.

Pekalongan,

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....
NIP

.....
NIP

Catatan

Guru melampirkan ceklist kegiatan, lembar evaluasi dan lembar refleksi

4. CONTOH RPP JARAK JAUH MODA KOMBINASI DARING DAN LURING
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) JARAK JAUH

Sekolah	:	SD Contoh
Kelas/Semester	:	I/1(satu)
Tema	:	1. Diriku
Subtema	:	1. Aku dan Teman baru
Pembelajaran	:	2
Alokasi Waktu	:	3 X 35 menit (1 kali pertemuan)
MODA	:	KOMBINASI DARING DAN LURING (MENGUNAKAN WATSAPP)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat, bekerja sama dengan teman. Dengan permainan “Cerita Teman”, siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan, mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah/ Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1. Dengan memanfaatkan Youtube guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Selanjutnya berdoa dan menyampaikan komitmen tentang sikap yang ingin mereka tunjukkan hari ini. 2. Siswa melakukan “Tepuk Anak Sholih, mengulangi lagu “Siapa Namamu?” dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan apa saja yang akan mereka lakukan selama sehari ini dan manfaat apa yang akan mereka dapatkan	10’
Kegiatan Inti	3. Siswa melakukan permainan, orang tua mendampingi dan merekam dengan menggunakan smartphone. Urutannya adalah:  Siswa berdiri di garis awal yang sudah ditentukan.  Setelah diberi aba-aba orang tua, siswa akan berjalan lurus ke satu arah menuju garis akhir yang sudah diberi tanda. 4. Siswa melakukan kegiatan ini sebanyak dua kali 5. Siswa diberi motivasi orang tua untuk tetap bisa tertib melakukan permainan. 6. Setelah permainan selesai siswa menyampaikan pendapat mereka tentang permainan yang baru saja mereka lakukan. 7. Setelah beristirahat, siswa melakukan permainan “Cerita Teman” untuk mengenal lebih dekat dengan teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman-	85’

	teman sekelasnya 8. Orang tua mengirim rekaman pada group Watsapp sekolah atau ke guru kelasnya	
Penutup	Siswa mengisi lembar refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan - Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? - Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa? - Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa? - Sikap apa yang dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar? Orang tua mengirim ceklist kegiatan, lembar evaluasi, dan lembar refleksi ke sekolah	10'

C. PENILAIAN

N O	ASPEK PENILAI AN	INDIKATOR
1	Sikap (melihat ceklist)	Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan
2.	Pengetahu an (lembar evaluasi dikirim ke sekolah)	Tes tertulis (Guru meminta siswa menyebutkan 5 nama panggilan dan lengkap teman baru di kelas. Selain itu, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan yang akan diberikan, misalnya siswa menyebutkan nama teman sambil menunjuk orang yang dimaksud atau menyebutkan ciri-ciri teman tersebut).

Ketrampilan (ceklist)	a. Penilaian Unjuk kerja: Berjalan lurus ke satu arah					
	No.	Nama Siswa	Kriteria			
			Berbaris lurus memegang pundak	Berjalan lurus ke satu arah	Mulai dan berhenti berjalan sesuai aba-aba	Rapi dan teratur
	1.	Dayu	✓	✓	✓	✓
	2.	Udin	✓	✓	✓	-
	3.	...				
	b. Penilaian: Unjuk kerja: Memperkenalkan teman lewat permainan					
	Kriteria		Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Pendapan
	1. Kemampuan memperkenalkan teman di kelas.		Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan mandiri.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru satu kali.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari satu kali.	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari satu kali.
	2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.		Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang.

Pekalongan,

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....
NIP

.....
NIP

Catatan

Guru melampirkan ceklist kegiatan, lembar evaluasi dan lembar refleksi