

JURNAL HARIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN		
Institusi	:	SDN
Kelas / Semester	:	I (Satu) / II (Genap)
Tahun Pelajaran	:	20.. / 20..

Mata Pelajaran		:	Matematika		
Bab 5		:	Ayo Membilang sampai dengan 20		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi		Penilaian	Hari/Tanggal
1.	Subbab A : Menghitung, Membaca, dan Menulis bilangan <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dapat menghitung banyaknya benda sampai dengan 20 dengan tepat. Peserta didik dapat Membaca lambang bilangan sampai dengan 20 dengan benar. Peserta didik dapat menuliskan lambang bilangan sampai dengan 20 dengan percaya diri. Peserta didik dapat memperkirakan banyak benda (estimasi) sampai dengan 20 dengan tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> Bilangan 11–20 Bingkai 10 		Sikap, pengetahuan, keterampilan	
2.	Subbab B : Menghitung Maju dan Mundur <ol style="list-style-type: none"> Setelah mempelajari materi ini, peserta didik dapat Menghitung maju dan mundur sampai dengan 20 dengan tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> Menghitung maju Menghitung mundur 		Sikap, pengetahuan, keterampilan	
3.	Subbab C : Nilai Tempat <ol style="list-style-type: none"> Setelah mempelajari materi ini, peserta didik dapat menunjukkan nilai tempat suatu bilangan (satuan dan puluhan).percaya diri. 	<ul style="list-style-type: none"> Satuan Puluhan 		Sikap, pengetahuan, keterampilan	
4.	Subbab D : Membandingkan Bilangan <ol style="list-style-type: none"> Setelah mempelajari materi ini, peserta didik dapat menunjukkan konsep sama banyak, lebih banyak, dan lebih sedikit dari dua kelompok benda menggunakan benda konkret dengan benar. 	<ul style="list-style-type: none"> Sama banyak Lebih banyak Lebih sedikit 		Sikap, pengetahuan, keterampilan	
Bab 6		:	Penjumlahan dan Pengurangan sampai dengan 20		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi		Penilaian	Hari/Tanggal
1.	Subbab A : Mengenal Konsep Lebih dari, Kurang dari, dan Selisih <ol style="list-style-type: none"> Setelah mempelajari materi ini, peserta didik dapat 	<ul style="list-style-type: none"> Lebih dari Kurang dari Beda Selisih 			

	menunjukkan lebih dari, kurang dari, dan beda atau selisih dari dua kelompok benda menggunakan benda konkret dengan tepat.			
2.	Subbab B : Penjumlahan yang Hasilnya Kurang dari 20 2. Peserta didik dapat menggunakan berbagai strategi penjumlahan antara bilangan satuan dan satuan (menghitung maju, menghitung dengan 10, dan penjumlahan berulang). 3. Peserta didik dapat menggunakan berbagai strategi penjumlahan antara bilangan puluhan dan bilangan satuan yang hasilnya kurang dari 20 (menghitung maju, pasangan bilangan, dan nilai tempat).	<ul style="list-style-type: none">• Menghitung maju• Menghitung mundur		
3.	Subbab C : Pengurangan yang Hasilnya Kurang dari 20 4. Setelah mempelajari materi ini, peserta didik dapat menggunakan berbagai strategi pengurangan yang hasilnya kurang dari 20 (menghitung mundur, pasangan bilangan, nilai tempat) dengan tepat	<ul style="list-style-type: none">• Penjumlahan• Menghitung mundur Pasangan bilangan• Nilai tempat		
Bab 7 : Mengukur Panjang Benda				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	Subbab A : Membandingkan dan Mengurutkan Panjang Benda 1. Peserta didik dapat membandingkan panjang dari dua benda dengan tepat. 2. Peserta didik dapat mengurutkan benda berdasarkan panjang benda dengan percaya diri	<ul style="list-style-type: none">• Lebih tinggi• Sama tinggi• Lebih pendek• Paling tinggi• Paling pendek• Lebih panjang• Sama Panjang• Paling Panjang		
2.	Subbab B : Mengukur Panjang Benda 3. Peserta didik dapat mengestimasi panjang benda dengan menggunakan satuan tidak baku dengan tepat. 4. Peserta didik dapat mengukur panjang benda menggunakan objek lain dalam satuan tidak baku dengan percaya diri.	<ul style="list-style-type: none">• Menghitung maju• Menghitung mundur		
3.	5. Subbab C : Proyek, Evaluasi, Catatanku			
Bab 8 : Mengenal Diagram				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	Subbab A : Mengelompokkan Data	<ul style="list-style-type: none">• Data• Mengelompokkan data• Daftar		

	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat mengelompokkan objek dengan tepat.2. Peserta didik dapat menghitung setiap kelompok objek dengan percaya diri.3. Peserta didik dapat membaca daftar dan tabel maksimal empat kategori dengan benar.	<ul style="list-style-type: none">• Tabel		
2.	<p>Subbab B : Diagram Gambar</p> <ol style="list-style-type: none">4. Peserta didik dapat membaca diagram gambar maksimal empat kategori.5. Peserta didik dapat menginterpretasikan diagram gambar maksimal empat kategori.	<ul style="list-style-type: none">• Diagram gambar		

Mata Pelajaran		:	Seni Rupa		
Kegiatan 11		:	Membuat Model Bangunan		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal	
1.	<div>1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Bangunan, Gedung, Rumah, Kediaman, Arsitek (orang yang merancang bangunan), Arsitektur (bentuk hasil rancangan bangunan) dengan benar.</div> <div>2. Peserta didik dapat mengolah bentuk dan merakit model 3 dimensi sederhana dengan tepat.</div> <div>3. Peserta didik dapat menggunakan bahan-bahan bekas di sekitarnya dengan benar.</div> <div>4. Peserta didik memahami bahwa model 3 dimensional dapat membantu perencanaan bangunan sebenarnya dengan tepat.</div>	Model Bangunan	Sikap, pengetahuan, keterampilan		
Kegiatan 12		:	Membuat Model Kota		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal	
1.	<div>1. Peserta didik mengidentifikasi bentuk alami/natural dan bentuk buatan manusia dengan tepat.</div> <div>2. Peserta didik memahami bahwa dirinya dapat berperan merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya dengan tepat.</div> <div>1. Peserta didik mampu mengatur model-model 3 dimensional sebuah bangunan menjadi model sebuah lingkungan kota dengan percaya diri.</div>	Model Kota	Sikap, pengetahuan, keterampilan		
Kegiatan 13		:	Lebih Jauh Tentang Garis		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal	
1.	<div>1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lengkung, Kurva, Bergelombang, Spiral, Garis Rangka/Outline dengan tepat.</div> <div>2. Peserta didik mengidentifikasi garis dan bidang dalam sebuah gambar/ lukisan dan alam sekitar dengan tepat.</div> <div>3. Peserta didik dapat menggunakan garis lengkung dan bidang atau garis lurus dan bidang dalam karyanya dengan benar.</div> <div>1. Peserta didik menciptakan karya menggunakan garis lengkung dan garis lurus dengan percaya diri.</div>	<div><div>● Garis Lengkung, Garis Lurus</div><div>● Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:<div>■ Karya Paul Klee, Family Walk, 1930</div><div>■ Karya Joan Miró, Painting, 1933</div></div></div>	Sikap, pengetahuan		
Kegiatan 14		:	Tekstur dan Pola		
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal	
1.	<div>1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Tekstur, Kasar, Halus, Bergerigi, Berbulu, Licin dengan tepat.</div> <div>1. Peserta didik mampu mengenali dan menggunakan tekstur yang didapat</div>	Tekstur Bulu Serigala, Tekstur Karang, Tekstur Halus dan Berduri, Tekstur Licin, Tekstur Kasar Dinding	Sikap, pengetahuan		

	dari lingkungan sekitar ke dalam karyanya dengan benar.			
Kegiatan 15 : Bentuk Pada Wajah				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Wajah, Muka, Rupa, Ekspresi, Karakteristik, Ciri-Ciri dengan tepat. 2. Peserta didik mengenali persamaan dan perbedaan karakteristik wajahnya dan teman-teman sekelasnya dengan tepat. 3. Peserta didik mampu mengenali bentuk dasar geometris/ non geometris dan menggunakan garis untuk menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain dengan tepat.	Ekspresi pada wajah	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 16 : Observasi Hewan dan Tanaman				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	1. Peserta didik mengamati dan mengenali karakteristik hewan tertentu dengan benar. 2. Peserta didik mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya dengan percaya diri. 3. Peserta didik mampu mengenali bentuk dasar geometris/ non geometris dan menggunakan garis untuk membuat karya 2 atau 3 dimensi dengan tepat.	Ciri khas fisik hewan kesayangan	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 17 : Warna Primer dan Warna Sekunder				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Campur, Warna Primer, Warna Sekunder dengan percaya diri. 2. Peserta didik dapat menggunakan krayon minyak dengan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri dengan percaya diri. 3. Peserta didik dapat mengeksplorasi proses pencampuran warna dan menemukan berbagai macam warna sebagai hasilnya dengan percaya diri.	Warna Primer dan Warna Sekunder	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 18 : Membuat Campuran Warna Gelap dan Warna Terang				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lukisan, Warna Terang, Warna Gelap, Outline (garis tebal yang memperjelas sebuah bentuk) dengan tepat 2. Peserta didik dapat melihat dan merasakan berbagai gradasi warna dengan percaya diri. 3. Peserta didik dapat membuat sebuah lukisan yang didominasi dengan warna terang, dan menggunakan	Campuran Warna Gelap dan Warna Terang	Sikap, pengetahuan	

	warna gelap untuk detail bagian dengan percaya diri.			
Kegiatan 19 : Keindahan Dedaunan				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	1. Peserta didik memahami perbedaan antara bentuk natural dan bentuk buatan manusia dengan benar. 2. Peserta didik mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil imitasi bentuk ke dalam karya dengan percaya diri. 3. Peserta didik mampu membuat karya cetak dengan menggunakan pewarna basah dan bentuk natural dari dedaunan yang mereka pilih dengan percaya diri.	Karya Cetak Dengan Pewarna Basah	Sikap, pengetahuan	
Kegiatan 20 : Temukan Inspirasi Karya Senimu				
Pblj	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi	Penilaian	Hari/Tanggal
1.	1. Peserta didik mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Mixed Media (Media Campuran) dengan tepat. 2. Peserta didik mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya dengan percaya diri. 3. Peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk membuat karya berdasarkan minat atau ketersediaan bahan di sekitarnya dengan percaya diri.	Membuat Adonan Membuat Adonan, Merakit Mainan Rumah-rumahan	Sikap, pengetahuan	

, 20..
Mengetahui,	
Kepala Satuan Pendidikan	Guru Kelas I SD
.....
NIP.	NIP.