

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Larangan Sorjan 1
Kelas / Semester : I (Satu) / 1 (Satu)
Tema / Sub Tema : 1. Diriku / 1. Aku dan Teman Baru
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)& INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah atau bahasa daerah.
- 4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.

Indikator :

- 3.3.1 Memasangkan kartu nama dengan tepat.
- 4.3.1 Menyebutkan huruf vokal yang hilang.

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.
- 4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan.

Indikator :

- 3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.
- 4.1.1 Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
- 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

Indikator :

- 3.2.1 Menyebutkan aturan yang berlaku di rumah.
- 4.2.1 mempraktikkan cara memberi salam saat di rumah.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu “a-b-c” dengan benar.
2. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama teman sesuai orangnya dengan tepat.
3. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya.
4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.
5. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bernyanyi sambil Mengenal Huruf
2. Bermain Mengenal Huruf
3. Mengenal Bilangan Bersama Teman Baru
4. Bermain Sambil Mengenal Bilangan

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Kartu nama panggilan teman.
- Kartu-kartu huruf dari a-z minimal sebanyak tiga set (atau disesuaikan dengan jumlah kelompok yang dibentuk) dan bisa dikalungkan di leher.
- Kartu-kartu huruf vokal (a, i, u, e, o) minimal sebanyak tiga set (atau disesuaikan dengan jumlah kelompok yang dibentuk) dan bias dikalungkan di leher.
- Kartu bilangan yang menunjukkan banyak benda 1 sampai dengan 10.
- Alat musik (jika ada) untuk mengiringi siswa bernyanyi.
- Buku Siswa.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam pembuka. 2. Guru lalu bertanya kepada siswa, “Apakah tadi kalian sudah berpamitan kepada orang tua saat hendak ke sekolah?” Guru mengingatkan kembali pentingnya berpamitan dengan orang tua saat hendak ke luar rumah. Misal, saat hendak ke sekolah, bermain, atau yang lainnya.	10 menit
Inti	Bernyanyi 1. Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan belajar mengenal huruf. 2. Agar dapat mengenal huruf dengan baik, guru menulis huruf a-z pada selembor karton/kertas berukuran lebar. Kertas/ karton itu lalu ditempel di papan tulis. 3. Siswa diajak untuk bernyanyi lagu “a-b-c” sambil guru menunjukkan huruf yang dimaksud pada lembar kertas. (lihat Buku Siswa halaman 12) Lagu	145 Menit

	ini ditujukan untuk mengawali kegiatan di hari itu dan bukan bagian dari kegiatan pembelajaran SBdP. Notasi berikut untuk membantu guru menyanyikan lagu “a-b-c”. 4. Ulangi sekali lagi. Tunjuk salah satu siswa untuk menunjukkan huruf a-z saat teman yang lain bernyanyi lagu “a-b-c”. Berlatih 1. Untuk membantu menguatkan siswa tentang konsep huruf, mereka berlatih mengidentifikasi nama tokoh di buku dengan melihat hurufhurufnya. 2. Siswa dapat memperhatikan Buku Siswa halaman 13. Berlatih 1. Setelah selesai berlatih, siswa diminta untuk membentuk beberapa kelompok. 2. Setiap kelompok mendapatkan kartu nama sesuai dengan nama-nama siswa yang tergabung di kelompok tersebut. 3. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk memasang kartu nama pada masing-masing siswa di kelompok tersebut dengan tepat. 4. Minta setiap siswa memperhatikan huruf-huruf “a, i, u, e, o” yang menyusun nama mereka. 5. Minta setiap kelompok berdiri secara bergiliran sambil memegang kartu nama masing-masing agar siswa di kelompok lain dapat memperhatikan huruf-huruf “a, i, u, e, o” yang menyusun nama semua siswa di kelas. 6. Guru lalu mengajak semua kelompok bermain kartu huruf penyusun nama. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu set kartu huruf “a, i, u, e, o”. 7. Guru menunjuk kelompok untuk maju ke depan kelas. Minta kelompok tersebut memilih 2 nama siswa anggotanya untuk ditebak huruf “a, i, u, e, o”. 8. Beberapa siswa anggota kelompok tersebut berdiri berjajar. Mereka mengalungkan huruf sesuai nama yang akan ditebak, tapi tanpa huruf “a, i, u, e, o” (lihat buku siswa halaman 14). 9. Guru menunjuk kelompok lain untuk menebak huruf “a, i, u, e, o” yang hilang dari nama tersebut. 10. Kelompok yang bertugas menebak harus mencari huruf “a, i, u, e, o” dari kartu huruf “a, i, u, e, o” yang telah dibagikan dan menyebutkan huruf “a, i, u, e, o” yang hilang dengan suara keras. Setelah itu, kartu huruf yang tadi disebutkan dikalungkan ke leher teman yang sedang berdiri berjajar agar menjadi nama siswa yang lengkap. 11. Setelah dua nama dari kelompok yang mendapat giliran maju telah selesai ditebak, giliran kelompok yang menebak untuk maju ke depan kelas. Lalu kelompok yang lain akan menebak huruf “a, i, u, e,	
--	--	--

	o” dari nama siswa yang hilang. Begitu seterusnya hingga semua kelompok mendapat giliran maju untuk bermain. 12. Setelah bermain kartu huruf, siswa kembali ke tempat duduk masingmasing. 13. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “a-b-c” dan menyebutkan kembali huruf “a, i, u, e, o”. 14. Sebelum melanjutkan kegiatan berikutnya, guru memancing siswa dengan pertanyaan, ”Berapa kelompok yang tadi bermain tebak huruf?”, “Masing-masing kelompok terdiri dari berapa orang?” 15. Siswa ada yang menjawab (dengan jawaban yang beragam), ada juga siswa yang diam. Mencoba 1. Guru mengenalkan konsep bilangan 1 sampai dengan 10. 2. Minta siswa mengamati gambar di buku siswa halaman 15. 3. Minta siswa bersama-sama menghitung banyaknya benda yang ada di gambar dari bilangan 1 sampai dengan 10 secara berurutan. 4. Guru juga bisa menyediakan berbagai benda yang ada di kelas lalu meminta siswa secara bergiliran membilang banyaknya benda tersebut. Berlatih 1. Untuk penguatan konsep bilangan 1 sampai dengan 10, minta siswa berlatih di Buku Siswa halaman 16. 2. Siswa membilang banyaknya benda yang ada di gambar lalu memasangkan dengan gambar lain dengan banyak benda yang sama. Mencoba 1. Selesai berlatih, guru mengajak bermain sambil mengenal bilangan. (lihat buku siswa halaman 17) 2. Minta siswa berdiri membentuk lingkaran, lalu guru menyampaikan aturan permainan. Siswa akan berkumpul bersama teman yang banyaknya sesuai dengan bilangan yang akan disebutkan oleh teman. 3. Guru memberi contoh, “Berkelompok lima-lima”. Siswa lalu segera mencari teman untuk berkumpul membentuk kelompok yang banyak anggotanya ada lima. Setelah berkelompok, siswa mengulangi instruksi permainan “Berkelompok lima-lima”. 4. Setelah menjelaskan, guru akan menunjuk salah satu siswa untuk memberikan aba-aba. Siswa tersebut akan menerima instruksi dari guru. 5. Kemudian siswa yang ditunjuk memberi aba-aba,”Berkelompok tiga-tiga”, “Berkelompok tujuh-tujuh”, begitu seterusnya sampai semua bilangan 1 sampai dengan 10 diberikan. Ingatkan siswa untuk mengulangi instruksi permainan setelah berkelompok.	
--	---	--

Penutup	1. Kegiatan ditutup dengan diskusi mengenai kegiatan hari ini. Siswa menceritakan perasaan dan kesulitannya saat bermain kartu huruf dan kelompok banyaknya benda. 2. Sebelum pulang, guru melontarkan pertanyaan yang memantik pemikiran siswa.“Tadi pagi saat hendak ke sekolah, kalian memberi salam dan berpamitan dengan orang tua. Ketika nanti pulang, apa yang sebaiknya kalian lakukan sebelum masuk ke dalam rumah?” “Mengapa hal itu harus dilakukan?” Jawaban siswa akan beragam, namun guru menyimpulkan dan menekankan kepada siswa pentingnya memberi salam terlebih dulu saat hendak masuk rumah. 3. Guru memberi salam penutup. Siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. 4. Setelah pulang ke rumah, siswa memberi salam saat masuk ke dalam rumahnya dan bercerita kepada orang tua tentang kegiatan yang dilakukan di kelas pada hari itu.	15 menit
----------------	--	----------

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap :**
Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan (lihat petunjuk penilaian)
- **Penilaian Pengetahuan**
- Tes tertulis
(Selain latihan di Buku Siswa halaman 14, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan lain untuk tes tertulis yang akan diberikan)
- **Penilaian Keterampilan**
a. Penilaian unjuk kerja: Mengenal konsep bilangan 1–10

No.	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Mengurutkan bilangan 1-10	Menghitung banyaknya benda sesuai bilangan 1-10	Mem bentuk kelompok sesuai bilangan 1-10	Aktif mengikuti permainan bilangan	
1.	Dayu	✓	✓	✓	✓	Sangat Baik
2.	Udin	✓	✓	✓	-	Baik
3.	...					

- b. Penilaian Unjuk kerja: Mengenal huruf lewat permainan

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
1. Kemampuan mengenal huruf.	Siswa mampu memenuhi 4 kriteria: bernyanyi a-z secara berurutan, mengenali huruf vokal a-i-u-e-o yang hilang, menyebutkan huruf vokal yang hilang dengan suara yang terdengar, serta aktif mengikuti permainan.	Siswa mampu memenuhi 3 kriteria dalam permainan huruf.	Siswa mampu memenuhi 2 komponen dalam permainan huruf.	Siswa mampu memenuhi 1 komponen dalam permainan huruf.
2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarah an 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 belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan.

Klampus ,
Kepala SDN Larangan Sorjan 1

Guru Kelas I

MASRUL HAKIM, S.Pd
NIP. 19660615 199007 1 001

MUKARROMAH, S.Pd