

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SDN 004 Batam Kota  
**Kelas / Semester** : I (Satu) / 1  
**Tema 1** : Diriku  
**Sub Tema 1** : Aku dan Teman Baru  
**Pembelajaran** : 3  
**Alokasi Waktu** : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)  
**Tanggal** : 14 Juli 2021

**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 menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, 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 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah
- 4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah

**Indikator :**

- 3.3.1 Menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru
- 4.3.1 Melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru

**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 yang diberikan (1 sampai dengan 10)

**PKN**

**Kompetensi Dasar (KD) :**

1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah

1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah

2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar

3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

**Indikator :**

3.2.5 Menggali informasi hal hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah

4.2.5 Mempraktikkan kegiatan memberi salam saat masuk 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.

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Menghitung Banyak Teman
2. Mengenal Bentuk Segi Empat dan Bercerita kepada Teman

## E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

## F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengajak siswa berdoa dan membalas salam. <b>(Religius)</b></li><li>• Guru lalu bertanya kepada siswa, “Apakah tadi kalian sudah berpamitan kepada orang tua masing-masing 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.</li></ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan belajar mengenal huruf.</li><li>• Agar dapat mengenal huruf dengan baik, guru menulis huruf a-z pada selembar karton/kertas berukuran lebar. Kertas/ karton itu lalu ditempel di papan tulis.</li><li>• Siswa diajak untuk bernyanyi lagu “a-b-c” sambil guru menunjukkan huruf yang dimaksud pada lembar kertas. (lihat buku siswa halaman 12) Lagu 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”.</li><li>• Ulangi sekali lagi. Tunjuk salah satu siswa untuk menunjukkan huruf a-z saat teman yang lain bernyanyi lagu “a-b-c”. <b>(Mandiri)</b></li><li>• Untuk membantu menguatkan siswa tentang konsep huruf, mereka berlatih mengidentifikasi nama tokoh di buku dengan melihat hurufhurufnya. (lihat buku siswa di halaman 13). <b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></li><li>• Setelah selesai berlatih, siswa diminta untuk membentuk beberapa kelompok. <b>(Gotong-royong)</b></li><li>• Setiap kelompok mendapatkan kartu nama sesuai dengan nama-nama siswa yang tergabung di kelompok tersebut.</li><li>• Setiap anggota kelompok bekerjasama untuk memasang kartu nama pada masing-masing siswa di kelompok tersebut dengan tepat. <b>( Collaborative)</b></li><li>• Minta setiap siswa memperhatikan huruf-huruf “a, i, u, e, o” yang menyusun nama mereka.</li><li>• 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.</li></ul>	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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”.</li> <li>• Guru menunjuk kelompok untuk maju ke depan kelas. Minta kelompok tersebut memilih 2 nama siswa anggotanya untuk ditebak huruf “a, i, u, e, o”.</li> <li>• 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). <b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></li> <li>• Guru menunjuk kelompok lain untuk menebak huruf “a, i, u, e, o” yang hilang dari nama tersebut.</li> <li>• 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. <b>(creativity and Innovation)</b></li> <li>• 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 lagi akan menebak huruf “a, i, u, e, o” dari nama siswa yang hilang. Begitu seterusnya hingga semua kelompok mendapat giliran maju untuk bermain.</li> <li>• Setelah bermain kartu huruf, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing membaca cerita. <b>(Literasi)</b></li> <li>• Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “a-b-c” dan menyebutkan kembali huruf “a, i, u, e, o”.</li> <li>• Sebelum masuk ke kegiatan berikutnya, guru memancing siswa dengan pertanyaan, “Berapa kelompok yang tadi bermain tebak huruf?”, “Masingmasing kelompok terdiri dari berapa orang?” <b>(Communication, Collaboration)</b></li> <li>• Siswa ada yang menjawab (dengan jawaban yang beragam), ada juga siswa yang diam.</li> <li>• Guru mengenalkan konsep bilangan 1 sampai dengan 10.</li> <li>• Minta siswa mengamati gambar di buku siswa halaman 15.</li> <li>• Minta siswa bersama-sama menghitung banyaknya benda yang ada di gambar dari bilangan 1 sampai dengan 10 secara berurutan.</li> <li>• Guru juga bisa menyediakan berbagai benda yang ada</li> </ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>di kelas lalu meminta siswa secara bergiliran membilang banyaknya benda tersebut. <b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk penguatan konsep bilangan 1 sampai dengan 10, minta siswa berlatih di buku siswa halaman 16. Siswa membilang banyaknya benda yang ada di gambar lalu memasangkan dengan gambar lain dengan banyak benda yang sama.</li> <li>• Selesai berlatih, guru mengajak bermain sambil mengenal bilangan. (lihat buku siswa halaman 17)</li> <li>• 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. <b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></li> <li>• 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”. <b>(creativity and Innovation)</b></li> <li>• Setelah menjelaskan, guru akan menunjuk salah satu siswa untuk memberikan aba-aba. Siswa tersebut akan menerima instruksi dari guru.</li> <li>• 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. <b>(Integritas)</b></li> </ul>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan ditutup dengan diskusi mengenai kegiatan hari ini. Siswa menceritakan perasaan dan kesulitannya saat bermain kartu huruf dan kelompok banyaknya benda. <b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></li> <li>• 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.</li> <li>• Guru mengajak berdoa dan memberi salam penutup. Siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. <b>(religius)</b></li> <li>• Setelah pulang ke rumah, siswa memberi salam saat</li> </ul>	<p>15 menit</p>



12.	Diandra Nefertiti Ratu Mahira								
13.	Fadillah Abubakar Kusing								
14.	Izabel Calista								
15.	Jihan Az-Zahra								
16.	Joycealeynsia Buulolo								
17.	Keisya Afni Safitri								
18.	Khaira Ramadani								
19.	Lalu Dida Faiq Ziyad								
20.	Martia Fitri Asmyanti								
21.	Mohammad Ilham								
22.	Muhamad Deni Prayogi								
23.	Muhammad Al-Fa'izza								
24.	Muhammad Ali Siregar								
25.	Muhammad Defary Alfarisy								
26.	Muhammad Khoirul Azzam								
27.	Muhammad Ziqri Azzuhri								
28.	Rahmad Azam Rabbani								
29.	Raihan Kumara Akbar								
30.	Ranisyah Putri Hakim								
31.	Rexvina Aulia Putri								
32.	Risky Aditia Pratama								

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan



	Safitri												
18.	Khaira Ramadani												
19.	Lalu Dida Faiq Ziyad												
20.	Martia Fitri Asmyanti												
21.	Mohammad Ilham												
22.	Muhamad Deni Prayogi												
23.	Muhammad Al- Fa'izza												
24.	Muhammad Ali Siregar												
25.	Muhammad Defary Alfarisy												
26.	Muhammad Khoirul Azzam												
27.	Muhammad Ziqri Azzuhri												
28.	Rahmad Azam Rabbani												
29.	Raihan Kumara Akbar												
30.	Ranisyah Putri Hakim												
31.	Rexvina Aulia Putri												
32.	Risky Aditia Pratama												

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

**2. Penilaian Pengetahuan :**

- a. Menyelesaikan lembar kerja pada buku teks atau buku paket tentang mengidentifikasi bentuk segi empat.
- b. Menuliskan huruf-huruf konsonan dan alfabet dengan tulisan yang rapi

**3. Penilaian Keterampilan:**

- a. Menggambar Bentuk dari Pesegi dan Persegi Panjang

**NILAI KETERAMPILAN MENGGAMBAR BENTUK DARI PESEGI DAN PERSEGI PANJANG  
TEMA 1 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3**

NO	NAMA	KESESUAIAN	KERAPIAN	KETEPATAN WARNA	NILAI
		30	30	40	
1	Achmad Naufal Azzam				
2	Ahmad Paris Maulana				
3	Aisyah Az-Zahra Yasmine				
4	Ali Suman Daulay				
5	Aliando Tabah Ridho				
6	Alwira Pratama				
7	Aqila Apriantisari				
8	Asyifa Nazwa				
9	Azizah Nur Annisa				
10	Buala Zega				
11	Diana Lestari Dalimunthe				
12	Diandra Nefertiti Ratu Mahira				
13	Fadillah Abubakar Kusing				
14	Izabel Calista				
15	Jihan Az-Zahra				
16	Joycealeynsia Buulolo				
17	Keisya Afni Safitri				

18	Khaira Ramadan				
19	Lalu Dida Faiq Ziyad				
20	Martia Fitri Asmyanti				
21	Mohammad Ilham				
22	Muhamad Deni Prayogi				
23	Muhammad Al-Fa'izza				
24	Muhammad Ali Siregar				
25	Muhammad Defary Alfarisy				
26	Muhammad Khoirul Azzam				
27	Muhammad Ziqri Azzuhri				
28	Rahmad Azam Rabbani				
29	Raihan Kumara Akbar				
30	Ranisyah Putri Hakim				
31	Rexvina Aulia Putri				
32	Risky Aditia Pratama				

Mengetahui

Batam, 12 Juli 2021  
Guru Kelas I

.....

ZULKIFLI, S.Pd.SD  
NUPTK. 2457757662200003

Catatan .....

.....  
.....  
.....

## LAMPIRAN 1

### Rubrik Penilaian Keterampilan

1. Penilaian Sikap: Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan (lihat petunjuk penilaian)
2. Penilaian pengetahuan
  - Tes tertulis  
(selain latihan di buku siswa halaman 14, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan lain untuk tes tertulis yang akan diberikan)
3. Penilaian keterampilan

### Rubrik Menggambar Bentuk dari Pesegi dan Persegi Panjang

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Ketepatan meng-isi angka sesuai banyaknya siswa pada gambar 'Ayo Berlatih'.	5-6 gambar diisi dengan tepat.	3-4 gambar diisi dengan tepat.	1-2 gambar diisi dengan tepat.	Belum mampu mengisi angka.
2.	Ketepatan mewarnai kotak yang lebih banyak.	Mewarnai 3 kotak dengan tepat	Mewarnai 2 kotak dengan tepat	Mewarnai 1 kotak dengan tepat	Belum mampu mewarnai

### b. Penilaian : Unjuk Kerja

#### Rubrik Menggambar dari Bentuk Segi Empat

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Hasil gambar	Bentuk dasar segiempat terlihat. Ada tambahan variasi gambar	Bentuk dasar segi empat terlihat dan tidak ada tambahan variasi gambar atau sebaliknya	Bentuk dasar segi empat tidak terlihat dan tidak ada tambahan variasi gambar	Belum mampu membuat gambar dari bentuk segi empat
2.	Jumlah warna yang digunakan	Menggunakan 4 atau lebih warna	Menggunakan 3 warna	Menggunakan 2 warna	Menggunakan 1 warna

