

# **KURIKULUM 2013**

## **Perangkat Pembelajaran**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

#### **TEMA 1 : DIRIKU**

**Nama Sekolah : SDI Al-Ishlah**

**Kelas / Semester : I (Satu) / 1**

**Nama Guru : Mutamimah, S.Pd**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDI Al-Ishlah</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: I (Satu) / 1</b>
<b>Tema 1</b>	<b>: Diriku</b>
<b>Sub Tema 1</b>	<b>: Aku dan Teman Baru</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x Pertemuan (5 x 35 menit)</b>

---

**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 tahunya 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)***

- 4.4 Menyampaikan teks cerita diri/ personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan bahasa daerah untuk membantu penyajian

***Indikator***

- 4.4.1 Memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama lengkap
- 4.4.2 Memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama panggilan
- 4.4.3 Menyebutkan nama temannya

**PPKn**

***Kompetensi Dasar (KD)***

- 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan di sekolah

***Indikator***

- 4.2.1 Menjalankan peraturan pada permainan di sekolah

## **SBdP**

### ***Kompetensi Dasar (KD)***

4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar

### ***Indikator***

4.1.1 Memberi hiasan pada kartu nama

## **PJOK**

### ***Kompetensi Dasar (KD)***

4.3 Mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional

### ***Indikator***

4.3.1 Melakukan gerakan melempar

4.3.2 Melakukan gerakan menangkap

## **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengikuti permainan lembar bola, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama panggilan secara benar.
2. Dengan melakukan permainan siswa dapat menyebutkan nama lengkap dengan benar.
3. Saat bernyanyi dan melakukan permainan siswa dapat menyebutkan nama teman dengan benar
4. Setelah selesai bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.
5. Dengan bermain *Mouse Mischief* siswa dapat saling berkompetisi dengan teman dan mengetahui nama lawannya.

## **D. MATERI PEMBELAJARAN**

Materi terdapat pada buku guru halaman 5 s.d 7 buku Guru serta buku siswa halaman 1 s.d 4 Tema 1 Pembelajaran 1 dengan muatan materi

1. Perkenalan diri
2. Peraturan permainan
3. Permainan memperkenalkan diri
4. Lirik lagu “Siapa Namamu”
5. *Mouse Mischief*

## **E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

### **1. METODE**

1. Tanya Jawab
2. Penugasan
3. Demonstrasi

4. *Team Game Tournament* (TGT)

2. **PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

1. Scientific

F. **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada awal pelajaran, guru memberi salam dan mengucapkan selamat datang kepada siswa.</li> <li>2. Guru menyapa beberapa siswa dan menanyakan namanya.</li> <li>3. Guru memperkenalkan diri kepada siswa.</li> <li>4. Guru lalu menanyakan, “Apakah kalian sudah saling mengenal? siapa yang belum kenal dengan nama teman sebangkunya?”</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yaitu               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mampu memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama panggilan dengan benar</li> <li>b. Dengan saling berkenalan siswa dapat menyebutkan nama lengkap dengan benar</li> <li>c. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menghias kartu nama dengan rapi</li> <li>d. Siswa dapat berkompetisi dan lebih mengenal temannya saat bermain <i>Mouse Mischief</i></li> </ol> </li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa membentuk kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang (<i>Collaboration, Team</i>)</li> <li>2. Guru dan siswa membuka buku siswa halaman 1 dan mengamati serta membacakan teks dan nama-nama teman Udin. (<i>Critical Thinking</i>)</li> </ol>	150 Menit

**Pembelajaran 1** Sekeloa 1  
**Aku dan Teman Baru** **Ayo Belajar**

**Teman Baru**  
Di sekolah banyak teman.  
Kita membutuhkan teman.  
Kita senang mempunyai teman.

Namaku Udin.  
Aku mempunyai teman baru.

Udin  
Siti  
Beni  
Dayu  
Edo  
Lani

Siapa nama teman-teman Udin?  
Sebutkan

### Menanya

1. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk berkenalan.
2. Guru menunjukkan cara berkenalan. (guru mencontohkan seperti yang dilakukan Edo dan Beni di buku siswa halaman 2)

#### Berkenalan dengan Teman Baru



### Mencoba

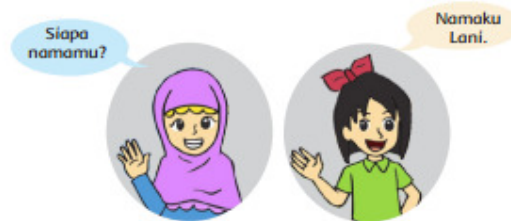
1. Siswa diajak untuk saling berkenalan melalui sebuah permainan lempar bola (*Collaboration, Game*)
2. Guru menjelaskan aturan bermainnya yaitu siswa diminta melingkar (boleh duduk atau berdiri).
3. Siswa yang berhasil menangkap bola harus

menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan. Kemudian, dia melempar kepada teman lain. Teman yang menangkap lemparan bola, menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan.



4. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi sambil mengingat kembali nama-nama teman di kelas. Guru bisa menggunakan lagu yang ada di buku siswa.

### Berkenalan sambil Menyanyi



Perhatikan gambar di atas  
Siapa yang sedang berkenalan?

Kamu bisa berkenalan melalui menyanyi.

5. Siswa berada pada posisi lingkaran. Guru menyanyi sambil menepuk salah satu siswa, lalu siswa itu menyebutkan namanya. Lalu siswa tersebut sambil menyanyi “Siapakah Namamu” menepuk teman di sebelahnyanya dan teman tersebut menyebutkan namanya sambil mengikuti irama lagunya dan seterusnya. (*Creativity*)
6. Guru menjelaskan bahwa untuk dapat mengenal nama teman, kita bisa juga kartu nama (*Creativity*)
7. Guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat kartu nama mereka masing-masing
8. Guru membagikan potongan-potongan karton dengan nama masing-masing siswa
9. Guru menunjukkan kartu namanya sendiri yang sudah dibuat sebelumnya sebagai contoh
10. Siswa diminta untuk menghias dan atau mewarnai kartu nama mereka masing-masing
11. Siswa diminta menggunakan kartu namanya selama berada di sekolah atau menempelkan semua kartu nama di kelas



Ayo Berkreasi

### Menghias Kartu Nama

Contoh



Kartu namamu



### Menalar dan Mengkomunikasikan

1. Guru dan siswa bermain *Mouse Mischief (Tournament)*
2. Guru dan siswa berdiskusi tentang hasil jawaban *Mouse Mischief*
3. Siswa mengkomunikasikan hasil jawaban *Mouse Mischief*
4. Guru memberikan hadiah/penghargaan kepada siswa yang telah menjawab pertanyaan *Mouse Mischief* dengan benar dan cepat

### Materi Pengayaan

Menceritakan siapa saja anggota keluarga dan menuliskannya di buku tulis

### Penutup

1. Guru dan siswa berdiskusi tentang pentingnya saling mengenal
2. guru menutup kegiatan di hari itu dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Siapa namamu?” sekali lagi. Guru dan siswa sama-sama menyanyikan bait “Siapa namamu? Namaku...” setelah itu guru dan siswa secara bergiliran menyebutkan nama masing-masing hingga selesai
3. Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran

15 menit



	<p>yang telah diikuti.</p> <p>5. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>6. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</p>	
--	--	--

## G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

### 1. Penilaian Sikap

Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Disiplin				Bekerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
4													

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat


MB : Mulai Berkembang




SM : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

### 2. Penilaian Pengetahuan

Guru menyusun pertanyaan yang akan digunakan untuk tes tulisan dengan menggunakan media *Mouse Mischief* sebagai berikut:

Soal No 1	 <p>Kunci Jawaban: 2 (Lani)</p>
-----------	---

<p>Soal No 2</p>	 <p>Kunci Jawaban: 1 (Edo)</p>
<p>Soal No 3</p>	 <p>Kunci Jawaban: 2 (Dayu)</p>
<p>Soal No 4</p>	 <p>Kunci Jawaban: 2 (Merah)</p>
<p>Soal No 5</p>	 <p>Kunci Jawaban: 2 (Putih)</p>

Soal No 6	<p>1 Ungu</p> <p>2 Hijau</p> <p>Kunci Jawaban: 1 (Ungu)</p>
Soal No 7	<p>1 Lurus</p> <p>2 Keriting</p> <p>Kunci Jawaban: 1 (Lurus)</p>
Soal No 8	<p>1 5</p> <p>2 6</p> <p>Kunci Jawaban: 1 (5)</p>

**Rubrik Penilaian:**

1. Setiap siswa secara bergantian menggunakan *Mouse Mischief* untuk menjawab soal
2. Setiap jawaban benar siswa akan mendapat poin nilai sebesar 50
3. Jika siswa salah menjawab maka tidak mendapatkan poin atau mendapat nilai 0
4. Poin maksimal yang dapat diperoleh adalah 100

No	Nama Siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		

### 3. Penilaian Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

Memperkenalkan diri lewat permainan

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Kemampuan memperkenalkan diri	Siswa mampu menyebutkan nama panjang dan nama panggilan	Siswa mampu menyebutkan nama panjang	Siswa hanya mampu Menyebutkan nama panggilan	Siswa belum mampu memperkenalkan diri
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 belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan
3.	Kemampuan melakukan gerakan melempar dan menangkap	Siswa mampu melempar dan menangkap bola dengan akurat (tidak pernah meleset)	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi 1-2 kali meleset	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi lebih dari 3 kali meleset	Siswa belum mampu melempar dan menangkap bola

## H. SUMBER DAN, ALAT & MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. SUMBER

Buku Guru dan Buku Siswa, Cetakan Ke-3 (Edisi Revisi), Tema : *Diriku*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2016.

### 2. ALAT

Kertas Karton, Spidol, pensil warna

### 3. MEDIA PEMBELAJARAN

Bola Plastic, *Mouse Mischief*

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah,**

**Pasuruan, ..... 2021**  
**Guru Kelas 1**

**Chalimatus Sa'deyah, S.Pd**

**Mutamimah, S.Pd**