

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN CINANAS 03
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : DIRIKU
Sub Tema : Aku dan Teman Baruku (Tema 1)
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama sesuai ajaran agama yang dianutnya
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, peduli, tanggung jawab dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman, keluarga, dan guru.
KI 3 : Memahami tentang pengetahuan Faktual dengan cara mengamati, mendengarkan, menyimak, melihat, dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang diri sendiri, 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 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 DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4. Mengetahui teks diri personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu penyajian. 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. 3.2. Mengetahui tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari – hari di rumah dan di sekolah 4.2. Melaksanakan tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari – hari di rumah dan di sekolah 3.3. Mengetahui gerak dasar manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional 3.1. Mengetahui cara dan hasil karya seni ekspresi 4.1. Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi cara memperkenalkan diri• Memperkenalkan diri dengan menyebut nama lengkap• Memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan• Menyebutkan nama temannya• Mengidentifikasi aturan permainan di sekolah• Menjalankan peraturan pada permainan di sekolah• Mengidentifikasi gerakan melempar bola sebagai gerak manipulatif• Melakukan gerakan melempar bola• Melakukan gerakan menangkap bola• Mengidentifikasi cara menghias kartu nama• Memberi hiasan pada kartu nama

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Teman Baru

- Setelah mengikuti melempar bola, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama panggilan secara benar

- Dengan melakukan permainan siswa dapat menyebutkan nama lengkap dengan benar

Menghias Kartu Nama

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menghias kartu nama dengan rapi

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Perkenalan diri
- Peraturan permainan
- Permainan memperkenalkan diri
- Gerakan melempar dan menangkap
- Menghias gambar dan kartu nama
- Lirik lagu “Siapa Namamu”

E. METODE PEMBELAJARAN

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

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua berdo’a menurut agama dan keyakinan masing – masing. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “ Aku dan Teman Baruku”. • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Teman Baru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru memperkenalkan diri kepada siswa. (Mengasosiasi) • Guru meminta siswa membuka buku siswa hal. 1- 3. (Mengamati) • Guru menunjukan cara berkenalan seperti contoh di buku siswa hal. 3. (Mengekplorasi) • Siswa diajak untuk saling berkenalan melalui sebuah permainan lempar bola dan guru menjelaskan aturan bermainnya. (Siswa diminta melingkar, boleh duduk atau berdiri, dan guru mencontohkan cara melempar dan menangkap bola dengan tepat). (Mengekplorasi) • Permainan dimulai dari guru dengan memperkenalkan diri, “ Selamat pagi, nama saya Ibu Dwi Sulistyorini biasa di panggil ibu Lilis kemudian memberikan contoh melempar dan menangkap bola ke salah satu siswa (hindari pelemparan bola dengan keras) (Mengekplorasi) • Siswa yang berhasil menangkap bola 	35 menit X 30 JP

	<p>harus menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan. Kemudian, dia melempar kepada teman lain. Teman yang menangkap lemparan bola, menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan. (Mengeksplorasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah semua memperkenalkan diri, guru mengajak siswa untuk bernyanyi sambil mengingat kembali nama-nama teman di kelas. Guru bisa menggunakan lagu yang ada di buku siswa. (Mengkomunikasikan) <p>Lirik lagu “Siapa Namamu” Ciptaan A.T. Mahmud 1 2 / 3. / 3 4 / 5 ./ Sia pa kah na ma mu 5 4 / 3 . / 3 3 / 1 . // Na ma ku</p> <p>(sebutkan nama anak)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa tetap 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 sebelahnya dan teman tersebut menyebutkan namanya sambil mengikuti irama lagunya dan seterusnya. (Mengkomunikasikan) • Kegiatan ditutup dengan diskusi pentingnya saling mengenal, karena tak kenal makanya tak sayang, upayakan guru memberikan penguatan tentang pentingnya saling mengenal. (Mengasosiasi) • Setelah diskusi tentang pentingnya saling mengenal, guru menjelaskan bahwa untuk dapat mengenal nama teman, kita bisa juga menggunakan kartu nama. (Mengkomunikasikan) <p>Menghias Kartu Nama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat kartu nama mereka masing-masing. • Guru membagikan potongan-potongan karton seukuran kartu nama. • Guru membagikan kertas bertuliskan nama siswa kepada masing-masing siswa untuk dijadikan contoh untuk menulis. • Lalu, siswa diminta menuliskan namanya di karton kartu nama dan menghias atau mewarnai kartu nama mereka masing-masing. <p>Setelah itu, guru menjelaskan bahwa kartu nama tersebut akan digunakan selama berada di sekolah atau dipajang di kelas.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari. 	

	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. (Untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	
--	--	--

G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : Diriku Kelas 1
- Bola plastik atau bola dari kertas bekas yang dibuat menjadi bentuk bola
- Karton/kertas/kardus bekas yang sudah dipotong-potong dan diberi nama masing-masing siswa.
- Pensil warna/spidol yang bisa digunakan untuk menghias kartu yang sudah disediakan
- Tali/peniti/alat lain untuk memasangkan kartu nama

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Disiplin				Bekerja Sama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	DINAR												
2	AZKA												
3	ARYA												
4	NABILA												
5	CHELSEI												
6												

Keterangan

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

Sm : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen Penilaian : tes tertulis (lembar kerja)

3. Penilaian Pengetahuan

a. 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 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	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

				ulang	
3	Kemampuan melakukan gerakan melempar dan menangkap	Siswa mampu melempar dan menangkap bola dengan akurat	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

b. Penilaian Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Membuat Kartu Nama

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1	Komponen kartu nama	Memenuhi 3 komponen (gambar/foto diri, hiasan, dan bentuk yang unik)	Memenuhi 2 dari 3 komponen	Hanya memenuhi 1 dari 3 komponen	Tidak memenuhi 3 komponen
2	Jumlah warna yang digunakan	Menggunakan 4 warna atau lebih	Menggunakan 3 warna	Menggunakan 2 warna	Menggunakan 1 warna

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Cinanas. 15 Juli 2021

Guru Kelas 1

Sutomo, S. Pd

NIP. 19640101 198405 1 005

Dwi Sulistyorini, S.Pd