

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Berolahraga (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar permainan dan olahraga, siswa dapat memahami kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat.
2. Dengan menirukan kata-kata yang dibacakan oleh guru, siswa dapat menambah kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat dan percaya diri.
3. Melalui kegiatan membaca dan mengajak teman memeragakan, siswa dapat menggunakan kosakata tentang olahraga sebagai cara memelihara kesehatan dengan tepat.
4. Dengan menyimak teks yang disampaikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi aturan yang berlaku saat bermain atau berolahraga dengan tepat.
5. Dengan mengamati dan mengidentifikasi gambar, siswa dapat melaporkan informasi tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat bermain atau berolahraga dengan tepat.
6. Dengan menyimak teks yang disampaikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi bunyi alam dan bunyi buatan dengan tepat.
7. Dengan mengamati gambar dan menyanyikan lagu tentang tepuk tangan, siswa dapat memeragakan bunyi alam dan bunyi buatan dengan tepat dan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru. 2. Guru mengawali pembelajaran dengan menunjukkan gambar beberapa jenis permainan dan olahraga yang menyehatkan. 3. Guru menggugah rasa ingin tahu siswa dan memotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan gambar yang diamati. 4. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan. <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kamu suka bermain? • Permainan apa yang kamu sukai? 	140 menit

- Tahukah kamu permainan lain yang menyehatkan?
5. Kemudian guru dapat menstimulasi diskusi kelas tentang permainan dan olahraga yang menyenangkan hati juga bermanfaat bagi kesehatan yang biasa dimainkan siswa sehari-hari.
 6. Siswa menyimak cerita yang dibacakan oleh guru.
 7. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan.
 - Siapa yang bermain lompat tali?
 - Apa yang dilakukan Siti selesai bermain?
 - Apakah kamu suka bermain di luar rumah?
 - Apa yang kamu lakukan setelah bermain?

(Critical Thinking and Problem Formulation)
 8. Siswa kembali menyimak cerita yang dibacakan oleh guru.
 9. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan.
 - Tahukah kamu bunyi peluit?
 10. Siswa diminta menirukan bunyi peluit.
- B. Ayo Membaca**
1. Siswa menirukan kata-kata yang dibacakan guru tentang jenis-jenis olahraga dan permainan.
 2. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang makna kata-kata yang telah dibaca.
- C. Ayo Mencoba**
1. Setelah membaca nyaring dan mengulang kosakata tentang permainan dan olahraga, siswa mengamati gambar-gambar pada buku siswa.
 2. Siswa mengidentifikasi gambar kegiatan yang menyehatkan dan tidak menyehatkan dengan cara memberi tanda centang pada gambar kegiatan yang menyehatkan, dan memberi tanda silang pada gambar kegiatan yang tidak menyehatkan.
 3. Siswa mengamati gambar dan menirukan bunyi benda yang terdapat pada gambar.
 4. Siswa mengidentifikasi gambar dengan mencantumkan tanda centang untuk bunyi-bunyian alam dan tanda silang untuk bunyi-bunyian buatan.
 5. Guru menstimulasi siswa untuk berdiskusi tentang sumber-sumber bunyi yang telah diidentifikasi dan ditirukan.
 - Bunyi angin, petir, sungai, hujan, binatang, dan bunyi lain yang dapat ditemukan di alam, tercipta bukan karena manusia yang sengaja membuatnya merupakan bunyi-bunyian alam.
 - Sedangkan bunyi gitar, bel sepeda, dan bedug adalah suara yang dibuat oleh manusia, disebut pula bunyi buatan.
- D. Ayo Berlatih**
1. Siswa mengamati gambar dengan seksama.
 2. Siswa mengidentifikasi sikap yang terdapat dalam gambar.
 3. Siswa membuat gambar  pada gambar anak yang mematuhi aturan.

	<p>4. Siswa membuat gambar  pada gambar anak yang tidak mematuhi aturan.</p> <p>5. Siswa melaporkan gambar apa saja yang mereka temukan.</p> <p>6. Guru menstimulasi siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai gambar-gambar yang telah diidentifikasi, berkaitan dengan sikap anak-anak di dalam gambar. (<i>Critical Thinking and Problem Formulation</i>)</p> <p>E. Ayo Bernyanyi</p> <p>1. Siswa menyanyikan lagu ‘Tari Tepuk Tangan’ ciptaan Pak Kasur bersama-sama.</p> <p>2. Siswa bernyanyi sambil bertepuk tangan dan bergerak sesuai lirik lagu.</p> <p>3. Guru mengamati kegiatan bernyanyi, sambil melakukan penilaian sikap. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>A. Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Berolahraga (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan menyimak cerita yang dibacakan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek dengan tepat.
2. Dengan membaca nyaring, siswa dapat menambah kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat dan percaya diri.
3. Dengan memasang kata dengan gambar kegiatan yang sesuai, siswa dapat menjelaskan makna kata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat.
4. Dengan bercerita tentang olahraga dan permainan kegemarannya, siswa dapat menggunakan kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat.
5. Dengan mengamati gambar, siswa dapat memahami prosedur gerakan menekuk tanpa berpindah tempat dengan tepat dan percaya diri.
6. Dengan mengamati gambar dan menyimak petunjuk dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan pemanasan dengan tepat dan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit
Kegiatan Inti	A. Ayo Mengamati 1. Siswa menyimak cerita tentang olahraga yang dibacakan oleh guru. 2. Siswa menyerap informasi yang ada pada teks. 3. Guru memeriksa pemahaman siswa terhadap teks dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang dilakukan sebelum berolahraga? • Apakah manfaat pemanasan? <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i>	140 menit

	<p>4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang ingin diketahui berdasarkan teks yang dibacakan dan gambar yang diamati.</p> <p>5. Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru.</p> <p>6. Siswa menyerap informasi yang ada pada teks.</p> <p>7. Siswa mengamati gambar.</p> <p>8. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang ingin diketahui berdasarkan teks yang dibacakan dan gambar yang diamati.</p> <p>B. Ayo Membaca</p> <p>1. Siswa membaca nyaring kosakata yang berkaitan dengan olahraga dan permainan, beberapa siswa mengulangi membaca kosakata tersebut dengan nyaring.</p> <p>2. Guru memeriksa pemahaman siswa terhadap kata-kata yang telah dibaca.</p> <p>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kata-kata yang belum dipahami.</p> <p>C. Ayo Berlatih</p> <p>1. Siswa membaca kata-kata yang ada dalam kotak.</p> <p>2. Siswa mengamati gambar kegiatan yang terdapat di samping kanan kata-kata tersebut.</p> <p>3. Siswa memasang kata-kata tersebut dengan gambar yang sesuai.</p> <p>4. Di depan barisan, guru memberi contoh gerakan dan memberikan instruksi dengan bunyi peluit setiap ganti gerakan.</p> <p>5. Setiap set gerakan dapat diulangi 4 kali.</p> <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p> <p>D. Ayo Berdiskusi</p> <p>1. Siswa menceritakan permainan atau olahraga yang disukai. Guru dapat memandu siswa bercerita dengan menstimulasi informasi yang berkaitan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> • nama permainan/olahraga kesukaan • cara memainkannya • waktu memainkan permainan/olahraga tersebut • tingkat keseringan memainkan permainan tersebut • manfaat memainkan permainan/olahraga tersebut bagi kesehatan.<i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i> 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <p>➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</p> <p>Guru :</p> <p>➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</p>	<p>15 menit</p>

	➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	
--	--	--

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Berolahraga (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar jenis-jenis olahraga, siswa dapat menambah kosakata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat.
2. Dengan melengkapi kalimat rumpang, siswa dapat memilih kosakata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat dan percaya diri.
3. Melalui kegiatan bercerita berdasarkan gambar, siswa dapat mempraktikkan cara menggunakan kosakata tentang olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat.
4. Dengan menyimak cerita yang dibacakan oleh guru, siswa dapat memahami hal-hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan di rumah kemudian dapat menuliskannya dengan tepat.
5. Dengan peragaan di depan kelas, siswa mampu mempraktikkan salah satu contoh kegiatan yang boleh dilakukan di rumah dengan tepat dan percaya diri.
6. Dengan mengamati gambar, siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 10 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret dengan tepat.
7. Dengan membuat cerita penjumlahan dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar jenis-jenis olahraga pada buku siswa. 2. Siswa membaca nyaring nama-nama olahraga tersebut. 3. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Tahukah kamu jenis-jenis olahraga lainnya? 	140 menit

- Sebutkan olahraga yang kamu ketahui.
4. Kemudian guru dapat menstimulasi diskusi kelas tentang olahraga yang biasa dimainkan siswa sehari-hari.
 5. Siswa mengamati gambar benda-benda yang berhubungan dengan olahraga.
 6. Siswa menceritakan gambar satu persatu.
 7. Siswa menceritakan hal-hal yang boleh/harus dilakukan di rumah sebelum bermain ke luar dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan.
 8. Siswa yang selesai bercerita memeragakan salah satu hal yang boleh dilakukannya di rumah.

B. Ayo Berlatih

1. Siswa membaca kalimat rumpang dan mencari informasi pada gambar yang menyertai setiap kalimat.
2. Siswa mencari kata yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang, di dalam kotak.
3. Siswa dan guru mendiskusikan jawaban siswa.
4. Mengoreksi kekeliruan yang mungkin terjadi.
5. Siswa dan guru membaca bersama-sama teks tentang jumlah pemain dalam permainan kasti.
6. Siswa mengamati gambar di buku siswa, mengingat kembali bilangan 5-10.
7. Siswa mengulang berhitung 1–10 secara bersama-sama.
8. Siswa menghitung orang/benda di dalam gambar, kemudian menuliskan jumlahnya di kotak yang tertera.
9. Setelah itu, siswa mengamati gambar pada halaman selanjutnya.
10. Guru menjelaskan kalimat matematika yang sesuai dengan gambar pertama, sebagai contoh.
11. Kemudian, siswa mengerjakan soal-soal selanjutnya.

(Critical Thinking and Problem Formulation)

C. Ayo Mencoba

1. Siswa menyimak cerita tentang kebiasaan Udin sebelum pergi bermain yang dibacakan oleh guru.
2. Siswa menyerap informasi yang disampaikan guru melalui teks tersebut.
3. Beberapa siswa secara acak menceritakan kebiasaannya masing-masing sebelum pergi bermain. *(Creativity and Innovation)*

D. Ayo Berkreasi

1. Setelah itu, siswa menggambar cerita penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat menjelaskan dan memberi contoh terlebih dahulu.
 - Misal: Siti memiliki 2 kelereng, Lani memiliki 4 kelereng. Berapakah jumlah kelereng Siti dan Lani?
2. Setelah itu, siswa menceritakan penjumlahannya masing-masing. *(Creativity and Innovation)*

Kegiatan Penutup	Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Peserta Didik : ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	15 menit
-------------------------	---	-------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Berolahraga (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan membaca dan memahami teks, siswa dapat memilih kosakata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat.
2. Melalui kegiatan bercerita tentang manfaat olahraga, siswa dapat mempraktikkan cara menggunakan kosakata tentang olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat.
3. Dengan menyimak teks dan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan bermain simpai dengan tepat.
4. Dengan menirukan gerakan yang diamati dari gambar dan dibantu instruksi guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur gerakan bermain simpai dengan tepat dan percaya diri.
5. Setelah mengidentifikasi alat-alat yang mengeluarkan bunyi, siswa mampu membedakan bunyi alam dan bunyi buatan dengan tepat.
6. Dengan menirukan, siswa dapat memeragakan bunyi buatan.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca nyaring teks “Olahraga”. 2. Setelah membaca, siswa diminta mengamati gambar yang menyertai teks. 3. Guru memberi kesempatan dan waktu pada siswa yang ingin bertanya dan mengutarakan pendapatnya mengenai teks dan makna gambar. (Critical Thinking and Problem Solving) <p>B. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan instruksi pengerjaan latihan: <ul style="list-style-type: none"> • “Beri tanda centang (√) dalam kotak untuk kalimat yang sesuai dengan teks “Olahraga” yang telah dibaca. 2. Guru membaca kalimat satu persatu. 	140 menit

3. Setiap 1 kalimat selesai dibacakan, guru memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi kalimat, memberi tanda centang jika kalimat tersebut sesuai dengan teks, dan membiarkan kotaknya kosong jika kalimat tersebut tidak sesuai dengan isi teks “Olahraga”.
4. Setelah selesai guru melakukan konfirmasi tentang tugas yang diselesaikan siswa.
5. Kemudian, Guru mengajak siswa mengamati gambar-gambar yang ada di kegiatan berikutnya.
6. Guru menjelaskan instruksi pengerjaan latihan sebagai berikut.
Lingkari kata yang sesuai dengan gambar!
7. Siswa mendengarkan guru membacakan 2 kata untuk setiap gambar.
8. Siswa melingkari kata yang sesuai gambar.

C. Ayo Bermain Peran

1. Guru mengulas kembali ide pokok teks “Olahraga”, kemudian mengajukan pertanyaan pada siswa:
 - Apa manfaat olahraga?
 - Mengapa kita harus berolahraga?

(Critical Thinking and Problem Solving)
2. Kemudian siswa bercerita tentang manfaat olahraga dengan bantuan gambar.

D. Ayo Mengamati

1. Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru.
2. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati gambar.
3. Siswa menyerap informasi yang disampaikan guru melalui teks dan gambar.
4. Guru memberi kesempatan dan waktu pada siswa yang ingin bertanya dan mengutarakan pendapatnya mengenai teks dan makna gambar. *(Critical Thinking and Problem Solving)*
5. Siswa mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa
6. Guru mencontohkan gerakan permainan simpai seperti dalam gambar
7. Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru.
8. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati gambar.
9. Siswa menyerap informasi yang disampaikan guru melalui teks dan gambar.
10. Guru memberi kesempatan dan waktu pada siswa yang ingin bertanya dan mengutarakan pendapatnya mengenai teks dan makna gambar.

E. Ayo Mencoba

1. Guru meminta siswa mencoba melakukan gerakan yang sudah dicontohkan.
 - Guru juga mencontohkan variasi gerakan lain dalam bermain simpai.
2. Guru memandu siswa melakukan gerakan tersebut satu per satu, sambil mengamati gerakan-gerakan siswa.

	<p>3. Guru mengoreksi jika ada kekeliruan-kekeliruan siswa dalam melakukan gerakan tersebut.</p> <p>4. Siswa menebalkan nama-nama benda.</p> <p>5. Setelah itu, siswa memeragakan bunyi salah satu benda yang telah disebutkan. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Berolahraga (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 5
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Melalui kegiatan membaca dan mengidentifikasi teks, siswa dapat menunjukkan gambar tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan yang sesuai dengan teks.
2. Melalui kegiatan menceritakan gambar, siswa mampu melafalkan kosakata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat
3. Dengan mengerjakan latihan penjumlahan dan membuat kalimat matematika, siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 10 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret dengan tepat.
4. Dengan menyelesaikan soal cerita, siswa mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dengan tepat dan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca nyaring teks Olahraga. 2. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> • Siapakah yang menyukai olahraga renang? • Olahraga apakah yang disukai Lani? • Apa yang sering mereka lakukan bersama-sama? 	140 menit

	<p>3. Siswa membaca teks informasi di buku siswa.</p> <p>4. Siswa diminta menghitung jumlah pemain basket yang ada di dalam gambar.</p> <p>5. Guru memberi contoh menuliskan kalimat matematika penjumlahan yang tepat sesuai dengan gambar. (Mandiri)</p> $\textcircled{5} + \textcircled{5} = \textcircled{10}$ <p>B. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa memasang gambar sesuai dengan informasi dari teks Olahraga Kegemaran. Siswa membuat gambar-gambar olahraga yang diketahui, di dalam kotak yang telah tersedia di buku siswa. Setelah selesai, siswa menceritakan olahraga yang di gambar kepada teman-teman. Siswa menghitung jumlah pemain/benda pada gambar dan menuliskan kalimat matematika yang sesuai dengan gambar. Setelah selesai, guru memeriksa pekerjaan siswa. <i>(Creativity and Innovation)</i> 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Berolahraga (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan membaca teks informasi, siswa dapat menunjukkan gambar tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat.
2. Melalui kegiatan bercerita tentang olahraga kegemaran, siswa dapat melafalkan kosakata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat.
3. Dengan mengamati teks informasi, siswa dapat menyebutkan hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan di rumah dengan tepat.
4. Siswa dapat memeragakan dua cara melakukan satu kegiatan yang boleh dilakukan di rumah dengan tepat dan percaya diri.
5. Siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 10 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret dengan tepat.
6. Dengan menyelesaikan soal cerita, siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dengan tepat dan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk membaca nyaring teks di buku siswa 2. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kamu tahu olahraga tolak peluru? • Apa yang kamu ketahui tentang lari gawang? <p style="text-align: center;">(Creativity and Innovation)</p> 3. Siswa diminta menceritakan tentang olahraga kesukaannya di depan kelas, dengan panduan pertanyaan-pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah olahraga kesukaanmu? • Bagaimana cara melakukannya? • Kapan kamu biasa melakukannya? 	140 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan siapa kamu melakukannya? (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa diminta membaca teks di buku siswa. (Mandiri) 5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki pertanyaan tentang teks tersebut. <p>B. Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan untuk mendiskusikan jawaban kedua pertanyaan tersebut. 2. Setelah itu siswa menunjukkan gambar yang tepat untuk setiap olahraga yang tertulis di buku siswa, dengan cara menggunting gambar di halaman belakang, dan menembel gambar yang sesuai di kotak yang tersedia.  <ol style="list-style-type: none"> 3. Setelah selesai, guru mendiskusikan jawaban siswa. <p>C. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks. (Mandiri) 2. Untuk mengidentifikasi kalimat tentang sikap yang sesuai, siswa perlu membaca terlebih dahulu kalimat-kalimat yang akan diidentifikasi. 3. Siswa memberi tanda \surd untuk sikap yang boleh Edo lakukan di rumah, dan beri tanda X untuk sikap yang tidak boleh Edo lakukan di rumah 4. Setelah itu, guru mendiskusikan jawaban-jawaban siswa. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Bernyanyi dan Menari (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan membaca syair lagu Andaikan Aku Punya Sayap, siswa dapat mengidentifikasi ungkapan sayang untuk orang tua dengan tepat.
2. Dengan menyanyikan lagu Andaikan Aku Punya Sayap siswa dapat mengekspresikan kembali ungkapan sayang dalam syair lagu Andai Aku Punya Sayap yang telah didengar dengan tepat.
3. Melalui kegiatan diskusi tentang gerakan daun berguguran dan burung terbang, siswa dapat membedakan gerak cepat dan lambat anggota tubuh dalam suatu gerak tari dengan tepat.
4. Dengan menirukan gerakan-gerakan alam, siswa dapat memeragakan gerak cepat dan lambat anggota tubuh dalam suatu gerak tari dengan tepat dan percaya diri.
5. Setelah membaca teks, siswa dapat menggali informasi tentang hal-hal yang harus dilakukan dalam hubungan dengan adik di rumah dengan tepat.
6. Dengan kegiatan bernyanyi bersama adik, siswa dapat bermain bersama adik di rumah dengan sikap yang tepat dan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan menunjukkan gambar halaman depan sub tema 1, guru meminta salah satu siswa membaca teks di halaman depan. 2. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Andaikan Aku Punya Sayap Ciptaan Titiek Puspa. 	140 menit



3. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan
 - Tahukah kamu lagu tersebut?
 - Lagu tersebut bercerita tentang apa?

(Creativity and Innovation)
4. Guru menggugah rasa ingin tahu siswa dan memotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan lagu yang dinyanyikan.
5. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa siswa akan melakukan kegiatan bernyanyi lagu Sayang Semuanya di rumah, bersama adik.
6. Orang tua akan mengamati dan memberikan nilai terhadap kegiatan bersama adik tersebut.

B. Ayo Mencoba

1. Siswa membuat tanda \surd untuk kalimat yang sesuai dan tanda X untuk kalimat yang tidak sesuai dengan lagu Andaikan Aku Punya Sayap
2. Kemudian siswa menyanyikan lagu Andaikan Aku Punya Sayap dengan ekspresi yang tepat.
3. Siswa mengisi tabel gerak cepat/lambat.
4. Setelah selesai, guru membahas jawaban-jawaban siswa.
5. Siswa menirukan gerakan-gerakan alam yang ada dalam tabel.
6. Siswa memeragakan tarian tersebut di depan kelas.

C. Ayo Berdiskusi

1. Dalam kelompok yang masing-masing terdiri atas 3 orang, siswa berdiskusi tentang bagaimana gerakan daun berguguran dan gerakan burung terbang.
2. Guru menyampaikan kepada siswa, setiap siswa dalam kelompok diskusi harus memberikan usulan gerakan-gerakan daun berguguran dan burung terbang.
3. Guru mendampingi diskusi siswa.
4. Kemudian siswa menentukan gerakan untuk berlatih bersama.
5. Siswa diminta menceritakan hasil pemikirannya, apa yang harus dilakukan jika adiknya suka menari di atas tempat tidur.
6. Siswa membaca teks tentang adik di buku siswa.

(Critical Thinking and Problem Solving)

	<p>D. Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca cerita di buku siswa. (Mnadiri) 2. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kalian setuju dengan kakak di dalam cerita? • Apakah yang dilakukan kakak benar? (Guru dapat menstimulasi siswa untuk memberikan alasan atas jawaban siswa. Mengapa menjawab benar? Mengapa menjawab salah? Jika salah, bagaimana yang seharusnya?) <p>E. Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menuliskan 5 (lima) hal baik yang dilakukan untuk adik. Nomor 1 telah diberikan sebagai contoh. Minta siswa untuk menebalkan jawaban nomor 1 dan menuliskan pendapat mereka sendiri di nomor 2, 3, 4, dan 5. 2. Guru membahas jawaban-jawaban siswa. <i>(Creativity and Innovation)</i> 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

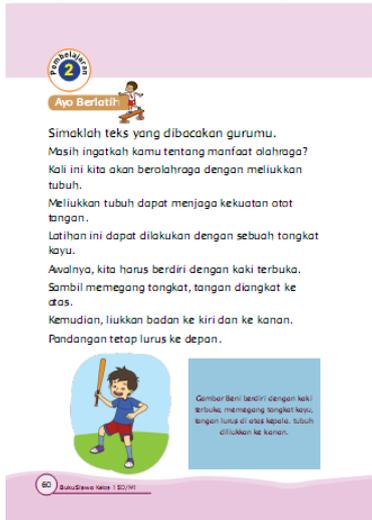
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Bernyanyi dan Menari (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan menyimak cerita yang dibacakan oleh guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan meliukkan badan dengan tepat.
2. Dengan kegiatan meliukkan tubuh sambil bernyanyi, siswa dapat mempraktikkan prosedur gerakan meliukkan badan dengan tepat.
3. Dengan membaca teks puisi, siswa dapat mengidentifikasi ungkapan persahabatan dalam sebuah puisi yang diperdengarkan dengan tepat.
4. Melalui kegiatan menulis pesan untuk teman, siswa dapat mengekspresikan kembali ungkapan persahabatan dalam sebuah puisi yang telah didengar dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak cerita tentang gerakan meliukkan tubuh yang dibacakan oleh guru. <div style="text-align: center;">  <p>The screenshot shows a lesson page with the following text: 'Simaklah teks yang dibacakan gurumu. Masih ingatkah kamu tentang manfaat olahraga? Kali ini kita akan berolahraga dengan meliukkan tubuh. Meliukkan tubuh dapat menjaga kekuatan otot tangan. Latihan ini dapat dilakukan dengan sebuah tongkat kayu. Awalnya, kita harus berdiri dengan kaki terbuka. Sambil memegang tongkat, tangan diangkat ke atas. Kemudian, liukkan badan ke kiri dan ke kanan. Pandangan tetap lurus ke depan.' Below the text is an illustration of a boy in a blue shirt and red shorts holding a wooden baton. A small blue box next to the illustration says: 'Gambar Beni berdiri dengan kaki terbuka, memegang tongkat kayu, tangan lurus di atas kepala, tubuh dilukkan ke kanan.'</p> </div>	140 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa mengamati gambar yang menyertai teks. 3. Siswa menyerap informasi yang disampaikan guru melalui teks dan gambar. 4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang ingin diketahui berdasarkan teks yang dibacakan dan gambar yang diamati. (<i>Creativity and Innovation</i>) <p>B. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menyimak penjelasan guru dan mengamati gambar gerakan meliukkan tubuh, siswa mempraktikkan gerakan bersama-sama. 2. Guru mengamati gerakan siswa. Yang harus diperhatikan dari gerakan siswa adalah sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • posisi berdiri tegak • kedua kaki dibuka • kedua tangan diangkat, lurus di atas kepala. • jari-jari di kedua tangan memegang tongkat kayu/botol dengan erat • tubuh diliukkan ke kiri dan ke kanan • saat tubuh diliukkan, pandangan tetap lurus ke depan 3. Setelah berlatih gerakan meliukkan tubuh ke kiri dan ke kanan, siswa dapat meliukkan tubuh sambil menyanyi lagu Hey Yamko Rambe Yamko. Gerakan dapat disesuaikan dengan irama lagu. <p>C. Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca puisi tentang sahabat. 2. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah kamu memiliki sahabat? • Bagaimana perasaanmu terhadapnya? <p>D. Ayo Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan kata-kata yang tepat dari dalam kotak. 2. Setelah selesai, guru membahas jawaban siswa. (<i>Creativity and Innovation</i>) <p>E. Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menulis sebuah kartu ucapan untuk sahabat. 2. Kartu dapat ditambahkan gambar sesuai kreativitas masing-masing siswa. (<i>Creativity and Innovation</i>) 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p>	<p>15 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	
--	--	--

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Bernyanyi dan Menari (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Melalui kegiatan bernyanyi, siswa dapat mengidentifikasi ungkapan sayang dalam syair lagu yang diperdengarkan dengan tepat.
2. Dengan menceritakan pengalaman bersama adik, siswa mampu mengekspresikan kembali ungkapan sayang dalam syair lagu yang telah didengar dengan tepat.
3. Melalui kegiatan mengisi tabel, siswa dapat menunjukkan hal-hal yang harus dilakukan dalam hubungannya dengan adik di rumah dengan tepat.
4. Melalui kegiatan makan siang bersama adik, siswa dapat membantu adik di rumah dan melakukan sikap-sikap baik terhadap adik yang telah dipelajari dengan tepat.
5. Dengan bermain peran, siswa dapat mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan pengurangan dengan tepat.
6. Melalui kegiatan bercerita, siswa mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pengurangan dengan tepat dan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyanyikan lagu “Ayo Makan Bersama”. 2. Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan <ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah kamu makan bersama dengan adikmu? • Apa saja yang kamu lakukan saat makan bersama adik? (Creativity and Innovation) <p>B. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar-gambar pada buku siswa. 2. Siswa menganalisa gambar. 3. Siswa memilih dan menyilang gambar yang tidak sesuai dengan isi lagu “Ayo Makan Bersama”. 4. Siswa dan guru mendiskusikan jawaban siswa. 	140 menit

5. Mengoreksi kekeliruan yang mungkin terjadi. (*Hots*)

C. Ayo Menulis

1. Siswa menceritakan pengalamannya makan bersama adik.
2. Siswa yang lain mendengarkan teman yang sedang bercerita.
3. Guru menjelaskan pentingnya sikap yang baik saat mendengarkan orang berbicara. (*Creativity and Innovation*)

D. Ayo Membaca

1. Siswa menyimak cerita tentang adik yang dibacakan oleh guru.
 - Kemudian guru bertanya
 - Siapa saja siswa yang memiliki adik?
 - Bagaimana perasaanmu memiliki adik?
 - Bagaimana sikapmu terhadap adik?

E. Ayo Berlatih

1. Siswa membaca kalimat-kalimat dalam tabel.
2. Siswa mengidentifikasi sikap yang harus dilakukan terhadap adik.
3. Siswa membuat tanda centang (✓) pada sikap yang benar.
4. Siswa dan guru mendiskusikan jawaban siswa.
5. Mengoreksi kekeliruan yang mungkin terjadi.
6. Secara berpasangan, siswa memainkan peran. Satu siswa berperan sebagai kakak dan satu siswa lainnya berperan sebagai adik.
7. Siswa memerankan sikap baik yang harus dilakukan kakak saat makan bersama adik. Kakak membantu adik membersihkan sisa makanan.
8. Guru menjelaskan tentang kegiatan “Kerja Sama Dengan Orang Tua” kepada siswa.
9. Untuk kegiatan “Kerja Sama Dengan Orang Tua” guru mengarahkan siswa meminta orang tua untuk menemani siswa dan adiknya saat makan bersama.
10. Setelah itu, orang tua siswa memberikan penilaian pada rubrik penilaian dengan memberikan tanda centang pada kolom kriteria yang tepat sesuai ketercapaian target kegiatan makan bersama adik di rumah.

(*Critical Thinking and Problem Formulation*)

F. Ayo Mencoba

1. Siswa menyimak cerita teks di buku siswa.
2. Siswa menyerap informasi yang disampaikan guru melalui teks.
3. Siswa bermain peran berdasarkan situasi yang digambarkan di buku siswa.
 - Siswa A berpura-pura menjadi kakak.
 - Siswa B menjadi adik.
 - Siswa A ambil 7 pensil warna.
 - Siswa A berikan 3 pensil warna kepada siswa B.
 - Siswa menghitung banyak pensil yang bersisa.
 - $7 - 3 = 4$
 - Jadi, sisa pensil warna kakak adalah 4 pensil warna.

	<p>4. Selanjutnya, siswa menjumlahkan dengan cara bermain peran sesuai cerita-cerita di buku siswa.</p> <p>5. Guru mengamati kalimat matematika untuk pengurangan yang ditulis siswa.</p> <p>6. Siswa menggambar benda-benda kesukaan yang menunjukkan pengurangan. Guru menjelaskan contoh berikut.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya gambar jeruk seluruhnya: 5 buah • Banyaknya jeruk yang dicoret: 2 buah • Untuk menghitung sisa jeruk, kita harus menghitung banyaknya jeruk yang tidak dicoret. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> $5 - 2 = 3$ </div> <p>7. Siswa membuat gambar yang menunjukkan pengurangan di tempat yang telah disediakan.</p> <p>8. Kemudian siswa menuliskan kalimat matematika yang sesuai dengan gambarnya. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Bernyanyi dan Menari (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan meliukkan badan tanpa berpindah tempat dengan tepat.
2. Melalui peragaan gerakan memegang kepala, pundak, lutut, dan kaki, siswa dapat mempraktikkan prosedur gerakan meliukkan badan tanpa berpindah tempat dengan tepat dan percaya diri.
3. Dengan bergerak sesuai dengan syair lagu “Kepala Pundak Lutut Kaki” yang dinyanyikan dengan irama lambat, sedang, hingga cepat, siswa dapat membedakan gerak cepat dan lambat anggota tubuh dalam suatu gerak tari dengan tepat.
4. Melalui kegiatan menari “Kepala Pundak, Lutut, Kaki” siswa dapat memeragakan gerak cepat dan lambat anggota tubuh dalam suatu gerak tari dengan tepat dan percaya diri.
5. Dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan syair lagu “Terima Kasihku” siswa dapat mengidentifikasi ungkapan sayang dalam sebuah syair lagu yang diperdengarkan dengan tepat.
6. Dengan membuat kartu ucapan terima kasih, siswa dapat mengekspresikan kembali ungkapan sayang atau persahabatan dalam sebuah puisi/syair lagu yang telah didengar dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru. 2. Siswa mengamati gambar gerakan meliukkan tubuh memegang kepala, pundak, lutut, dan kaki. 3. Siswa menyerap informasi yang disampaikan guru melalui teks dan gambar. 4. Guru memberi kesempatan dan waktu pada siswa yang ingin bertanya dan mengutarakan pendapatnya mengenai teks dan makna gambar. (Hots) 	140 menit

B. Ayo Mencoba

1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimak instruksi dengan teliti.
2. Siswa melakukan gerakan memegang kepala, lutut, dan kaki.
3. Guru memperhatikan gerakan siswa guna memastikan gerakan dilakukan dengan tepat agar bermanfaat bagi tubuh siswa.
4. Hal-hal yang guru dan siswa harus perhatikan adalah sebagai berikut.
 - tegakkan punggung saat memegang kepala.
 - sejajarkan lengan dengan telinga saat memegang kepala.
 - luruskan lengan ke samping saat memegang pundak.
 - luruskan punggung dan kaki saat memegang lutut.
 - luruskan kaki saat jari tangan menyentuh kaki.
5. Siswa melakukan masing-masing gerakan 3 kali. Tiap set gerakan yang terdiri dari 3 kali diulang hingga 8 kali.

Saran untuk menghitung gerakan

kepala: 1, 2, 3

pundak: 1, 2, 3

lutut: 1, 2, 3

kaki: 1, 2, 3 → setiap selesai gerakan memegang kaki tiga kali, hitung 1 set, lalu kembali ke kepala. Ulangi sampai 8 set.

6. Siswa menarikan gerakan memegang kepala, pundak, lutut, dan kaki dengan iringan lagu yang dinyanyikan dengan tempo lambat, sedang, dan cepat.
 7. Tarian diulangi 3 kali, pertama-tama dengan tempo lambat. Kemudian sedang dan terakhir dengan tempo cepat.
 8. Guru membacakan pertanyaan yang berkaitan dengan lagu
 - Ucapan terima kasih di dalam lagu ditujukan untuk ...
 - Mengapa kita harus berterima kasih kepada guru?
 - Apa yang dilakukan guru kepada kita?
- (Creativity and Innovation)*

C. Ayo Bernyanyi

1. Siswa menyanyikan lagu “Kepala, Pundak, Lutut, Kaki” bersama-sama.
2. Lagu diulangi 3 kali. Pertama-tama lagu dinyanyikan dengan tempo lambat. Kemudian sedang dan terakhir tempo cepat.
3. Siswa menyimak narasi yang dibacakan oleh guru.
4. Guru menyanyikan lagu “Terima Kasihku” ciptaan Ibu Sud sebagai contoh untuk siswa.
5. Setelah mendengar contoh dari guru, siswa menyanyikan lagu “Terima Kasihku” bersama-sama. *(Creativity and Innovation)*

D. Ayo Menulis

1. Siswa menebalkan kata ‘terima kasih’ di buku siswa. **(Mandiri)**
2. Setelah menebalkan, siswa membuat sebuah kartu ucapan yang ditujukan untuk guru.
3. Siswa di arahkan untuk menuliskan namanya masing-masing dan tulisan kata ‘terima kasih’ yang disalin dari kata yang telah ditebalkan.

Kegiatan Penutup	Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Peserta Didik : ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	15 menit
-------------------------	---	-------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Bernyanyi dan Menari (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan meliukkan badan tanpa berpindah tempat dengan tepat.
2. Melalui peragaan gerakan memegang kepala, pundak, lutut, dan kaki, siswa dapat mempraktikkan prosedur gerakan meliukkan badan tanpa berpindah tempat dengan tepat dan percaya diri.
3. Dengan bergerak sesuai dengan syair lagu “Kepala Pundak Lutut Kaki” yang dinyanyikan dengan irama lambat, sedang, hingga cepat, siswa dapat membedakan gerak cepat dan lambat anggota tubuh dalam suatu gerak tari dengan tepat.
4. Melalui kegiatan menari “Kepala Pundak, Lutut, Kaki” siswa dapat memeragakan gerak cepat dan lambat anggota tubuh dalam suatu gerak tari dengan tepat dan percaya diri.
5. Dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan syair lagu “Terima Kasihku” siswa dapat mengidentifikasi ungkapan sayang dalam sebuah syair lagu yang diperdengarkan dengan tepat.
6. Dengan membuat kartu ucapan terima kasih, siswa dapat mengekspresikan kembali ungkapan sayang atau persahabatan dalam sebuah puisi/syair lagu yang telah didengar dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru. 2. Siswa mengamati gambar gerakan meliukkan tubuh memegang kepala, pundak, lutut, dan kaki. 3. Siswa menyerap informasi yang disampaikan guru melalui teks dan gambar. 4. Guru memberi kesempatan dan waktu pada siswa yang ingin bertanya dan mengutarakan pendapatnya mengenai teks dan makna gambar. (Hots) 	140 menit

B. Ayo Mencoba

1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimak instruksi dengan teliti.
2. Siswa melakukan gerakan memegang kepala, lutut, dan kaki.
3. Guru memperhatikan gerakan siswa guna memastikan gerakan dilakukan dengan tepat agar bermanfaat bagi tubuh siswa.
4. Hal-hal yang guru dan siswa harus perhatikan adalah sebagai berikut.
 - a. tegakkan punggung saat memegang kepala.
 - b. sejajarkan lengan dengan telinga saat memegang kepala.
 - c. luruskan lengan ke samping saat memegang pundak.
 - d. luruskan punggung dan kaki saat memegang lutut.
 - e. luruskan kaki saat jari tangan menyentuh kaki.
5. Siswa melakukan masing-masing gerakan 3 kali. Tiap set gerakan yang terdiri dari 3 kali diulang hingga 8 kali.

Saran untuk menghitung gerakan

kepala: 1, 2, 3

pundak: 1, 2, 3

lutut: 1, 2, 3

kaki: 1, 2, 3 → setiap selesai gerakan memegang kaki tiga kali, hitung 1 set, lalu kembali ke kepala. Ulangi sampai 8 set.

6. Siswa menarikan gerakan memegang kepala, pundak, lutut, dan kaki dengan iringan lagu yang dinyanyikan dengan tempo lambat, sedang, dan cepat.
7. Tarian diulangi 3 kali, pertama-tama dengan tempo lambat. Kemudian sedang dan terakhir dengan tempo cepat.
8. Guru membacakan pertanyaan yang berkaitan dengan lagu
 - Ucapan terima kasih di dalam lagu ditujukan untuk ...
 - Mengapa kita harus berterima kasih kepada guru?
 - Apa yang dilakukan guru kepada kita?

(Creativity and Innovation)

C. Ayo Bernyanyi

1. Siswa menyanyikan lagu “Kepala, Pundak, Lutut, Kaki” bersama-sama.
2. Lagu diulangi 3 kali. Pertama-tama lagu dinyanyikan dengan tempo lambat. Kemudian sedang dan terakhir dengan tempo cepat.
3. Siswa menyimak narasi yang dibacakan oleh guru.
4. Guru menyanyikan lagu “Terima Kasihku” ciptaan Ibu Sud sebagai contoh untuk siswa.
5. Setelah mendengar contoh dari guru, siswa menyanyikan lagu “Terima Kasihku” bersama-sama. *(Creativity and Innovation)*

E. Ayo Menulis

1. Siswa menebalkan kata ‘terima kasih’ di buku siswa. **(Mandiri)**
2. Setelah menebalkan, siswa membuat sebuah kartu ucapan yang ditujukan untuk guru.

	3. Siswa di arahkan untuk menuliskan namanya masing-masing dan tulisan kata 'terima kasih' yang disalin dari kata yang telah ditebalkan.	
Kegiatan Penutup	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Bernyanyi dan Menari (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Melalui kegiatan bernyanyi, siswa dapat mengidentifikasi ungkapan sayang atau persahabatan dalam sebuah puisi/syair lagu yang diperdengarkan dengan tepat.
2. Melalui kegiatan bercerita, siswa dapat mengekspresikan kembali ungkapan sayang atau persahabatan dalam sebuah puisi/syair lagu yang telah didengar dengan tepat dan percaya diri.
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan hal-hal yang harus dilakukan dalam melakukan kegemaran bernyanyi dan menari dengan tepat dan percaya diri.
4. Dengan menyelesaikan soal cerita, siswa dapat mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan pengurangan (bilangan 1-10) dengan tepat.
5. Dengan membedakan kalimat penjumlahan dan pengurangan, siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pengurangan dalam soal cerita, dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyanyikan lagu Ruri Abangku bersama-sama. 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang berkaitan dengan lagu Ruri Abangku. (Creativity and Innovation) <p>B. Ayo Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendiskusikan isi lagu Ruri Abangku. 2. Pertanyaan-pertanyaan berikut dapat menjadi panduan diskusi siswa. <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang apa lagu Ruri Abangku? • Bagaimanakah sifat Ruri? • Bagaimana Ruri berangkat ke sekolah? • Menurutmu, bagaimana perasaan adik terhadap Ruri? 	140 menit

	<p>3. Setelah menyimak teks yang dibacakan oleh guru, siswa berdiskusi tentang hal-hal yang dapat dilakukan saat bernyanyi dan menari bersama adik.</p> <p>4. Siswa menuliskan pendapatnya di tempat yang telah disediakan.</p> <p>5. Guru membimbing siswa yang belum dapat mandiri dalam menulis. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</p> <p>C. Ayo Bercerita</p> <p>1. Siswa menceritakan tentang kakaknya.(Mandiri)</p> <p>D. Ayo Mengamati</p> <p>1. Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru.</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki pertanyaan tentang teks tersebut. (<i>Hots</i>)</p> <p>E. Ayo Mencoba</p> <p>1. Siswa membaca kalimat dalam tabel dengan teliti.</p> <p>2. Siswa mengidentifikasi kalimat satu persatu. Apakah kalimat tersebut merupakan kalimat penjumlahan ataupun kalimat pengurangan.</p> <p>3. Siswa memberi tanda (+) untuk kalimat penjumlahan dan memberi tanda (-) untuk kalimat pengurangan. (<i>Critical Thinking and Problem Formulation</i>)</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Menggambar (Sub Tema 3)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui cara duduk yang benar saat akan menulis dengan tepat.
2. Dengan mempelajari cara duduk yang benar, siswa dapat memdemonstrasikan cara duduk yang tepat saat menulis dengan disiplin.
3. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengenal ciri-ciri karya ekspresi, mulai dari ide, pemilihan warna, bentuk, dan obyek gambarnya dengan tepat.
4. Dengan mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya cetak dengan percaya diri.
5. Setelah mengenal alat dan bahan menggambar, siswa dapat menentukan ide/gagasan, tema, dan obyek untuk membuat karya cetak dua dimensi dengan tehnik cetak.
6. Dengan mengamati macam-macam obyek gambar, siswa dapat ukaan dari anggota keluarga di rumah dengan tepat.
7. Dengan menjawab pertanyaan tentang gambar kesukaan, siswa dapat menceritakan pengalaman mengenal gambar kesukaan masing-masing anggota keluarga di rumah dengan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan menunjukkan gambar seorang anak yang sedang duduk dengan posisi benar untuk menulis. 2. Guru bertanya jawab tentang gambar yang ditampilkan? Gambar apakah ini? Apa yang sedang dilakukan anak tersebut? Coba perhatikan posisi semua anggota tubuhnya? Lihat posisi kakinya, posisi badannya, dan posisi kepalanya? Juga posisi tangannya? 	140 menit

3. Kemudian siswa menyimak penjelasan guru tentang posisi tubuh yang ditampilkan pada gambar. Mengapa badan harus tegak lurus? Bagaimana seharusnya posisi duduk yang benar? Bagian kaki harus seperti apa posisinya? Kaitkan dengan kegiatan menulis yang akan siswa lakukan pada pertemuan selanjutnya.
4. Guru menekankan pada siswa agar duduk dengan posisi yang baik saat menulis, menggambar, maupun belajar di sekolah maupun rumah. (*Hots*)

B. Ayo Mencoba

1. Kemudian siswa diminta untuk mempraktikkan posisi duduk yang benar. Dengan aba-aba dari guru, siswa mengambil posisi duduk dengan badan tegak seolah-olah akan mulai menulis.
2. Caranya dengan cara menghitung satu, dua, tiga. Posisi awal siswa dimulai dengan berdiri. Hitungan satu siswa duduk di kursi. Hitungan dua menegakkan badan. Hitungan tiga meletakkan tangan di atas meja.
3. Lakukan kegiatan ini berulang kali hingga siswa terbiasa duduk dengan menegakkan badan dan tangan di atas meja.
4. Sebagai variasi, mintalah siswa berpasangan dan saling mengamati posisi duduk temannya dengan benar.
5. Siswa pertama mempraktikkan posisi duduk, sementara siswa kedua yang memberikan aba-aba, satu, dua, tiga. Lakukan secara bergantian.
6. Setelah siswa dapat duduk dengan posisi yang benar, mintalah siswa mengayunkan tangan di atas meja dengan jari telunjuk dan jempol bergerak menarik garis lurus, membuat bulatan, dan mencoret-coret (gerakan menulis di udara)
7. Kemudian siswa diajak untuk melakukan kegiatan menulis di punggung temannya. Siswa yang punggungnya ditulisi diminta untuk menebak huruf atau gambar apakah yang ditulis teman di punggungnya.
8. Sebagai kegiatan alternatif, ajak siswa keluar kelas, minta mereka untuk menulis atau menggambar di atas pasir/tanah halaman sekolah.
9. Usai mempraktikkan berulang kali dengan bimbingan guru siswa menyimpulkan bahwa:
 - Untuk mulai menulis, posisi duduk harus dilakukan dengan baik dan benar. Tegakkan badan dan kepala agar tubuh tidak mudah lelah dan tetap sehat. Siswa dapat mempraktikkan posisi duduk yang benar saat akan mulai menulis.

(Creativity and Innovation)

C. Ayo Berdiskusi

1. Guru menyampaikan penjelasan bahwa Tuhan Maha indah dan menyukai keindahan. Lalu bertanya jawab bersama siswa tentang menggambar.
 - Siapa yang suka menggambar?

- Apa saja obyek yang biasa digambar?
 - Apa saja alat yang digunakan untuk menggambar?
 - Bagaimana rasanya setelah selesai menggambar?
 - Apa manfaat menggambar?
2. Siswa mengamati gambar tentang alat dan bahan menggambar yang tertera pada buku siswa.
 3. Siswa menyebutkan alat dan bahan menggambar yang sudah mereka kenal dan menjelaskan kegunaannya. Siswa yang lain mendengarkan dengan tertib.
 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang bermacam-macam peralatan menggambar selain pensil warna dan krayon yang biasa digunakan siswa beserta manfaatnya. Misalnya pensil warna, krayon, cat air untuk menggambar dan mewarnai gambar. Buku gambar, kertas, kanvas, adalah wadah untuk menggambar. Kuas digunakan untuk menggambar menggunakan cat air. Daun, buah, jari, dan pola berbagai bentuk dapat digunakan untuk mencetak gambar.
 5. Guru menanyakan pada siswa, apakah mereka ingin mencetak gambar? Gambar apa yang ingin mereka cetak?
 6. Siswa mengidentifikasi gambar dan bahan yang akan digunakan untuk membuat karya cetak dua dimensi.
 7. Guru menyampaikan bahwa mencetak gambar dapat dilakukan menggunakan bahan-bahan alam yang tersedia di sekitar kita.
 8. Guru menampilkan beberapa gambar ekspresi yang menggunakan tehnik mencetak. Guru menjelaskan gambar-gambar tersebut dibuat dengan hasil mencetak. Ada yang dicetak dengan potongan buah, cetakan jari tangan, cetakan daun-daun, dan berbagai cetakan aneka bentuk.
 9. Kemudian siswa diminta menyebutkan berbagai bahan alam yang tersedia di sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk mencetak.
 10. Kegiatan dilanjutkan dengan bertanya jawab gambar kesukaan siswa dan anggota keluarga di rumah.
 - Siapa yang suka menggambar?
 - Apa gambar kesukaanmu?
 - Apakah gambar kesukaan ayah, ibu, adik/kakakmu?
 11. Siswa mengidentifikasi nama-nama gambar yang disukai oleh anggota keluarga mereka bersama pasangannya.
- (Critical Thinking and Problem Formulation)*

D. Ayo Berlatih

1. Siswa berlatih memasang gambar anggota keluarga dengan gambar kesukaannya
2. Usai berlatih dengan bimbingan guru siswa menyimpulkan bahwa
 - Siswa memiliki kesukaan masing-masing dan harus saling menghargai. Ada yang suka menggambar, ada yang tidak. Ada yang suka gambar bunga, mobil, binatang, rumah, dan

	<p>lain-lain. Tuhan menciptakan banyak keindahan dan berbagai bahan alam untuk kita nikmati. Kita dapat memanfaatkan bahan alam yang tersedia di sekitar untuk membuat karya. Siswa dapat bercerita dengan mencetak gambar dan memilih obyek gambarnya.</p> <p><i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Menggambar (Sub Tema 3)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan memperhatikan contoh dari guru, siswa mampu menjelaskan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional dengan tepat.
2. Dengan arahan dari guru, siswa mampu mempraktikkan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisioanl dengan benar.
3. Dengan kegiatan persiapan menulis, siswa mampu menunjukkan gambar cara memegang pensil yang tepat saat menulis dengan disiplin.
4. Dengan kegiatan mencocokkan gambar persiapan menulis, siswa mampu menunjukkan gambar cara meletakkan buku yang tepat saat menulis.
5. Dengan kegiatan membuat garis, siswa mampu mendemonstrasikan cara memegang pensil yang tepat saat menulis, dengan tepat.
6. Dengan kegiatan membuat garis, siswa mampu mendemonstrasikan cara meletakkan buku yang tepat saat menulis, dengan disiplin.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pelajaran dengan mengajak siswa ke luar kelas menuju halaman sekolah/lapangan olahraga sekolah. 2. Siswa mengamati gambar gerakan menarik tanpa berpindah tempat yang akan dipelajari hari ini 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang ingin diketahui berdasarkan gambar yang sudah ditampilkan. (Hots) <p>B. Ayo Mencoba</p>	140 menit

1. Siswa menyimak penjelasan guru karena mereka akan melakukan latihan gerakan menarik tanpa berpindah tempat.
2. Sebelum memulai latihan siswa melakukan gerakan pemanasan mengikuti instruksi guru.
3. Setelah pemanasan, guru menjelaskan apa manfaat melakukan gerakan menarik. Lalu guru mencontohkan bagaimana melakukan gerakan sikap menarik, sebagai berikut.
 - Guru dapat meminta salah satu siswa maju ke depan untuk menjadi pasangan dalam mempraktikkan.
 - Guru dan siswa yang bersedia maju ke depan mengambil aba-aba untuk mulai melakukan gerakan menarik.
 - Membuka kaki cukup lebar, kaki kiri berada di depan dan kaki kanan berada di belakang, bungkukkan sedikit badan. Lalu tangan kanan keduanya berpegangan seperti berjabat tangan.
 - Masih dalam posisi berpegangan tangan, lakukan gerakan saling tarik. Usahakan tidak berpindah tempat.
 - Yang memiliki keseimbangan dan kekuatan tubuh lebih stabil akan bertahan tanpa berpindah tempat.
4. Guru meminta siswa mencoba melakukan gerakan yang sudah dicontohkan dengan cara berpasangan.
5. Guru memandu siswa melakukan gerakan tersebut bersama pasangannya, sambil mengamati gerakan-gerakan siswa.
6. Guru memberikan aba-aba, dan menghitung 1, 2, 3 lalu siswa mulai menarik bersama pasangannya.
7. Sebagai variasi, guru dapat melakukan lomba tarik-menarik melalui gerakan ini sebagai penyemangat siswa. Siswa yang dapat bertahan tanpa berpindah tempat akan menjadi juaranya.
8. Setiap pasangan siswa yang maju dan mempraktikkan gerak ini, guru melakukan penilaian.
9. Setelah kegiatan permainan inti guru memandu siswa melakukan pendinginan.
10. Siswa kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya. (*Creativity and Innovation*)

C. Ayo Berlatih

1. Setelah siswa siap, siswa diminta mengamati gambar cara meletakkan buku dan memegang pensil saat akan menulis.
2. Guru memberikan penjelasan cara meletakkan buku dan memegang pensil yang tepat.
3. Siswa mempraktikkan kedua cara tersebut dengan tepat.
4. Guru memandu dan mengingatkan jika masih ada siswa yang belum tepat melakukannya.
5. Setelah posisi buku tepat dan pensil dipegang dengan baik, siswa diminta membuat garis lurus di buku.

	<p>6. Garis dapat berdiri tegak secara vertikal ataupun secara horisontal.</p> <p>7. Lakukan gerakan menggaris dengan posisi tubuh yang benar. Cara duduk, posisi buku, dan cara memegang pensil dengan benar.</p> <p>D. Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta menceritakan kembali cara persiapan menulis dengan benar. 2. Mulai dari posisi duduk, letak buku, dan cara memegang pensil dengan tepat. 3. Setelah menceritakan kembali cara persiapan menulis dengan benar, guru menguatkan kembali ketiga cara tersebut dan menekankan agar siswa melakukannya dengan tepat untuk menjaga kesehatan tubuh. (<i>Creativity and Innovation</i>) 	
Kegiatan Penutup	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Menggambar (Sub Tema 3)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati, siswa mampu menunjukkan gambar jarak yang baik antara mata dan buku sebagai media menulis dengan tepat.
2. Setelah menunjukkan gambar, siswa mampu mempraktikkan jarak yang baik antara mata dan buku saat menulis dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi benda-benda yang berbentuk bola, tabung, balok, dan kubus di kelas dengan bekerja sama.
4. Setelah mengidentifikasi, siswa mampu mengelompokkan benda-benda konkret berdasarkan bentuk bangun ruangnya dengan tepat.
5. Melalui diskusi, siswa mampu menyebutkan gambar kesukaan anggota keluarga di rumah dengan benar.
6. Dengan percaya diri, siswa mampu menceritakan pengalamannya menggambar gambar kesukaan bersama anggota keluarga di rumah.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan gambar (bisa juga mencontohkan langsung) posisi duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, dan jarak mata yang tepat dengan buku saat akan menulis. 	140 menit

2. Siswa menyimak gambar atau demonstrasi yang dicontohkan guru.

3. Guru menjelaskan hal-hal apa saja terkait jarak yang tepat antara mata dan media menulis. (*Creativity and Innovation*)

B. Ayo Mengamati

1. Siswa mempraktikkan cara duduk yang tepat, cara memegang pensil, dan cara meletakkan buku tulis di atas meja.

2. Siswa pun mempraktikkan jarak yang tepat antara mata dan buku saat akan mulai menulis.

3. Guru meminta siswa mewarnai gambar benda-benda yang ada di buku siswa.

4. Mewarnai dilakukan siswa dengan posisi duduk yang baik, memegang pensil warna/krayon dengan cara yang benar, jarak antara mata dan media gambar juga sesuai.

5. Guru mengawasi dan mengingatkan siswa untuk disiplin menjaga jarak antara mata dan buku dengan baik. (*HOTS*)

C. Ayo Berlatih

1. Kegiatan dilanjutkan dengan mendengarkan penjelasan guru bahwa siswa akan mempelajari tentang bentuk bangun ruang.

2. Siswa mengamati benda-benda yang ada di lingkungan sekolah.

3. Siswa menyebutkan benda yang ada di lingkungan sekolah dan bentuknya.

4. Guru menunjukkan empat model bangun ruang yaitu bola, tabung, balok, dan kubus.

5. Guru memberi penjelasan tentang konsep bangun ruang bola, tabung, balok, dan kubus.

6. Siswa mengidentifikasi ciri-ciri bangun ruang dengan cara menentukan mana gambar yang berbentuk bola, tabung, balok, ataupun kubus.

7. Siswa kembali menyebutkan benda-benda di sekitar yang berbentuk bola, tabung, balok, dan kubus.

8. Siswa mengelompokkan benda-benda sesuai dengan bentuk bangunnya. Ada kelompok benda-benda berbentuk bola, kelompok benda berbentuk tabung, kelompok benda berbentuk balok, dan kelompok benda berbentuk kubus.

9. Kegiatan ini dilakukan dengan mengelompokkan gambar benda sesuai dengan bentuk bangun ruangnya di buku siswa.

10. Guru bertanya jawab, gambar manakah yang disukai oleh anggota keluarga siswa?

11. Siswa diingatkan kembali tentang gambar kesukaan anggota keluarga yang telah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya.

12. Siswa menceritakan pengalamannya saat menggambar bersama anggota keluarga di rumah.

13. Siswa mengidentifikasi gambar yang dibuat bersama anggota keluarga.

14. Adakah bentuk bangun ruang yang telah mereka pelajari ?
(*Critical Thinking and Problem Formulation*)

Kegiatan Penutup	Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Peserta Didik : ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek / produk / portofolio / unjuk kerja dengan benar diberi hadiah / pujian	15 menit
-------------------------	--	-------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
 Kepala Sekolah,

Ciparigi,
 Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
 NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
 NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Menggambar (Sub Tema 3)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan bertanya jawab, siswa mampu menjelaskan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional dengan lebih baik.
2. Dengan permainan menarik sambil duduk terlunjur, siswa mampu mempraktikkan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional dengan gembira.
3. Dengan kegiatan mengamati gambar, siswa mampu menunjukkan gambar posisi cahaya yang benar saat menulis dengan benar.
4. Dengan kegiatan mencetak jari, siswa mampu mendemonstrasikan pencahayaan saat menulis dengan tepat.
5. Dengan diskusi bersama, siswa mampu mengidentifikasi cara menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya cetak dua dimensi, dengan benar.
6. Dengan bertanya jawab, siswa mampu mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya cetak dua dimensi dengan runtut.
7. Dengan arahan guru, siswa mampu menyiapkan alat dan bahan untuk membuat karya cetak dua dimensi dengan mandiri.
8. Dengan kegiatan mewarnai gambar melalui tehnik mencetak, siswa mampu membuat karya cetak dua dimensi sesuai dengan ide/gagasan, tema, obyek yang telah ditentukan, dengan rapi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan siswa untuk berlatih gerak menarik tanpa berpindah tempat seperti yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. 	140 menit

2. Guru meminta 2 orang siswa maju ke depan. Mereka diminta memeragakan kembali gerakan sebagai pengingat bagi siswa lain.
3. Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain tarik menarik sambil duduk terlunjur. Caranya adalah sebagai berikut.
 - Bagi siswa secara berpasangan. Siswa putra dengan putra. Siswi putri dengan putri.
 - Minta siswa duduk di halaman/lapangan dengan pasangannya.
 - Duduk berhadap-hadapan sambil menjulurkan kaki.
 - Kedua telapak kaki siswa saling bertemu.
 - Rentangkan tangan ke depan saling memegang.
 - Siswa mengambil posisi siap melakukan gerakan menarik.
 - Setelah aba-aba satu..dua..tiga masing-masing pasangan saling menarik.
 - Lakukan gerakan menarik sekuat tenaga.
 - Pasangan yang berhasil berdiri duluan, akan keluar menjadi pemenang.
4. Lakukan permainan ini dengan menukar pasangan siswa.
5. Lakukan beberapa kali hingga siswa mahir.

(Creativity and Innpvation)

6. Lakukan permainan ini dengan riang gembira. Guru bisa memotivasi siswa dengan memberikan perintah, “Tarik”, “Tarik”, “Semangat.”
7. Usai permainan, siswa duduk melingkar dan bertanya jawab dengan guru tentang kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan bahwa mereka melakukan permainan untuk membantu teman berdiri sambil menarik. Membantu teman merupakan perbuatan mulia.
8. Siswa kembali ke kelas dan melanjutkan kegiatan dengan diskusi tentang pentingnya tubuh yang sehat dan menjaga kesehatan. Salah satunya duduk dengan posisi yang benar saat akan menggambar dan menulis.

B. Ayo Mengamati

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang sikap yang baik saat menggambar.
2. Siswa mempraktikkan posisi duduk, memegang pensil, meletakkan buku, dan jarak yang tepat antara mata dan media menggambar.
3. Guru mengingatkan siswa untuk menggambar di tempat yang terang
4. Siswa mempraktikkan kembali kegiatan persiapan menulis dengan memperhatikan posisi cahaya yang benar. ***(HOTS)***

C. Ayo Menulis

1. Siswa melakukan kegiatan mencetak kelima jarinya di buku siswa dengan benar.

2. Selain mencetak dengan jari, guru mengenalkan teknik mencetak menggunakan obyek lain.
3. Siswa bertanya jawab tentang teknik mencetak obyek menjadi sebuah gambar. (*Creativity and Innovation*)

D. Ayo Berkreasi

1. Siswa mengambil kertas gambar dan peralatan menggambarnya.
2. Siswa memilih obyek yang akan dicetak di atas kertas gambar.
3. Siswa dapat memilih mewarnai gambar dengan teknik kolase ataupun melukisnya dengan jari.
4. Siswa membasahi ujung jarinya dengan cat air lalu mengaplikasikannya di atas kertas gambar. Setiap jari mewakili satu warna agar warna tak tercampur. Beberapa kali siswa menyelupkan jarinya ke dalam cat air dan mengaplikasikannya pada gambar yang telah dicetak di atas kertas gambar. Siswa bebas berkreasi menggunakan imajinasinya untuk mewarnai obyek gambar. Setelah selesai, kertas dibiarkan terbuka hingga cat mengering dan siswa mencuci tangan hingga bersih.
5. Siswa bertanya jawab bersama guru, lalu menyimpulkan bahwa mereka baru saja menggambar dengan teknik mencetak dan mewarnainya menggunakan jari.
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa mereka akan mewarnai gambar yang telah mereka cetak dengan teknik kolase.
7. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok sambil bermain.
8. Sebelum memulai permainan, guru membagi siswa ke dalam empat kelompok.
9. Sambil bertanya jawab, guru menjelaskan bahwa
 - Masing-masing kelompok memiliki pos sesuai nama benda yang ada di gambar.
 - Di setiap pos terdapat dua titik. Di titik pertama tersedia karton manila dengan gambar sebuah benda yang besar (gambar boleh disesuaikan dengan kesukaan siswa). Karton manila ditempel di papan tulis atau dinding kelas. Pada arah berseberangan (posisi awal masing-masing kelompok) tersedia lem dan sobekan kertas untuk ditempelkan pada gambar yang tersedia.
 - Siswa berjalan dari tempat duduk kelompok mengambil sobekan kertas ke tempat gambar untuk menempelkan kertas.
 - Guru mengingatkan bahwa gambar tidak boleh melampaui garis, tertutup rapat, dan rapi.
 - Sebelum memulai kegiatan beberapa siswa mengulang penjelasan guru.
10. Siswa duduk rapi berkelompok di dekat wadah yang berisi sobekan kertas dan lem berdasar kelompok. Ketika aba-aba tanda mulai dibunyikan, siswa terdapan mengambil sehelai

	<p>sobekan kertas, membubuhi lem, dan berjalan menuju gambar. Lalu menempelkan sobekan kertas tersebut di atas gambar dan segera kembali ke kelompoknya. Siswa kedua melakukan hal yang sama, bergantian hingga urutan berikutnya. Permainan berakhir saat guru membunyikan aba-aba tanda usai. Siswa saling memotivasi anggota kelompoknya.</p> <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Menggambar (Sub Tema 3)
Pembelajaran ke : 5
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menunjukkan gambar cara duduk yang tepat saat menulis.
2. Dengan kegiatan diskusi, siswa mampu menunjukkan gambar cara memegang pensil saat menulis, dengan tepat.
3. Dengan arahan dari guru, siswa mampu mendemonstrasikan cara duduk saat menulis dengan tepat.
4. Dengan kegiatan menulis nama bangun ruang, siswa dapat mendemonstrasikan cara memegang pensil dengan tepat saat menulis.
5. Dengan kegiatan mencocokkan gambar, siswa mampu menyebutkan benda-benda yang berbentuk bola, tabung, balok, atau kubus dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta melakukan gerakan posisi duduk yang tepat saat akan mulai menulis. 2. Guru memberikan aba-aba, satu (duduk), dua (tegakkan punggung), tiga (letakkan tangan di atas meja). 3. Siswa melakukannya berulang kali hingga benar-benar terbiasa. 4. Guru mengajak siswa bermain “Duduk Siap” dengan cara sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Membagi siswa menjadi 4 kelompok • Kelompok sesuai dengan barisan duduknya di kelas • Kelompok 1 merupakan barisan ke-1, kelompok 2 barisan ke-2, begitu seterusnya • Kelompok 1 akan memeragakan posisi duduk yang benar untuk menulis 	140 menit

- Kelompok lain mengamati dan menilai, apakah sudah benar posisi yang dipergakan
 - Lakukan secara bergantian pada kelompok yang lain
5. Sambil bermain, siswa dapat melakukan penilaian sikap duduk teman-temannya.
 6. Siswa dapat memberikan masukan pada teman-teman yang posisi duduknya masih perlu disesuaikan.
- (Creativity and Innovation)*

B. Ayo Berlatih

1. Setelah itu, masih dalam posisi duduk yang benar, siswa memegang pensil dengan benar dan siap melakukan kegiatan menulis.
 2. Siswa berlatih memasangkan benda dengan bentuknya. Benda-benda pada gambar di sebelah kiri dicari pasangannya di sebelah kanan sesuai bentuknya.
 3. Setelah selesai berlatih, guru mengajak siswa mengamati benda-benda di kelas.
 4. Guru menunjukkan benda-benda yang ada di kelas. Siswa menyebutkan nama bangun ruangnya.
 5. Kemudian guru mengajak siswa bermain “Tebak Benda”. Caranya adalah sebagai berikut.
 - Bagi siswa menjadi empat kelompok. Pembagian kelompok dapat dilakukan pada siswa yang dekat tempat duduknya. Minta mereka duduk melingkar agar lebih mudah berdiskusi.
 - Guru menyebutkan ciri-ciri sebuah benda. Namanya, kegunaannya, dan posisinya di kelas. Contoh: “Namaku lemari. Aku biasa digunakan untuk menyimpan buku, pakaian, dan peralatan lainnya. Letakku di sudut kelas. Apakah bentukku?”
 - Siswa diminta menebak bentuk benda yang disebutkan oleh guru.
 - Jika satu kelompok berhasil menebak dengan baik, berilah nilai 100.
 - Kelompok yang paling banyak mendapat nilai akan keluar sebagai pemenang.
 6. Setelah siswa dapat menyebutkan nama-nama bentuk bangun ruang dengan baik. Siswa berlatih menulis.
- (Creativity and Innovation)*

C. Ayo Menulis

1. Siswa menyusun huruf-huruf acak menjadi nama bentuk.
2. Ingatkan siswa untuk memegang pensil dengan cara yang benar dan tetap duduk dengan posisi yang tepat.
3. Sementara siswa menulis guru berkeliling kelas melakukan pengamatan dan asistensi bagi yang membutuhkan.
4. Setelah waktu menulis habis siswa menyerahkan hasil tulisannya kepada guru. *(Creativity and Innovation)*

Kegiatan Penutup	Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Peserta Didik : ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	15 menit
-------------------------	---	-------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Menggambar (Sub Tema 3)
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menunjukkan gambar cara cara meletakkan buku yang tepat saat menulis, dengan disiplin.
2. Dengan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menunjukkan gambar jarak yang baik antara mata dan media menulis, dengan tepat.
3. Dengan kegiatan membaca permulaan, siswa mampu mendemonstrasikan cara meletakkan buku yang tepat saat menulis dengan disiplin.
4. Dengan kegiatan mengelompokkan benda, siswa mampu mendemonstrasikan jarak yang baik antara mata dan media menulis, dengan benar.
5. Dengan kegiatan menebalkan garis, siswa mampu mengidentifikasi benda-benda yang berbentuk bola, tabung, balok, atau kubus dengan benar.
6. Dengan kegiatan mengelompokkan gambar, siswa mampu mengelompokkan benda-benda konkret berdasarkan bentuk bangun ruang dengan mandiri.
7. Dengan kegiatan persiapan bercerita, siswa mampu menggali data tentang gambar kesukaan anggota keluarga dengan tepat.
8. Dengan kegiatan bercerita di depan di kelas, siswa mampu menceritakan pengalamannya menggambar bersama anggota keluarga dengan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta melakukan gerakan posisi duduk yang tepat saat akan mulai menulis. 2. Guru memberikan aba-aba, satu (duduk), dua (tegakkan punggung), tiga (letakkan tangan di atas meja). 3. Siswa melakukannya berulang kali hingga benar-benar terbiasa. 4. Guru mengajak siswa bermain “Duduk Siap” dengan cara sebagai berikut. 	140 menit

- Membagi siswa menjadi 4 kelompok
 - Kelompok sesuai dengan barisan duduknya di kelas
 - Kelompok 1 merupakan barisan ke-1, kelompok 2 barisan ke-2, begitu seterusnya
 - Kelompok 1 akan memeragakan posisi duduk yang benar untuk menulis
 - Kelompok lain mengamati dan menilai, apakah sudah benar posisi yang dipergakan
 - Lakukan secara bergantian pada kelompok yang lain
5. Sambil bermain, siswa dapat melakukan penilaian sikap duduk teman-temannya.
 6. Siswa dapat memberikan masukan pada teman-teman yang posisi duduknya masih perlu disesuaikan.
- (Creativity and Innovation/)*

B. Ayo Berlatih

1. Setelah itu, masih dalam posisi duduk yang benar, siswa memegang pensil dengan benar dan siap melakukan kegiatan menulis.
 2. Siswa berlatih memasang benda dengan bentuknya. Benda-benda pada gambar di sebelah kiri dicari pasangannya di sebelah kanan sesuai bentuknya.
 3. Setelah selesai berlatih, guru mengajak siswa mengamati benda-benda di kelas.
 4. Guru menunjukkan benda-benda yang ada di kelas. Siswa menyebutkan nama bangun ruangnya.
 5. Kemudian guru mengajak siswa bermain “Tebak Benda”. Caranya adalah sebagai berikut.
 - a. Bagi siswa menjadi empat kelompok. Pembagian kelompok dapat dilakukan pada siswa yang dekat tempat duduknya. Minta mereka duduk melingkar agar lebih mudah berdiskusi.
 - b. Guru menyebutkan ciri-ciri sebuah benda. Namanya, kegunaannya, dan posisinya di kelas. Contoh: “Namaku lemari. Aku biasa digunakan untuk menyimpan buku, pakaian, dan peralatan lainnya. Letakku di sudut kelas. Apakah bentukku?”
 - c. Siswa diminta menebak bentuk benda yang disebutkan oleh guru.
 - d. Jika satu kelompok berhasil menebak dengan baik, berilah nilai 100.
 - e. Kelompok yang paling banyak mendapat nilai akan keluar sebagai pemenang.
 6. Setelah siswa dapat menyebutkan nama-nama bentuk bangun ruang dengan baik. Siswa berlatih menulis.
- (Creativity and Innovation)*

C. Ayo Menulis

1. Siswa menyusun huruf-huruf acak menjadi nama bentuk.

	<p>2. Ingatkan siswa untuk memegang pensil dengan cara yang benar dan tetap duduk dengan posisi yang tepat.</p> <p>3. Sementara siswa menulis guru berkeliling kelas melakukan pengamatan dan asistensi bagi yang membutuhkan.</p> <p>4. Setelah waktu menulis habis siswa menyerahkan hasil tulisannya kepada guru. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Membaca (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menunjukkan gambar posisi duduk yang tepat saat melakukan kegiatan membaca dengan tepat.
2. Dengan mempelajari cara duduk yang benar, siswa dapat mendemonstrasikan posisi duduk yang tepat saat melakukan kegiatan membaca dengan disiplin.
3. Dengan bertanya jawab, siswa dapat informasi tentang bacaan kegemaran masing-masing masing-masing anggota keluarga dengan benar.
4. Dengan penuh percaya diri, siswa mampu menceritakan pengalaman membaca bersama anggota keluarganya.
5. Dengan mengenal bahan-bahan alami untuk membuat karya, siswa mampu mengidentifikasi pemanfaatan tumbuhan dalam membuat kerajinan (kartu kata motif bunga kering) membuat kartu kata dengan hiasan daun-daun kering dengan benar.
6. Dengan arahan dari guru, siswa mampu membuat kerajinan dengan memanfaatkan bagian-bagian tumbuhan (kartu kata motif bunga kering) dengan rapi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan menunjukkan gambar seorang anak yang sedang duduk dengan posisi benar untuk membaca. 2. Guru bertanya jawab tentang gambar yang ditampilkan? Gambar apakah ini? Apa yang sedang dilakukan anak tersebut? (Collaburation) 3. Kemudian siswa menyimak penjelasan guru bahwa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan. Dengan membaca, kita bisa mendapatkan banyak informasi yang sebelumnya tidak kita ketahui. Kita bisa membaca buku-buku yang menarik, seperti buku 	140 menit

cerita bergambar, buku cerita anak, dan buku ilmu pengetahuan. Jika kita dapat membaca, maka pengetahuan mudah kita dapatkan.

4. Lalu sampaikan pada siswa membaca pun harus dilakukan dengan posisi yang benar, sama halnya seperti menulis. Membaca sambil duduk dan menegakkan punggung. Posisi membaca yang tepat akan berpengaruh terhadap kesehatan tubuh siswa. Guru menekankan perlunya disiplin dalam menerapkan sikap membaca agar kesehatan tubuh dan mata tetap terjaga.

B. Ayo Mencoba

1. Kemudian siswa diminta untuk mempraktikkan posisi duduk yang benar. Dengan memegang buku sebagai media bacaan. Sampaikan pada siswa bahwa hari ini mereka akan belajar membaca sebuah cerita.
2. Setelah siswa dapat duduk dengan posisi yang benar, mintalah siswa untuk membaca rangkaian huruf-huruf dan kata pada buku siswa.
3. Kata-kata yang ditampilkan dibantu dengan gambar. Setelah diulang beberapa kali, mintalah siswa membaca kata tanpa bantuan gambar.
4. Usai mempraktikkan posisi duduk dengan baik, siswa menyimpulkan bahwa
 - Untuk mulai membaca, posisi duduk harus dilakukan dengan baik dan benar. Tegakkan badan dan kepala agar tubuh tidak mudah lelah dan tetap sehat. Siswa dapat mempraktikkan posisi duduk yang benar saat akan mulai membaca.

C. Ayo Bermain Peran

1. Guru menyampaikan penjelasan bahwa manusia memiliki bermacam-macam kesukaan.
2. Guru bertanya jawab dengan siswa berbagai kesukaan yang mereka miliki.
3. Guru bertanya jawab tentang kesukaan yang dimiliki anggota keluarganya.
4. Guru menekankan bahwa setiap orang memiliki kesukaan yang berbeda. Perbedaan adalah sebuah keberagaman yang harus kita syukuri. Walaupun kesukaan berbeda, tetapi tetap harus saling menghormati.
5. Kemudian siswa menceritakan pengalamannya saat membaca bersama keluarga baik atas inisiatif sendiri atau atas permintaan guru.
6. Usai kegiatan bercerita, guru mengajak siswa berkreasi dengan membuat kartu kata. (*Creativity and Innovation*)

D. Ayo Berkreasi

1. Kegiatan dibuka dengan penjelasan guru bahwa siswa akan membuat kartu kata dari benda-benda, makanan, ataupun aktivitas yang mereka sukai. Bagaimana caranya?
2. Guru mengajak siswa berkeliling mencari daun-daun kering atau ranting, majalah atau koran bekas untuk hiasan kartu.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membagikan potongan karton berukuran 15 x 10 cm 4. Siswa mencetak atau menggambar benda-benda kesukaannya di karton. 5. Di samping gambar siswa menuliskan nama benda tersebut dengan menggunakan spidol. Guru membantu siswa mengecek apakah huruf untuk nama benda (kata) sudah tepat. 6. Siswa dapat menghias gambar dengan daun-daun, rumput kering yang telah dikumpulkan dengan menempelkannya di kartu. 7. Guru berkeliling pada saat siswa mengerjakan tugasnya. Sambil berkeliling guru memberi semangat dan mengarahkan siswa yang membutuhkan bantuan dan waktu lebih lama mengerjakannya dibanding dengan siswa lain. (<i>Creativity and Innovation</i>) 	
Kegiatan Penutup	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Membaca (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional, dengan benar.
2. Dengan memperhatikan contoh dan penjelasan guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional, dengan disiplin.
3. Dengan kegiatan persiapan membaca, siswa mampu menunjukkan gambar tentang jarak yang tepat antara mata dan objek bacaan.
4. Dengan berlatih setiap hari, siswa mampu mendemonstrasikan jarak membaca yang tepat antara mata dan objek bacaan, dengan konsisten.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pelajaran dengan mengajak siswa ke luar kelas menuju halaman sekolah/lapangan olahraga sekolah. 2. Siswa mengamati gambar gerakan mendorong tanpa berpindah tempat yang akan dipelajari hari ini. 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang ingin diketahui berdasarkan gambar yang sudah ditampilkan. (HOTS) <p>B. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan guru karena mereka akan melakukan latihan gerakan mendorong tanpa berpindah tempat. 2. Sebelum memulai latihan siswa melakukan gerakan pemanasan mengikuti instruksi guru. 	140 menit

3. Setelah pemanasan, guru menjelaskan apa manfaat melakukan gerakan mendorong tanpa berpindah tempat. Kekuatan tungkai kaki sebagai tumpuan mejadi hal yang penting.
 - Guru dapat meminta salah satu siswa maju ke depan untuk menjadi pasangan dalam mempraktikkan.
 - Guru membuka kaki cukup lebar, kaki kiri berada di depan dan kaki kanan berada di belakang, bungkukkan sedikit badan. Kedua tangan guru dan siswa direntangkan ke depan saling memegang.
 - Masih dalam posisi berpegangan tangan, tumpuan ada pada tungkai kaki, lakukan gerakan saling mendorong. Bertahanlah beberapa menit.
 - Siswa yang memiliki keseimbangan dan kekuatan tubuh pada tumpuan tungkai kaki akan lebih stabil sehingga dapat bertahan tanpa berpindah tempat.
4. Guru meminta siswa mencoba melakukan gerakan yang sudah dicontohkan dengan cara berpasangan.
5. Guru memandu siswa melakukan gerakan tersebut bersama pasangannya, sambil mengamati gerakan-gerakan siswa.
6. Guru memberikan aba-aba, dan menghitung 1, 2, 3 lalu siswa mulai mendorong bersama pasangannya.
7. Sebagai variasi, guru dapat melakukan lomba dorong-mendorong melalui gerakan ini sebagai penyemangat siswa. Siswa yang dapat bertahan tanpa berpindah tempat akan menjadi juaranya.
8. Setiap pasangan siswa maju dan mempraktikkan gerak ini, guru melakukan penilaian.
9. Setelah kegiatan permainan inti guru memandu siswa melakukan pendinginan
10. Siswa kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

C. Ayo Berlatih

1. Setelah siswa siap, siswa diminta mengamati gambar jarak yang tepat antara mata dan obyek bacaan.
2. Guru memberikan penjelasan berapa jarak yang tepat antara mata dan obyek bacaannya. Apa keuntungannya dan mengapa harus dipatuhi aturan ini.
3. Siswa mempraktikkan cara tersebut dengan membaca kegiatan pada buku siswa.
4. caan dengan baik, ajaklah siswa bermain dengan kartu kata.
5. Siswa mendengar penjelasan guru tentang bermain kartu kata. Guru mengingatkan agar siswa menaati aturan permainan dan bermain dengan tertib serta saling menghargai.
6. Permainan mencari kartu kata. Berikut langkah-langkah permainannya:
 - Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok.
 - Masing-masing kelompok berbaris dan ketua kelompok berdiri di barisan terdepan.

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meletakkan wadah masing-masing satu buah, tepat di seberang masing-masing kelompok yang berjarak sekitar 5 meter. • Setiap wadah berisi kartu-kartu kata yang sama, berjumlah sekita 10 kata. • Guru akan menyebutkan 1 kata yang harus ditemukan siswa di dalam wadah. • Setelah guru memberi aba-aba, siswa terdepan segera berjalan menuju wadah dan berlomba mencari kartu kata yang dimaksud. • Siswa yang sudah berhasil menemukan kartu berteriak, “Hore, aku dapat...” sebagai tanda kartu sudah ditemukan. • Kemudian semua siswa kembali ke kelompok masing-masing dengan berjalan mundur dan berdiri di barisan paling belakang. • Kartu yang telah ditemukan diserahkan pada guru dan permainan dilanjutkan oleh peserta dua dengan cara yang sama. • Setiap kartu kata yang ditemukan akan mendapatkan satu poin. • Kelompok dengan pengumpul kartu kata terbanyak keluar sebagai pemenang. <p style="text-align: center;"><i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Membaca (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menunjukkan gambar cara memegang buku dan membalik halaman dengan benar.
2. Setelah menunjukkan gambar, siswa mampu mendemonstrasikan cara memegang buku/objek bacaan dan membuka/membalik halaman saat membaca dengan baik.
3. Dengan mengamati gambar sambil bermain, siswa mampu mengidentifikasi pola bilangan yang berkaitan dengan kumpulan benda/gambar/gerakan atau lainnya dengan tepat.
4. Dengan memberikan contoh, siswa mampu melengkapi barisan bilangan berdasarkan pola tertentu.
5. Dengan bertanya jawab, siswa mampu menyebutkan bacaan kesukaan masing-masing anggota keluarganya.
6. Melalui diskusi, siswa mampu menceritakan pengalamannya membaca bersama anggota keluarga di rumah dengan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Berkreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan gambar (bisa juga menyontohkan langsung) posisi duduk, cara memegang buku dan membalik halamannya. 2. Siswa menyimak gambar atau demonstrasi yang dicontohkan guru 3. Guru menjelaskan bahwa buku harus kita jaga kondisinya. Salah satu cara merawatnya adalah memegangnya dengan baik. Ketika membalik halamannya harus dilakukan pelan-pelan dan cara yang baik. (Creativity and Innovation) <p>B. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempraktikkan cara memegang buku dengan benar dan membalik halaman. 	140 menit

2. Siswa melakukan praktik dengan memegang buku Tema 2 dengan cara yang benar.
3. Siswa membaca teks yang berjudul “Namaku Buku” dan mengerjakan soal latihan di halaman berikutnya.
4. Guru memperhatikan siswa membalik halaman buku. Ingatkan untuk melakukannya dengan baik. (*HOTS*)

C. Ayo Berlatih

1. Kegiatan dilanjutkan dengan mendengarkan penjelasan guru bahwa siswa akan mempelajari pola bilangan.
2. Siswa mengamati gambar yang ada di buku siswa.
3. Siswa menyebutkan urutan gambar yang ditampilkan.
4. Mulai dari kancil dan buaya. Urutan ini diulang 2 kali. Pada pengulangan yang ketiga hanya tertera gambar dan buaya. Mintalah siswa untuk menyebutkan gambar apa yang belum ada, sesuai dengan pola sebelumnya.
5. Guru dan siswa mengulang kegiatan dengan membedakan ukuran gambar. Mulai dari tabung ukuran besar dan ukuran kecil. Urutan diulang 2 kali. Pada pengulangan ketiga hanya ada gambar berukuran besar. Mintalah siswa menyebutkan urutan selanjutnya sesuai pola.
6. Kegiatan diulang sekali lagi dengan membedakan warna. Ditampilkan gambar berwarna hijau dan berwarna merah. Urutan diulang 2 kali. Pada urutan ketiga hanya ada gambar berwarna hijau. Mintalah siswa menyebutkan urutan warna gambar selanjutnya sesuai pola.
7. Siswa mengerjakan soal di buku siswa menghitung sesuai pola bilangan. (*Critical Thinking and Problem Formulation*)

D. Ayo Menulis

1. Guru bertanya jawab, bacaan apakah yang sering siswa baca bersama keluarga.
2. Siswa diminta menyebutkan bacaan kesukaan masing-masing anggota keluarganya.
3. Guru memberikan pengetahuan tentang berbagai bahan bacaan yang dapat siswa temui di sekitar. Ada buku cerita, koran, majalah, komik, buku pelajaran, dll. Semua bahan bacaan tersebut berisi berbagai pengetahuan yang bermanfaat.
4. Siswa berlatih menulis dengan cara menyusun huruf-huruf acak yang ada menjadi sebuah kata tentang jenis bacaan. (*Creativity and Innovation*)

E. Ayo Mencoba

1. Siswa mengidentifikasi jenis-jenis bacaan kegemaran masing-masing anggota keluarga di rumah.
2. Identifikasi dilakukan dengan cara memasangkan gambar bacaan kegemaran dengan gambar anggota keluarga.

Kegiatan Penutup	Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Peserta Didik : ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian	15 menit
-------------------------	--	-------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
 Kepala Sekolah,

Ciparigi,
 Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
 NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
 NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Membaca (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan prosedur gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional, dengan lebih baik.
2. Dengan permainan “Mendorong Tembok”, siswa mampu mempraktikkan prosedur gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional, dengan bekerja sama.
3. Dengan bertanya jawab, siswa mampu menunjukkan gambar cara memegang buku dan cara membalik halaman, dengan cara yang benar.
4. Dengan arahan guru, Siswa mampu mendemonstrasikan cara memegang buku/obyek bacaan dan membuka/membalik halaman saat membaca dengan disiplin.
5. Dengan kegiatan di luar kelas, siswa mampu mengidentifikasi pemanfaatan tumbuhan dalam membuat kerajinan dengan tepat.
6. Dengan kegiatan menghias sampul buku harian, siswa mampu membuat kerajinan dengan memanfaatkan bagian- bagian tumbuhan dengan rapi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan siswa untuk berlatih gerak mendorong tanpa berpindah tempat seperti yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. 2. Guru mencontohkan gerakan mendorong tanpa berpindah dengan mengambil posisi menghadap tembok. 3. Guru mengatur posisi kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang, lalu membungkukkan badan sedikit. 4. Guru merentangkan tangan ke depan dengan jari terbuka. 	140 menit

5. Tempelkan jari-jari pada tembok dan dorong tembok sekuat tenaga.
 6. Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain “Mendorong Tembok”. Caranya adalah sebagai berikut.
 - Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok
 - Masing-masing kelompok berbaris ke samping dengan jarak satu rentangan tangan.
 - Guru memberi aba-aba, “Bersiaap.... (siswa berdiri dengan posisi siap), Satu.....(siswa memundurkan kaki kanan), Dua..... (kaki kiri dimajukan ke depan), Tiga.....(posisi tangan siap mendorong).
 - Kelompok lain memberi semangat sambil bertepuk tangan.
 - Guru menghitung waktu dengan stopwatch/jam tangan, berapa lama kelompok tersebut bisa bertahan.
 - Bergiliran kelompok lain melakukan hal yang sama.
 - Kelompok yang bertahan paling lama keluar menjadi pemenang.
 7. Lakukan permainan ini dengan riang gembira. Guru bisa memotivasi siswa dengan memberikan perintah, “Dorong”, “Tahan”, “Semangat.”
 8. Usai permainan, siswa duduk melingkar dan bertanya jawab dengan guru tentang kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan bahwa mereka melakukan permainan untuk mendorong bersama. Kebersamaan membuat mereka menjadi lebih kuat.
 9. Siswa kembali ke kelas dan melanjutkan kegiatan dengan diskusi tentang pentingnya tubuh yang sehat dan menjaga kesehatan. Salah satunya duduk dengan posisi yang benar saat akan membaca.
- (Creativity and Innovation)*

B. Ayo Mengamati

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang sikap yang baik saat membaca.
2. Siswa mengidentifikasi gambar posisi membaca yang baik.
3. Selanjutnya, siswa mengamati wacana dan gambar pada buku siswa.
4. Siswa mendengarkan guru membacakan teks.
5. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang teks. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa setiap buku cerita, terutama di bagian sampul, pasti ada gambar yang menceritakan isi buku.
6. Siswa mengamati beberapa buku cerita yang diperlihatkan guru.
7. Siswa menunjukkan halaman-halaman yang memuat ilustrasi.

(HOTS)

C. Ayo Berkreasi

1. Kegiatan membuat buku harian dibuka dengan penjelasan guru pentingnya menulis dan membaca setiap hari. Menulis kegiatan harian siswa adalah hal mudah yang dapat dilakukan untuk melatih menulis. Membaca hasil tulisan tersebut juga dapat dijadikan kegiatan untuk memperlancar siswa dalam membaca. Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar membuat buku harian.

	<p>Sampul buku harian akan dihias dengan bunga-bunga kering sesuai kreativitas siswa. Buku harian tersebut akan ditulis setiap hari sebagai isi ceritanya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengajak siswa berkeliling mencari daun-daung atau ranting kering, majalah, atau koran bekas untuk hiasan sampul buku harian. 3. Guru membagikan 5 lembar kertas HVS (bisa lebih sesuai kebutuhan) 4. Siswa melipat kelima lembar kertas menjadi dua bagian yang sama besar. 5. Kemudian potongan kertas tersebut disatukan dengan bantuan tali atau jahitan. Kegiatan ini dilakukan dengan bantuan guru. 6. Bagian depan, sampul buku harian dihias dengan daun atau bunga-bunga kering. 7. Guru membimbing siswa agar menghias sampul buku hariannya dengan rapi dan indah. 8. Guru berkeliling saat siswa mengerjakan tugasnya. Sambil berkeliling, guru menanyakan siapa yang sudah selesai. 9. Guru memberi semangat dan mengarahkan siswa yang butuh waktu lebih lama mengerjakan dibandingkan dengan siswa yang lain. <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 / 1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Membaca (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 5
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menunjukkan gambar posisi cahaya yang benar saat membaca, dengan benar.
2. Dengan kegiatan membaca nyaring, siswa mampu mendemonstrasikan pencahayaan yang baik saat membaca dengan disiplin.
3. Dengan kegiatan mencocokkan gambar, siswa mampu mengidentifikasi pola bilangan yang berkaitan dengan kumpulan benda/gambar/gerakan atau lainnya dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan diawali dengan review pembelajaran kemarin tentang jenis-jenis bacaan 2. Guru mengingatkan siswa jenis-jenis bacaan yang telah mereka ketahui dan bacaan yang menjadi kegemaran para siswa dan anggota keluarganya. 3. Siswa mengamati beberapa jenis buku atau bacaan anak yang dibawa guru (buku cerita, buku pelajaran, koran, majalah, dll) 4. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok mendapatkan satu buah buku yang sudah disiapkan oleh guru. 5. Siswa mengamati buku yang dibagikan guru. (HOTS) 6. Kemudian, siswa berlatih membaca nyaring kata-kata yang ada di buku siswa. Kata-kata yang dipilih merupakan bagian dari sebuah buku. 7. Siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan guru sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Jenis buku apa yang didapat oleh kelompokmu? • Berapa jumlah halaman pada buku tersebut? 	140 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang terdapat di halaman depan buku? • Gambar apa saja yang ada di dalam buku (misalnya gambar orang, pohon, dan binatang?) • Apakah kelompokmu menyukai buku tersebut? <p>B. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk melaporkan hasil pengamatan. 2. Perwakilan dari kelompok secara bergantian menceritakan isi buku kelompoknya di depan kelas. 3. Guru menyampaikan bahwa siswa akan banyak belajar membaca supaya bisa membaca banyak buku dan bertambah pandai. 4. Sebagai latihan, siswa dapat mengamati gambar berseri yang ada di buku siswa. 5. Warnai gambar tersebut dengan posisi duduk yang baik. 6. Kemudian urutkan sesuai urutan yang benar. Berilah angka pada kotak yang disediakan sesuai urutan gambarnya. 7. Ceritakanlah pada temanmu. Guru mengingatkan saat membaca siswa harus duduk dengan posisi yang baik. <p><i>(Creativity and Innovation)</i></p> <p>C. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan dilanjutkan dengan mengumpulkan benda-benda yang ada di lingkungan kelas maupun yang siswa miliki (misalnya buku tulis, pensil, penghapus, penggaris, dll). 2. Masih bersama kelompoknya, siswa diminta menyusun benda-benda tersebut dengan pola tertentu. 3. Benda-benda tersebut misalnya buku, pensil, penghapus, ulangi lagi dengan susunan yang sama. 4. Siswa menghilangkan satu benda, teman sekelompok diminta untuk menebak benda apa yang hilang, agar susunan tetap berpola. 5. Guru menguatkan pemahaman siswa tentang pola bilangan. 6. Siswa mengerjakan soal di buku siswa sebagai sarana berlatih dan menguatkan pemahaman akan pola bilangan. <p><i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i></p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. 	<p>15 menit</p>

	➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	
--	--	--

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN 2 Ciparigi
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)
Sub Tema : Gemar Membaca (Sub Tema 4)
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan diskusi, siswa mampu memberi contoh posisi duduk saat membaca dengan tepat.
2. Melalui contoh yang diberikan, siswa mampu mempraktikkan posisi duduk yang tepat saat membaca dengan mandiri.
3. Dengan duduk pada posisi yang benar, siswa mampu mengidentifikasi katakata dengan jumlah suku kata yang bervariasi dengan tertib.
4. Dengan membaca teks cerita yang ada, siswa mampu menemukan kata-kata yang panjang ataupun pendek dengan penuh percaya diri.
5. Setelah mengidentifikasi gambar yang ditampilkan, siswa mampu mengidentifikasi pola bilangan dengan benar.
6. Dengan mencermati pola bilangan yang ada, siswa mampu melengkapi bilangan berdasarkan pola tertentu dengan tepat.
7. Dengan guru siswa mampu menceritakan pengalamannya saat membaca bersama anggota keluarga dengan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengingatkan kembali tentang posisi duduk yang benar saat membaca. Siswa mempraktikkan posisi duduk yang benar dengan disiplin. 2. Kegiatan dibuka dengan tanya jawab tentang kata-kata yang sudah dikenal siswa. Setiap siswa menyumbang kata dan guru menuliskan beberapa di papan tulis. 3. Siswa mengidentifikasi suku kata dari setiap kata yang tertulis di papan tulis. Misalnya, buku (dua suku kata; majalah (tiga suku kata); dan seterusnya. 	140 menit

4. Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa hari ini mereka akan belajar perbandingan panjang dan pendek kata berdasarkan jumlah suku katanya.



5. Kegiatan dilanjutkan dengan mengamati pola bilangan dari gambar yang terdapat di buku siswa.
6. Guru bertanya apakah siswa melihat perbedaan dari susunan gambar tersebut.
7. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang pola bilangan yang berbeda-beda tergantung cara penyusunannya.
8. Benda-benda disusun berdasarkan perbedaan ukuran, mulai dari kecil, sedang, dan besar. Ada juga yang disusun berdasarkan perbedaan warnanya. Bahkan ada pula yang disusun berdasarkan perbedaan jenisnya. Misalnya buku dan pensil.
9. Untuk memperkuat pemahaman siswa, gambar yang tersusun sesuai pola dilingkari oleh siswa sebagai penanda polanya.
10. Kemudian siswa diminta untuk menebak satu benda yang dihilangkan agar sesuai dengan pola.
11. Guru meminta siswa melingkari pola susunan benda tersebut. Lalu menghitung jumlah benda yang berhasil siswa lengkapi.
12. Siswa mengerjakan soal-soal latihan di buku siswa tentang pola bilangan untuk memperkuat pemahaman. (**HOTS**)

B. Ayo Membaca

1. Guru dan siswa melakukan kegiatan membaca cerita Si Putih Tak Mau Belajar Membaca. (**Mandiri**)
2. Siswa mengelompokkan kata-kata yang telah ditandai dengan warna hijau berdasarkan jumlah suku katanya.
2. Kata-kata hasil temuan siswa dikelompokkan mana yang tergolong kata pendek dan mana yang tergolong kata panjang.

C. Ayo Bercerita

1. Guru mengajak siswa ke luar kelas.
2. Pilihlah tempat yang nyaman untuk duduk melingkar mendengarkan cerita teman. Misalnya di halaman sekolah yang rindang.
3. Guru memilih siswa yang akan bercerita tentang pengalamannya membaca atau dibacakan cerita oleh anggota keluarga.

	<p>4. Cara memilih siswa dapat dilakukan dengan menebak jumlah suku kata.</p> <p>5. Guru menyebutkan satu kata yang cukup dikenal siswa. Lalu siswa menghitung jumlah suku katanya. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar akan mulai bercerita pengalamannya.</p> <p>6. Saat teman bercerita, siswa lain menyimakinya dengan tertib dan boleh menanggapi jika sudah selesai siswa tersebut bercerita.</p> <p>7. Guru mengapresiasi siswa yang dengan percaya diri berani untuk bercerita. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Ciparigi,
Guru Kelas 1,

Tatang Suherman, S.Pd.I.
NIP. 196403021984121003

Rusmini, S.Pd.I.
NIP. 196406041984122004