

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Jantiasih VIII  
 Kelas/Semester : I/1  
 Tema 2 : Kegiatanku  
 Sub Tema 2 : Kegiatanku siang hari  
 Pembelajaran : 4  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, SBDP  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

### Kompetensi Inti :

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

### Kompetensi Dasar :

Kompetensi	Indikator
Bahasa Indonesia 3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan	1. siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan siang hari 2. Siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosakata tentang kegiatan sehari-hari
SBDP 3.3 Mengenal gerak cepat dan gerak lambat pada sebuah tari	1. Siswa mampu mengidentifikasi gerak lemah pada suatu tari dengan tepat. 2. Siswa mampu memeragakan gerak lemah dalam sebuah tari.

### Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan memperhatikan contoh dari guru siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan siang hari
2. Melalui permainan merangkai kata siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosa kata tentang kegiatan siang hari.
3. Dengan menyimak penjelasan dan contoh guru siswa mampu mengidentifikasi gerak lemah pada suatu tari dengan tepat.
4. Siswa mampu memeragakan gerak lemah dalam sebuah tari.

### Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran :

- Model : Discovery Learning, Demonstrasi
- Pendekatan : *ScientificTPACK*
- Metode : Permainan/Simulasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

### Sumber dan Media :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

### Kegiatan pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa (Orientasi)</li> <li>2. Mengaitkan Materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)</li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)</li> </ol>	15 menit
Kegiatan Inti	<p><b>A. Ayo Lakukan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memperdengarkan musik yang mendukung gerakan lemah dalam tari. Misalnya lagu “Kupu-Kupu”</li> </ol>	40 menit

	<p>2. Siswa mengamati contoh gerak lemah yang diperagakan guru.</p> <p>3. Siswa dapat mempraktikkannya secara berkelompok atau sendiri-sendiri.</p> <p>4. Guru mengamati bagaimana siswa memeragakan gerak lemah dalam tari. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p><b>B. Ayo Mencoba</b></p> <p>1. Setelah beristirahat sejenak, kemudian siswa diminta duduk berkelompok berbaris berbanjar ke belakang. Setiap kelompok paling banyak terdiri dari 5 orang.</p> <p>2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang permainan merangkai kata menjadi kalimat yang akan mereka lakukan.</p> <p>3. Guru memberikan satu kata yang berhubungan kepada masing-masing kelompok. Kelompok tersebut harus membuat kalimat yang berhubungan dengan siang hari, dari kata tersebut. Caranya adalah masing-masing anak secara bergilir dari mulai yang paling depan, mengucapkan satu kata dilanjut dengan teman di belakangnya. Setiap kelompok akan mendapatkan poin 1 jika berhasil membuat kalimat dengan benar. Guru mencatat berapa kata setiap kalimat yang berhasil dibuat di masing-masing kelompok. Setelah itu giliran kelompok berikutnya diberikan satu kata dan kemudian membuat kalimat. Seterusnya seperti itu sampai beberapa putaran. Kelompok pemenangnya adalah yang dapat poin paling banyak dan paling panjang kalimatnya. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p><b>C. Ayo Berlatih</b></p> <p>1. Setelah bermain siswa diminta menyusun kalimat dari kata yang berkaitan dengan siang hari. (<i>Critical Thinking and Problem Formulation</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat resume (<i>CREATIVITY</i>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</li> <li>Guru memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</li> <li>Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian</li> </ul>	15 menit

**Penilaian :**

Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap : Observasi

No	Nama Siswa	Tertib				Percaya Diri				Santun			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	ALIF BAYU SATRIA												
2	ALMIRA FATIMAH N												
3	AMIRA SAQILA RATNA												
4	ARBA'A SYABAN ASTABI												
5	BERLIAN ROMANIARDRI C												
6	BRYAN FIRNANDO												
7	CLARISSA JOSEPHINE M												
8	DAUD XIMPLICIUS N												
9	DEWA PUTRI VANILLA												
10	FAJAR AL GHAISAN												
11	IKHSANUDIN												
12	JANITRA RAINBOW JUMADI												
13	KEIKO BELLVANIA AL KHAFI												
14	KHAYLILA RIFDA												
15	MUHAMMAD DAFFA D												
16	MUHAMMAD AIDHIL A												
17	MUHAMMAD EVAN PIRLO												
18	MUHAMMAD HAFIDZ A												
19	NABILA HASNA AMIRA												
20	NURMAULIDA FITRIA												
21	QUEEN CALLIA DEANDRA P												
22	SABIA AMEERA CHANISTRA												
23	SULTAN RIYADH AZHAR												
24	TARTILIA SHAKILA												
25	ZIVANNA PUTRI												
26	ZYAN ALVAN MUHDAFTI												

Ket : BT = Belum Terlihat, MT = Mulai Terlihat, MB = Mulai Berkembang, SM = Sudah Membudaya

2. Penilaian Pengetahuan : evaluasi melalui google form

3. Penilaian Ketrampilan : praktek menari “kupu-kupu” secara berkelompok

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

SYAMSUDIN, S.Pd, MM  
Nip. 19710611 199803 1 007

Bekasi, 1 Oktober 2020

Guru Kelas

DEDE KOMALA, S.Pd

**MODUL KELAS 1**  
**KEGIATANKU**



**TEMA 3 SUBTEMA 2**  
**SDN JATIASIH VIII**



# PEMILIK MODUL

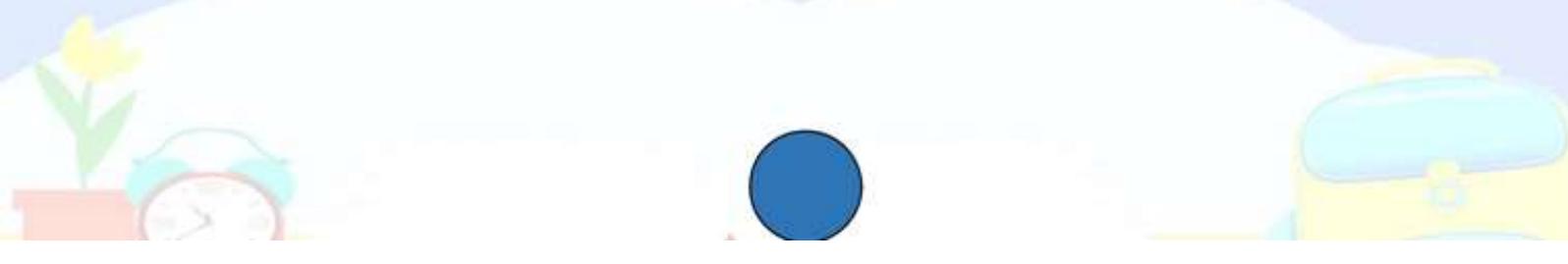


A

NAMA : .....

KELAS : .....

NO. ABSEN : .....



## A. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia	Matematika	PKn
3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan 3.8 Mengenal ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah	3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

## B. INDIKATOR

Bahasa Indonesia	Matematika	PKn
1. siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan siang hari 2. Siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosakata tentang kegiatan sehari-hari 3. Menunjukkan ungkapan perintah lisan atau tulis dengan tepat 4. Menggunakan ungkapan perintah lisan atau tulis dengan tepat	1. Siswa mampu mengidentifikasi nilai tempat bilangan 11 sampai 20 dengan tepat. 2. Siswa mampu menentukan nilai tempat bilangan 11 sampai dengan 20 dan menuliskannya dengan benar.	1. siswa mampu mengidentifikasi kegiatan-kegiatan siang hari sesuai aturan di rumah 2. Siswa mampu menunjukkan kegiatan-kegiatan siang hari sesuai dengan aturan yang berlaku di rumah

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

### Pembelajaran 4 :

1. Dengan memperhatikan contoh dari guru siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan siang hari
2. Melalui permainan merangkai kata siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosa kata tentang kegiatan siang hari.
3. Dengan menyimak penjelasan dan contoh guru siswa mampu mengidentifikasi gerak lemah pada suatu tari dengan tepat.
4. Siswa mampu memeragakan gerak lemah dalam sebuah tari.

### Pembelajaran 5 :

1. Siswa mampu mengidentifikasi nilai tempat bilangan 11 sampai dengan 20 dalam bentuk gambar dengan tepat melalui media power point.
2. Siswa mampu menentukan nilai tempat bilangan 11 sampai dengan 20 dengan tepat dengan menggunakan papan table melalui media power point
3. Siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang menggunakan kosa kata yang berhubungan dengan siang hari dengan percaya diri
4. Siswa mampu membuat cerita yang berisi kalimat yang berhubungan dengan siang hari dengan runtut

### Pembelajaran 6 :

1. Siswa mampu menyebutkan ungkapan perintah lisan atau tulis dengan tepat
2. Siswa mampu menggunakan ungkapan perintah lisan atau tulis dengan tepat
3. Siswa mampu menuliskan bilangan terdiri dari dua angka (11 sampai 20) sesuai dengan nilai tempat.
4. Siswa mampu menentukan kegiatan-kegiatan siang hari yang sesuai aturan di rumah
5. Siswa mampu menyebutkan kegiatan siang hari sesuai aturan di rumah

# Kegiatanku

## Malam hari

- Gelap
- Banyak bintang
- Ada burung hantu
- Ada bulan
- Tidur malam
- Belajar malam
- Berkumpul keluarga

## Pagi hari

- Berpakaian rapi
- Ayah berangkat kerja
- Mandi pagi
- Berangkat sekolah
- Sholat subuh
- Menggosok gigi
- Matahari terbit
- Ayam berkokok
- Sarapan pagi



## Sore hari

- Ayah pulang kantor
- Banyang benda lebih panjang
- Bermain
- Membantu ibu di dapur
- Mengaji
- Membantu di kebun

## Siang hari

- Matahari terik
- Makan siang
- Sholat Dzuhur
- Pulang sekolah
- Bel pulang sekolah
- Banyangan benda pendek
- Tidur siang

Rajin belajarlh  
setiap hari



## Pembelajaran 4:

Siang ini Edo bermain bersama teman-teman.

Edo dan teman-teman bermain kucing-kucingan.

Permainannya menggunakan bola.

Salah satu teman Edo menjadi kucing.

Yang lain melingkar mengelilingi kucing.

Edo mulai menendang bola.

Bola ditendang ke arah teman lain dalam lingkaran.

Bola tidak boleh disentuh kucing ditengah.

Yang gagal akan menjadi kucing.

Mereka bermain dengan gembira.



Setelah bermain Edo pulang ke rumah.

Sampai di rumah Edo berganti pakaian.

Sambil istirahat Edo mengambil kartu-kartu kata.

Edo menyusun kartu-kartu kata itu menjadi kalimat.

bermain   Setelah   Edo   rumah   ke   pulang

Setelah disusun menjadi :

Setelah   bermain   Edo   pulang   ke   rumah

**Yuk mencoba!**

MENARI   INI   SIANG   BERLATI  
\*\*

Setelah disusun menjadi :

.....

Siang ini Dayu berlatih menari.

Dayu melakukan latihan gerak lambat

Dayu berlatih gerak lambat dengan diiringi lagu Kupu-kupu.

Kalian juga mau mencobanya bukan?

Yuk kita lihat videonya melalui link ini

<https://www.youtube.com/watch?v=r6ZZo7QueqQ>

Ayah dan Bunda, yuk ajak ananda menentukan mana kegiatan yang dilakukan disiang hari.

Ananda perlu menyimak penjelasan Ayah dan Bunda dengan baik agar keterampilan mendengarkannya dapat berkembang secara maksimal.



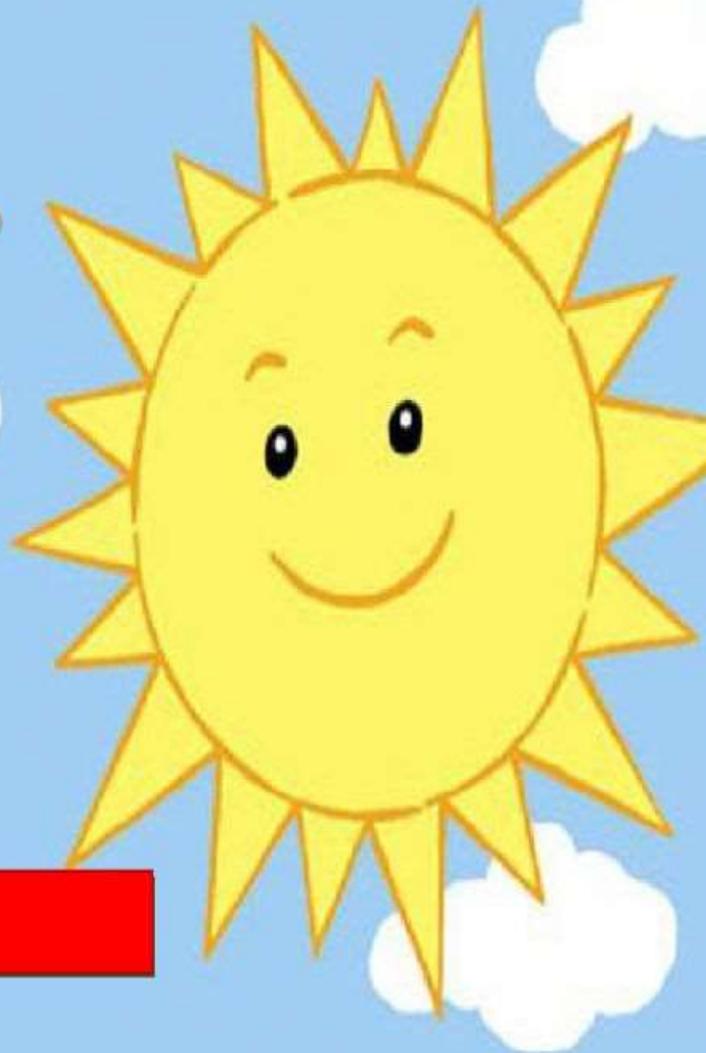
# Lembar Kegiatan Peserta Didik

Tema 3

KEGIATANKU

Subtema 2

Kegiatan Siang Hari



Pembelajaran 4



NAMA : .....

KELAS : .....

NO. ABSEN : .....

## Kompetensi Dasar

3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.

## Indikator

1. Siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan siang hari
2. Siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosakata tentang kegiatan sehari-hari

## Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan siang hari
2. Siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosa kata tentang kegiatan siang hari.
3. Siswa mampu mengidentifikasi kosa kata yang berhubungan dengan kegiatan siang hari melalui gambar



Petunjuk pengerjaan :

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kata yang berhubungan dengan siang hari!

Pulang sekolah

Sarapan

Terik matahari

Terbenam

Makan siang

2. Buatlah kalimat dari kata-kata yang terdapat dalam kartu!

Pulang



.....

Siang



.....

Makan



.....

Istirahat



.....

Tidur



.....

3. Pasangkan gambar dengan kata yang sesuai!



makan



tidur



cuci tangan



pulang  
sekolah



**LEMBAR EVALUASI  
TEMA 3 SUB TEMA 2  
PEMBELAJARAN 4**

NAMA : .....

KELAS : .....

HARI/TANGGAL : .....

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang benar!

1. Kegiatan yang sebaiknya langsung kamu lakukan setelah pulang sekolah adalah ...
  - a. sarapan
  - b. mandi
  - c. ganti baju
  
2. Saat siang hari, matahari ada di .... kepala
  - a. depan
  - b. atas
  - c. belakang
  
3. Sebelum pulang sekolah murid-murid memberi salam kepada ...
  - a. Teman- teman
  - b. Guru
  - c. Teman dan guru
  
4. Sampai di rumah edi meletakkan sepatu di ...
  - a. Sembarang
  - b. Rak sepatu
  - c. Depan teras
  
5. Dari kata siang bisa menjadi kalimat ...
  - a. Matahari terlihat siang hari
  - b. Adi bangun kesiangan
  - c. Petani menyangi tanaman
  
6. Tidur siang bermanfaat untuk menjaga ... .
  - a. Ketenangan rumah
  - b. Keselamatan diri
  - c. Kesehatan badan
  
7. Setelah ganti baju dan makan, aku .... di kamar
  - a. mandi
  - b. tidur siang
  - c. cuci tangan
  
8. m-n-a-a-k  
Jika huruf-huruf di atas disusun dengan benar menjadi ...
  - a. makan
  - b. masak
  - c. marah
  
9. Kita harus .... pelajaran yang ada di kelas saat di rumah
  - a. mengulang
  - b. menulis
  - c. menyiapkan
  
10. Tari saman dari Aceh menggunakan gerakan ....
  - a. cepat
  - b. lambat
  - c. biasa

Penilaian Sikap : Observasi

No	Nama Siswa	Tertib				Percaya Diri				Santun			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	ALIF BAYU SATRIA												
2	ALMIRA FATIMAH N												
3	AMIRA SAQILA RATNA												
4	ARBA'A SYABAN ASTABI												
5	BERLIAN ROMANIARDRI C												
6	BRYAN FIRNANDO												
7	CLARISSA JOSEPHINE M												
8	DAUD XIMPLICIUS N												
9	DEWA PUTRI VANILLA												
10	FAJAR AL GHAISAN												
11	IKHSANUDIN												
12	JANITRA RAINBOW JUMADI												
13	KEIKO BELLVANIA A												
14	KHAYLILA RIFDA												
15	MUHAMAD DAFFA D												
16	MUHAMMAD AIDHIL A												
17	MUHAMMAD EVAN PIRLO												
18	MUHAMMAD HAFIDZ A												
19	NABILA HASNA AMIRA												
20	NURMAULIDA FITRIA												
21	QUEEN CALLIA DEANDRA												
22	SABIA AMEERA C												
23	SULTAN RIYADH AZHAR												
24	TARTILIA SHAKILA												
25	ZIVANNA PUTRI												
26	ZYAN ALVAN MUHDAFTI												

Ket : BT = Belum Terlihat, MT = Mulai Terlihat, MB = Mulai Berkembang, SM = Sudah Membudaya

Penilaian Keterampilan

Ketrampilan	Kriteria			
	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1. Menentukan kata yang hilang	Semua kata terpilih dengan tepat	Ada 1-2 kekeliruan memilih kata	Ada 3-4 kekeliruan memilih kata	Lebih dari 4 kekeliruan memilih kata
2. Menentukan nilai tempat bilangan 11-20	Ada paling banyak 1 kekeliruan dalam menentukan nilai tempat bilangan 11-20	Ada 2-3 kekeliruan dalam menentukan nilai tempat bilangan 11-20	Ada 4-5 kekeliruan dalam menentukan nilai tempat bilangan 11-20	Ada lebih dari 5 kekeliruan dalam menentukan nilai tempat bilangan 11-20