

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMATIK TERPADU

Satuan Pendidikan : SD / MI
Kelas /Semester : I (Satu) / 1
Tema : 4. Keluargaku
Subtema : 4. Kebersamaan Dalam Keluarga
Pembelajaran : 4
Alokasi Waktu : 5 X 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

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.

B. Kompetensi Dasar (KD)

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan ungkapan terima kasih lisan atau tulis dengan tepat.
Mempraktikkan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan ungkapan permintaan tolong lisan atau tulis dengan tepat.

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4 Mengenal bahan alam dalam berkarya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pemanfaatan hasil dari makhluk dalam membuat karya kerajinan (bros kulit kerang, melukis kulit telur,

	kemoceng dari bulu ayam atau meronce biji tanaman).
4 Membuat karya dari bahan alam	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya kerajinan dengan memanfaatkan bagian-bagian dari makhluk hidup (bros kulit kerang, melukis kulit telur, kemoceng dari bulu ayam atau meronce biji tanaman).

PJOK

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan prosedur gerakan melompat satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
Mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan prosedur gerakan melompat satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membuat bingkai foto dari hasil alam, siswa mampu mengidentifikasi pemanfaatan hasil dari makhluk dalam membuat karya kerajinan (bros kulit kerang, melukis kulit telur, kemoceng dari bulu ayam atau meronce biji tanaman) dengan baik.
2. Dengan membuat bingkai foto yang dicontohkan guru, siswa dapat membuat karya seni memanfaatkan bagian-bagian dari makhluk hidup dengan baik.
3. Dengan memasang gambar dan ungkapan yang tepat, siswa mampu menunjukkan ucapan terima kasih dan permintaan tolong menggunakan kalimat yang baik dan benar.
4. Dengan memasang gambar dan ungkapan yang tepat, siswa mampu menggunakan ungkapan permintaan tolong lisan atau tulis dengan tepat.
5. Dengan bermain lompat katak, siswa mampu melakukan gerakan melompat satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan baik.
6. Dengan bermain lompat katak yang terlebih dahulu dicontohkan oleh guru, siswa mampu mempraktikkan prosedur gerakan melompat satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

D. Materi Pembelajaran

1. Membuat bingkai foto dari bahan alam
2. Ungkapan terima kasih dan permintaan tolong
3. Permainan lompat katak

E. Metode Pembelajaran

Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. Guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Sambil mengondisikan kelas agar siap untuk belajar.
2. Siswa berdoa sebelum memulai kegiatan. Guru menekankan pentingnya berdoa (agar apa yang akan dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat). Berdoa dipimpin salah satu siswa yang ditunjuk (Selama berdoa guru mengamati dengan seksama sikap siswa saat berdoa).
3. Siswa diajak meneriakkan *yel-yel* penyemangat (guru dapat berkreasi menciptakan *yel-yel* penyemangat).
4. Siswa diajak melakukan apersepsi dengan melakukan cerita yang menanamkan sikap yang baik.
5. Siswa diingatkan tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan.
6. Siswa mendengar penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.
7. Setelah itu siswa diajak keluar menuju halaman sekolah/lapangan olahraga.
8. Siswa menyimak penjelasan guru bahwa mereka akan berkreasi sambil belajar, yaitu membuat bingkai dari bahan alam.
9. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat bingkai.
10. Siswa berkelompok dan membuat bingkai dari hasil alam.

Kegiatan Inti (145 menit)

1. Setelah semua siswa berkumpul di halaman sekolah, mereka diminta menyimak teks dan gambar di buku siswa mengenai kegiatan Beni membuat bingkai foto keluarganya.
2. Siswa menjawab pertanyaan guru, apakah mereka mempunyai foto keluarga? terbuat dari apa bingkai fotonya?
3. Siswa dibimbing oleh guru untuk berkreasi membuat bingkai foto.
4. Setelah selesai membuat bingkai foto, siswa diminta mengerjakan latihan di buku siswa yaitu mencocokkan antara gambar dan ungkapan terima kasih dan permintaan tolong.
5. Selesai mengerjakan latihan, siswa diajak guru menuju lapangan luas.
6. Siswa diminta memperhatikan guru ketika memberikan contoh gerakan lompat katak yang baik dan benar. Sikap lompat harus sangat memperhatikan posisi badan, kaki dan tangan ketika mendarat. Badan tegak lurus, posisi tangan ke depan tegak lurus dan mendaratlah dengan dua kaki dengan gerakan lutut kaki memantul (*follow trough*) agar tidak cedera.
7. Siswa bersiap dan latihan lompat katak.
8. Setelah siap, siswa pun bermain lompat katak.

Penutup (15 menit)

1. Siswa bersama guru melakukan *review* atau kesimpulan pembelajaran.
2. Sebagai penutup siswa diminta melakukan refleksi kegiatan yang sudah mereka lakukan sepanjang hari ini.

3. Kegiatan diakhiri dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, kebersihan kelas, yel-yel kelas dan doa bersama.
4. Selesai berdo'a, siswa memberi salam pada guru. Guru mengingatkan siswa untuk memberi salam pada orang tua.

G. Penilaian

1. Sikap

Format Penilaian Sikap (Jurnal)

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

2. **Pengetahuan:** Lembar latihan pada buku siswa halaman 4 dan 5.

RPP K1 T4 S4 - Microsoft Word

Kelas I Tema 4 BS.pdf - Adobe Reader

File Edit View Window Help

152 (158 of 182) 40%

DRAFT 5 MARET 2016

Ayo Berkaitih

Kebersamaan keluarga Edo dilakukan setiap hari. Setiap malam mereka berkumpul bersama di rumah.

Ayah Edo membaca koran.
Ibu menjahit dan merajut pakaian.
Edo mengerjakan tugas sekolah.
Terkadang Edo memerlukan bantuan kedua orang tuanya.
Bantu Edo dan orang tuanya menyampaikan ungkapan yang tepat yuk.

Pilihlah ungkapan yang tepat untuk gambar di bawah ini dengan membuat garis (—————>)



- Wow Edo hebat, jadi anak mandiri.
- Ayah boleh minta tolong untuk membantuku.
- Terima kasih Ayah atas bantuannya.

Selamat! 151

DRAFT 5 MARET 2016

Siti sedang berkunjung ke rumah Paman Siti. Paman Siti mengundang seluruh keluarga besarnya.

Paman Siti sedang syukuran rumah baru. Siti dan sepupunya bermain di halaman. Sepupu Siti mengajak bermain kelereng. Apakah kamu pernah bermain kelereng? Yuk kita bermain bersama.



1. Ayo kita menuju lapangan yang luas.
2. Yuk kita lomba lompat katak.
3. Lompatlah yang tinggi.
4. Hati-hati jangan sampai melukai teman.

Kerja Sama dengan Teman

Bersama orang tuamu latihan lompat katak. Terima kasih.

152 Buku Siswa Kelas 1 SD/MI

Page: 4 of 8 Words: 21

Windows taskbar: Internet Explorer, File Explorer, VLC, Google Chrome, File Explorer, Microsoft Word, Adobe Reader, Excel, File Explorer.

3. Keterampilan

a. SBDP: Membuat bingkai foto

Rubrik Kriteria				
Kriteria	Baik Sekali Skor 4	Baik Skor 3	Cukup Skor 2	Perlu Bimbingan Skor 1
Simetris, rapi, dapat digunakan, tampak ada hasil dengan diberi berwarna dan indah	Semua kriteria terpenuhi	Hanya ada 3 kriteria	Hanya ada 2 kriteria	Hanya ada 1 kriteria

b. PJOK: Mempraktikkan gerakan lompat katak

Rubrik Kriteria				
Kriteria	Baik Sekali Skor 4	Baik Skor 3	Cukup Skor 2	Perlu Bimbingan Skor 1
Simetris, rapi, dapat digunakan, tampak ada hasil dengan diberi berwarna dan indah	Semua kriteria terpenuhi	Hanya ada 3 kriteria	Hanya ada 2 kriteria	Hanya ada 1 kriteria
Lompat katak dengan gerakan yang benar, yaitu berdiri dengan tegak, kedua tangan kedepan dengan meyeimbangkan badan dan mendarat dengan kedua kaki dan lutut memantul (<i>follow through</i>).	Memenuhi 4 kriteria	Hanya ada 2 kriteria	Hanya ada 1 kriteria	Tidak bisa lompat

H. Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar

- Foto keluarga besar yang sudah dibingkai.
- Bingkai unik.
- Buku siswa.
- Buku Guru dan Buku Siswa Kelas I, Tema 4: Anggota Keluargaku, Subtema 4: Kebersamaan Dalam Keluarga, Pembelajaran 4. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Rumah Juara.

Refleksi Guru

....., 20

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas 1

(_____)
NIP/NIK

(_____)
NIP/NIK