



**PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 03 JETIS**

Alamat : Jln. Solo – Sragen K.M.8, Balong, Jetis, Jaten, Karanganyar

(0271) 8201806 57771

Satuan Pendidikan	:	SD NEGERI 03 JETIS
Kelas / Semester	:	II / 1
Tema 1	:	Hidup Rukun
Sub Tema 2	:	Hidup Rukun di Tempat Bermain
Muatan Terpadu	:	Matematika, Bahasa Indonesia
Pembelajaran Ke	:	1
Alokasi Waktu	:	10 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.2 Membandingkan dua bilangan cacah.
- 4.2 Mengurutkan bilanganbilangan dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya.

Bahasa Indonesia

- 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun
- 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Matematika

- Melakukan gerak bagian tangan sesuai hitungan dengan benar.
- Melakukan gerak bagian kepala sesuai hitungan dengan benar.
- Melakukan gerak bagian kaki sesuai hitungan dengan benar.
- Melakukan gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki sesuai hitungan dengan benar.

- Membandingkan dua kumpulan benda dengan istilah lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari dengan tepat.

Bahasa Indonesia

- Menyebutkan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Memperagakan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Menuliskan isi cerita sesuai urutan dengan bahasa yang santun.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberikan teks percakapan yang berkaitan dengan hidup rukun yang mengandung kalimat ajakan, siswa dapat menyebutkan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Dengan diberikan teks percakapan yang berkaitan dengan hidup rukun yang mengandung kalimat ajakan, siswa dapat memperagakan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Dengan diberikan teks percakapan berkaitan dengan hidup rukun yang mengandung kalimat ajakan, siswa dapat menuliskan isi cerita sesuai urutan dengan bahasa yang santun.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak bagian tangan sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak bagian kepala sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak bagian kaki sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar kumpulan benda, siswa dapat membandingkan dua kumpulan benda dengan istilah lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari dengan tepat.

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Religius

Nasionalis

Mandiri

Gotong-royong

Integritas

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>) ▪ Siswa diminta mengamati gambar suasana anak-anak yang sedang bermain. Gambar tersebut merupakan pengantar pembelajaran subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain. Siswa diajak untuk mengetahui pentingnya hidup rukun di tempat bermain. 	2 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	<p>Pemahaman itu diarahkan dengan pertanyaan-pertanyaan setelah gambar subtema. (<i>Nasionalis</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bertanya jawab dengan siswa. Suasana tanya jawab yang menyenangkan akan memotivasi siswa mengikuti pembelajaran. (<i>Communication</i>)
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks percakapan yang mengandung ajakan. Guru membimbing siswa untuk menemukan kata yang menunjukkan ajakan. Dengan membuka Buku paket, Guru memberikan petunjuk halaman melalui Grup Daring. Kemudian siswa memperagakan kalimat ajakan tersebut. (<i>Literasi</i>) ▪ Siswa menyebutkan kalimat ajakan yang terdapat pada teks percakapan. (<i>Mandiri</i>) ▪ Siswa menuliskan kalimat ajakan untuk mengajak teman bermain, kemudian memperagakan kalimat ajakan yang sudah ditulisnya. ▪ Siswa mengamati gambar yang akan disusun menjadi sebuah cerita. ▪ Siswa mengurutkan gambar yang terdapat pada Buku Siswa sehingga menjadi sebuah cerita. Pada kegiatan ini, siswa berlatih menyebutkan kalimat yang mengandung ajakan dan mencoba memahami arti kalimat tersebut. ▪ Guru mengamati kemampuan siswa pada Grup Daring dalam menyebutkan kalimat ajakan dan memahami isi ceritanya (Rubrik penilaian 1, Bahasa Indonesia KD 3.1 dan KD 4.1) ▪ Siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar yang sudah dikerjakan. Kegiatan ini juga melatih siswa untuk menyebutkan kalimat yang mengandung ajakan dan mencoba memahami artinya. (<i>Literasi</i>) ▪ Siswa mengamati gambar gerakan kepala, tangan, dan kaki seperti yang terdapat pada Buku Siswa. ▪ Siswa memperagakan gerakan sesuai dengan contoh dari guru. (<i>Mandiri</i>) ▪ Siswa secara bergantian melakukan gerakan tanpa hitungan, setelah itu gerakan itu dilakukan dengan hitungan melalui Grup Daring ▪ Siswa mengamati gambar sekumpulan kubus yang ditunjukkan. Guru membimbing siswa untuk mengamati banyak kubus pada setiap nilai tempatnya. Pada kegiatan ini, guru bisa membimbing siswa untuk mempertanyakan hal-hal yang berkaitan dengan kumpulan kubus dan nilai tempat tersebut. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) ▪ Siswa membandingkan kelompok kubus yang satu dengan kelompok kubus yang lain. Guru membimbing siswa untuk mengetahui banyak kubus pada setiap kelompok kubus, kemudian siswa diminta

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>membandingkan banyak kubus tersebut sesuai dengan nilai tempatnya. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berlatih membandingkan kumpulan kubus melalui soal-soal yang terdapat pada Buku Siswa. Guru dapat menambahkan soal sesuai kebutuhan. Guru dapat mengamati pemahaman siswa mengenai perbandingan dua kumpulan benda melalui soal-soal tersebut. (Matematika KD 3.1) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengulang kembali pemahaman lebih dari dan kurang dari dengan menggunakan benda-benda yang ada di rumah. Misalnya, buku-buku yang ada di rumah, peralatan makan, dan tusuk gigi. Kegiatan itu dilakukan bersama orang tua. (<i>Integritas</i>) ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>) 	2 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Teks percakapan tentang hidup rukun.
- Gambar permainan anak.
- Gambar rangkaian gerakan kepala.
- Gambar rangkaian gerakan tangan.
- Gambar rangkaian gerakan kaki.
- Gambar kumpulan kubus


 MENGETAHUI
 KEPALA SEKOLAH
Pudiyastuti, S.Pd.
 NIP. 19620819 198304 2 007

GURU KELAS II


Wuryani, S.Pd.

LAMPIRAN 1

MATERI PEMBELAJARAN

- Menyebutkan kalimat ajakan pada teks percakapan.
- Memeragakan kalimat ajakan pada teks percakapan.
- Mengidentifikasi gerak tangan, kaki, dan kepala pada permainan.
- Melakukan gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki sesuai hitungan.
- Membandingkan dua bilangan cacah dengan lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari..

PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Media : Grup daring (whatapp Call Grup)

LAMPIRAN 2

Penilaian

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Sikap

Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran.

Contoh Format Jurnal untuk Penilaian Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.		...			
2.		...			
3.		...			
...		dan seterusnya			

b. Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian: 100

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh} \square \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

Paduan Kontroversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 – 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	K (Kurang)

Rubrik:

Sikap yang dapat diamati dan dikembangkan adalah percaya diri

1) Bahasa Indonesia

Pengetahuan: Menyebutkan Kalimat Ajakan berdasarkan Teks (KD 3.1)

Kriteria	Skor
Semua kalimat ajakan disebutkan dengan benar, minimal 4 kalimat	4
Dapat menyebutkan 3 kalimat ajakan dengan benar	3
Dapat menyebutkan 2 kalimat ajakan dengan benar	2
Dapat menyebutkan 1 kalimat ajakan atau masih belum dapat menyebutkan kalimat ajakan dengan benar	1

Rubrik Memperagakan Kalimat Ajakan Berdasarkan Teks Percakapan (KD 4.1)

Aspek/Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Kalimat ajakan diperagakan dengan memerhatikan lafal dan intonasi yang tepat.	Semua kalimat ajakan diperagakan dengan benar, tanpa bantuan guru.	Ada beberapa kalimat ajakan yang diperagakan kuran benar, tanpa bantuan guru.	Ada beberapa kalimat ajakan yang diperagakan kuran benar, dengan bantuan guru.	Belum ada kalimat ajakan yang diperagakan dengan benar, dengan bantuan guru.

Sikap yang dapat diamati dan dikembangkan adalah santun.

2) Matematika

Mengurutkan Bilangan Cacah

Kriteria	Skor
Semua kumpulan bilangan diurutkan dengan benar.	4
Setengah atau lebih kumpulan bilangan yang ada diurutkan dengan benar.	3
Kurang dari setengah kumpulan bilangan yang ada diurutkan dengan benar.	2
Belum ada kumpulan bilangan yang diurutkan dengan benar	1

Remedial

- Guru mengulang kembali kegiatan menyebutkan kalimat ajakan pada teks percakapan yang dibacakan dengan menggunakan teks yang berbeda.
- Guru membimbing siswa yang belum mampu melakukan koordinasi gerak kepala dan tangan.
- Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu menyelesaikan soal membandingkan banyak benda..

Pengayaan

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu menyebutkan kalimat ajakan pada teks percakapan yang dibacakan berkaitan dengan hidup rukun.
- Guru meminta siswa melakukan latihan lanjutan mengenai koordinasi gerak kepala dan tangan.
- Guru memberikan soal tambahan bagi siswa yang telah mampu menyelesaikan soal perbandingan banyak benda.