

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SDIT MUTIARA UMMAT  
**Kelas / Semester** : I (Satu) / 1  
**Tema 1** : Diriku  
**Sub Tema 1** : Aku dan Teman Baru  
**Pembelajaran** : 1  
**Alokasi Waktu** : 1 x 35 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, 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) & INDIKATOR

#### Bahasa Indonesia

##### Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.4. Mengenal teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian  
4.4. Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

##### Indikator :

- Mengidentifikasi cara cara memperkenalkan diri
- Memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama lengkap
- Memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama panggilan
- Menyebutkan nama temannya

#### PPKn

##### Kompetensi Dasar (KD) :

- 1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.  
2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.  
3.2. Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah  
4.2. Melaksanakan tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah

##### Indikator :

- Mengidentifikasi aturan permainan di sekolah
- Menjalankan peraturan pada permainan di sekolah

#### PJOK

##### Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.3 Mengetahui konsep gerak dasar manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.  
4.3 mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

**Indikator :**

- Mengidentifikasi gerakan melempar bola sebagai gerak manipulatif
- Melakukan gerakan melempar bola
- Melakukan gerakan menangkap bola

**SBdP**

**Kompetensi Dasar (KD) :**

- 3.1. Mengetahui cara dan hasil karya seni ekspresi
- 4.1. Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar

**Indikator :**

- Mengidentifikasi cara menghias kartu nama
- Memberi hiasan pada kartu nama

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

**Teman Baru**

- Setelah mengikuti permainan lempar bola, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama panggilan secara benar.
- Dengan melakukan permainan siswa dapat menyebutkan nama lengkap dengan benar.

**Menghias Kartu Nama**

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

**E. MATERI PEMBELAJARAN**

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

**F. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan

**G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**a. Sumber Pembelajaran**

- Buku Siswa Tema dan buku guru : *Diriku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2016, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
- Lingkungan sekitar

**b. Alat, Bahan dan Media Pembelajaran**

- Bola dari kertas bekas yang dibuat menjadi bentuk bola
- Kertas/kardus bekas yang sudah dipotong-potong dan diberi nama masing-masing siswa

**c. Alat Pembelajaran**

- Pensil warna/spidol yang bisa digunakan untuk menghias kartu yang sudah disediakan
- Peniti untuk memasang kartu nama

**H. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan salam dan meminta salah satu dari siswa untuk memimpin berdoa.</li><li>• Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>• Guru mengajak siswa untuk bertepuk 1, 2, 3</li><li>• Guru Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Aku dan Teman Baru".</li><li>• Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan berkelompok dan individu yang meliputi</li></ul>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	
Inti	<p><b>Temam Baru</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada awal pelajaran, guru memperkenalkan diri kepada siswa. (<i>Mengasosiasi</i>)</li> <li>• Guru meminta siswa membuka buku siswa hal. 1-3. (<i>Mengamati</i>)</li> <li>• Guru menunjukkan cara berkenalan, seperti yang dilakukan Edo dan Beni di buku siswa hal. 3. (<i>Mengeksplorasi</i>)</li> <li>• Siswa diajak untuk saling berkenalan melalui sebuah permainan lempar bola dan guru menjelaskan aturan bermainnya. (siswa diminta melingkar, boleh duduk atau berdiri, dan guru mencontohkan cara melempar dan menangkap bola dengan tepat). (<i>Mengeksplorasi</i>)</li> <li>• Permainan dimulai dari guru dengan memperkenalkan diri, "<b>assalamu'alaikum ww / Selamat pagi, nama saya Ibu Nisa Ainur Arfi biasa dipanggil Ibu Nisa</b>" kemudian, melempar bola pada salah satu siswa (hindari pelemparan bola dengan keras) (<i>Mengeksplorasi</i>)</li> <li>• Siswa yang berhasil menangkap bola harus menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan. Kemudian, dia melempar kepada teman lain. Teman yang menangkap lemparan bola, menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan. (<i>Mengeksplorasi</i>)</li> <li>• Setelah semua memperkenalkan diri, guru mengajak siswa untuk bernyanyi sambil mengingat kembali nama-nama teman di kelas. Guru bisa menggunakan lagu yang ada di buku siswa. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</li> </ul> <p style="text-align: center;">Lirik lagu "<i>Siapa Namamu</i>" Ciptaan A.T. Mahmud 1 2 / 3 . / 3 4 / 5 . / Sia pa kah na ma mu 5 4 / 3 . / 3 3 / 1 . // Na ma ku .....</p> <p>(sebutkan nama anak)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tetap berada pada posisi lingkaran. Guru menyanyi sambil menepuk salah satu siswa, lalu siswa itu menyebutkan namanya. Lalu siswa tersebut sambil menyanyi "<i>Siapakah Namamu</i>" menepuk teman di sebelahnya dan teman tersebut menyebutkan namanya sambil mengikuti irama lagunya dan seterusnya. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</li> <li>• Kegiatan ditutup dengan diskusi pentingnya saling mengenal, karena tak kenal maka tak sayang, upayakan guru memberikan penguatan tentang pentingnya saling mengenal. (<i>Mengasosiasi</i>)</li> <li>• Setelah diskusi tentang pentingnya saling mengenal, guru menjelaskan bahwa untuk dapat mengenal nama teman, kita bisa juga menggunakan kartu nama. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</li> </ul> <p><b>Menghias Kartu Nama</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat kartu nama mereka masing-masing.</li> <li>• Guru membagikan potongan-potongan karton seukuran kartu nama.</li> </ul>	5 x 35 Menit (175 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan kertas bertuliskan nama siswa kepada masing-masing siswa untuk dijadikan contoh untuk menulis.</li> <li>• Lalu, Siswa diminta menuliskan namanya di karton kartu nama dan menghias atau mewarnai kartu nama mereka masing-masing.</li> <li>• Setelah itu, guru menjelaskan bahwa kartu nama tersebut akan digunakan selama berada di sekolah atau dipajang di kelas.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>• Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>• Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk maju dan memimpin do'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> <li>• Sebelum guru mengucapkan salam, guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok</li> </ul>	20 menit

#### I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Terlampir

#### J. Refleksi :

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

( Nisa Ainur Arfi SPd )  
NIP .....

Ngadisuko,  
Guru Kelas 1

( )  
NIP : -

## LAMPIRAN : PENILIAN PEMBELAJARAN

### 1. Penilaian sikap

- BT : Belum Terlihat  
MT : Mulai Terlihat  
MB : Mulai Berkembang  
SM : Sudah Membudaya

### 2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: tes tertulis (lembar kerja)

### 3. Penilaian Pengetahuan

Penilaian : Unjuk Kerja

Memperkenalkan diri lewat permainan

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Kemampuan memperkenalkan diri	Siswa mampu menyebutkan nama panjang dan nama panggilan	Siswa mampu menyebutkan nama panjang	Siswa hanya mampu Menyebutkan nama panggilan	Siswa belum mampu memperkenalkan diri
2.	Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarah ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan
3.	Kemampuan melakukan gerakan melempar dan menangkap	Siswa mampu melempar dan menangkap bola dengan akurat (tidak pernah meleset)	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi 1-2 kali meleset	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi lebih dari 3 kali meleset	Siswa belum mampu melempar dan menangkap bola

### 4. Penilaian Keterampilan

Penilaian : Produk

Rubrik Penilaian Membuat Kartu Nama

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

