

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

---

Satuan Pendidikan	: SDN 4 BANJARANYAR
Kelas / Semester	: I (Satu) / 1
Tema 2	: Kegemaranku
Sub Tema 1	: Gemar Berolahraga
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (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, 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)

- 3.5 Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana)
- 4.5 Menjelaskan dengan kosa kata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan.

##### Indikator:

- 3.5.7 Menunjukkan gambar tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat
- 4.5.7 Melafalkan kosakata tentang berbagai jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat

#### MATEMATIKA

##### Kompetensi Dasar (KD)

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan
- 4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99

##### Indikator:

- 3.4.5 Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 10 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret
- 4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

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.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius  
 Nasionalis  
 Mandiri  
 Gotong-royong  
 Integritas

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) <b>(Religius)</b></li> <li>▪ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>▪ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan</li> </ul>	2 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa membaca nyaring teks Olahraga. <b>(Literasi)</b></li> <li>▪ Guru memancing partisipasi aktif siswa dengan pertanyaan: <b>(Communication)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapakah yang menyukai olahraga renang?</li> <li>• Olahraga apakah yang disukai Lani?</li> <li>• Apa yang sering mereka lakukan bersama-sama?</li> </ul> </li> <li>▪ Siswa memasang gambar sesuai dengan informasi dari teks Olahraga Kegemaran. <b>( Collaboration)</b></li> <li>▪ Siswa membaca teks informasi di buku siswa. <b>(Literasi)</b></li> <li>▪ Siswa diminta menghitung jumlah pemain basket yang ada di dalam gambar.</li> <li>▪ Guru memberi contoh menuliskan kalimat matematika penjumlahan yang tepat sesuai dengan gambar.</li> <li>▪ Siswa menghitung jumlah pemain/benda pada gambar dan menuliskan kalimat matematika yang sesuai dengan gambar. <b>(creativity and Innovation)</b></li> <li>▪ Setelah selesai, guru memeriksa pekerjaan siswa.</li> <li>▪ Guru mengoreksi jika ada kekeliruan yang dilakukan siswa.</li> <li>▪ Setelah itu siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara menyelesaikan soal cerita matematika, kemudian secara mandiri siswa diminta menyelesaikan soal cerita matematika <b>(Mandiri)</b></li> </ul>	6 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari (<b>Integritas</b>)</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) (<b>Religius</b>)</li> <li>▪ Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb)</li> </ul>	2 menit

**E. METODE PEMBELAJARAN**

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

**F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kegemaranku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2018, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2018).
- Buku Siswa Tema : *Kegemaranku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2018, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2018).
- Kapur tulis/papan tulis/whiteboard

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Banjaranyar, ..... November 2021  
Guru Kelas

JUARIAH, S.Pd  
NIP. 19630510 200501 2 008

JUARIAH, S.Pd  
NIP. 19630510 200501 2 008