

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 0 JETAKKIDUL
Kelas / Semester : I (Satu) / 1
Tema 1 : Diriku
Sub Tema 1 : Aku dan Teman Baru
Pembelajaran : 5
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

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. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain kartu bilangan, siswa dapat mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 10.
2. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat menulis bilangan 1 sampai dengan 10.
3. Dengan bermain kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya..

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- Religius
- Nasionalis
- Mandiri
- Gotong-royong
- Integritas

C. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya

4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat

Indikator:

3.2.1 Mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10

4.2.1 Menulis lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara lengkap

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">Guru memberikan salam pembuka di awal pelajaran.Guru mengajak siswa berdoa sebelum melakukan kegiatan. Guru mengingatkan kembali tujuan berdoa sebelum kegiatan dimulai. Siswa berdoa berdasarkan keyakinan masing-masing. Guru memimpin doa sebelum kegiatan. (Religius)Setelah berdoa, kegiatan pun dimulai dengan menyanyikan Indonesia Raya (Religius)Guru meminta siswa mengamati bendabenda di sekitar kelas, lalu minta siswa menghitungnya. Berapa banyak meja guru? Berapa banyak meja dan bangku siswa? Berapa banyak penghapus papan tulis? Dan seterusnya. Apakah kalian sudah bisa menghitung banyaknya benda di kelas?Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar konsep bilangan 1 sampai dengan 10 dan mengenal lambang bilangan sambil bermain kartu bilangan.	2 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">Guru meminta siswa mengamati benda-benda di sekitar kelas, lalu minta siswa menghitungnya. Berapa banyak meja guru? Berapa banyak meja	6 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dan bangku siswa? Berapa banyak penghapus papan tulis? Dan seterusnya. Apakah kalian sudah bisa menghitung banyaknya benda di kelas? (Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian guru memberikan beberapa gambar dipapan tulis, dan anak maju untuk menempelkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang ada di papan . (mandiri) • Kemudian minta siswa mengamati gambar di halaman 24 pada buku tema 1 dan menjawab pertanyaan dari gambar tersebut. (Critical Thinking and Problem Solving) • Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar konsep bilangan 1 sampai dengan 10 dan mengenal lambang bilangan sambil bermain kartu bilangan. • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10. (Gotong-royong) • Setiap kelompok duduk membentuk lingkaran. • Guru menjelaskan aturan bermain. Ada kelompok siswa yang memberi soal, ada kelompok yang akan menjawab soal itu. • Guru akan mengundi kelompok mana yang memberi soal dan yang menjawab soal. Apabila kelompok yang mendapat kesempatan untuk menjawab soal tidak bisa, maka kelompok lain akan berlomba untuk menjawab soal tersebut (rebutan). (Integritas) • Sebagai contoh, kelompok 1 mendapat giliran memberi soal, sedangkan kelompok 2 mendapat giliran menjawab soal. Kelompok 1 maju ke depan kelas. Kelompok 1 meminta kelompok 2 untuk membilang benda yang disediakan/ditunjuk/dibawa. Setelah membilang, kelompok 2 memilih lambang bilangan yang sesuai dan mengangkat kartunya. (lihat buku siswa halaman 23) (creativity and Innovation) 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. • Untuk menguatkan siswa tentang konsep bilangan dan lambangnya, minta siswa mengerjakan latihan di halaman 24-25. (Mandiri) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ditutup dengan kegiatan refleksi: <ul style="list-style-type: none"> • siswa dan guru berbicara tentang bagian yang mudah dan sulit saat belajar dan bermain lambang bilangan (Communication) • menyebutkan dan mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10. • Setelah selesai kegiatan refleksi selesai, siswa berdoa dan berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. (Religius) 	2 menit

E. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Diriku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2016, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2016).

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 01 Jetakkidul

Jetakkidul,2021
Guru Kelas I

Saeful Akhmad, S.Pd.SD
NIP 19630430 198405 1 001

Luliana Adiningsih, S.Pd
NIP 19761115 200701 2 010

LAMPIRAN 1

MATERI PEMBELAJARAN

Sumber materi untuk Matematika

1. http://catatansekolah.blogspot.co.id/2013_Rev.2017/10/mengenal-lambang-dan-nama-bilangan.html (diunduh pada tanggal 23 Februari, pukul 11.40 WIB)

Mengenal Lambang dan Nama Bilangan

A. Lambang Bilangan

Suatu bilangan mewakili banyaknya benda. Simbol dari suatu bilangan disebut lambang bilangan. Kita bisa membaca dan menulis lambang bilangan dengan gambar.

B. Nama Bilangan

Nama bilangan adalah sebutan untuk suatu angka.

Contoh lambang dan nama bilangan untuk satuan:

NO	LAMBANG BILANGAN	NAMA BILANGAN
1	1	SATU
2	2	DUA
3	3	TIGA
4	4	EMPAT
5	5	LIMA
6	6	ENAM
7	7	TUJUH
8	8	DELAPAN
9	9	SEMBILAN
10	10	SEPULUH

MATERI PEMBELAJARAN

- Bermain Bersama Teman Baru
- Mengurutkan Bilangan Bersama Teman Baru

METODE PEMBELAJARAN

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

LAMPIRAN 2

1. Penilaian Sikap: Observasi selama kegiatan berlangsung (lihat pedoman penilaian sikap).

2. Penilaian pengetahuan

- Tes tertulis

(Guru bisa mengambil nilai tes tertulis dari latihan yang dikerjakan siswa di buku siswa halaman 24-25 dan 27)

3. Penilaian keterampilan

a. Penilaian Unjuk kerja: identifikasi lambang bilangan

No	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Membilang Predikat banyak benda	Menyebutkan bilangan	Mengidentifikasi lambang bilangan dengan mengangkat kartu bilangannya	Mengikuti aturan permainan dengan tertib	
1	Afra	√	√	-	√	Baik
2	Faftuh	√	√	-	√	Baik
3	Aliif	√	√	-	√	Baik
4	Benny	√	√	-	√	Baik
5					

PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Disiplin				Bekerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM

1	Afra												
2	Faftuh												
3	Aliif												
4	Benny												
5												

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: tes tertulis (lembar kerja)

Instrumen penilaian: tes tertulis (isian)

3. Penilaian Pengetahuan

a. Penilaian : Unjuk Kerja