

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK**

Satuan Pendidikan : **SD NEGERI NEFOTUFE**
 Kelas / Semester : 1 /1
 Tema : Diriku (Tema 1)
 Sub Tema : Aku dan Teman Baru (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 5
 Alokasi waktu : 1 Pertemuan (10 Menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain kartu bilangan, siswa dapat mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 99 bilangan cacah dua angka.
2. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat menulis bilangan 1 sampai dengan 99/bilangan cacah dua angka.

B. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menulis bilangan 1 sampai dengan 99 (bilangan cacah dua angka)

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 	<p>2 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p>	<p>A. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa mengamati benda-benda 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? Berapa banyak teman baru kamu... 2. Kemudian minta siswa mengamati gambar di halaman 22 dan menjawab pertanyaan dari gambar tersebut. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="538 1708 901 2184"> </div> <div data-bbox="930 1708 1345 2130"> </div> </div>	<p>6 Menit</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar konsep bilangan 1 sampai dengan 99 dan mengenal lambang bilangan sambil bermain kartu bilangan. 4. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu lambang bilangan dari 1 sampai dengan 99. 5. Setiap kelompok duduk membentuk lingkaran. 6. Guru menjelaskan aturan bermain. Ada kelompok siswa yang memberi soal, ada kelompok yang akan menjawab soal itu. 7. 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). 8. Setiap kelompok mendapat giliran untuk bertanya dan menjawab soal. Oleh karena itu setiap kelompok diminta untuk menyiapkan/membuat/merancang soal. 9. Soal yang dimaksud adalah setiap kelompok menyediakan/ menunjuk/ membawa beberapa jenis benda yang tertentu banyaknya. 10. 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) 11. Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. 12. Untuk menguatkan siswa tentang konsep bilangan dan lambangnya, minta siswa mengerjakan latihan di halaman 24-25. 13. Untuk menguatkan siswa tentang huruf, minta siswa mengerjakan latihan di halaman 27 <ol style="list-style-type: none"> 1. 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 ▪ menyebutkan huruf konsonan dari dua nama teman di kelas (sebagai contoh) dan mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10. 2. Setelah selesai kegiatan refleksi selesai, siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. 	<p>2 menit</p>
--	--	--------------------

D. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian

1. Penilaian Sikap: Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan

Format Penilaian Diri Aspek Sikap:

Lembar Penilaian Diri

Nama : ...
 Kelas : ...
 Semester : ...

Beri tanda cek (v) untuk setiap pernyataan yang paling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.

No	Pernyataan*	Ya	Tidak
1.	Saya selalu berdoa sebelum melakukan aktivitas		
2.	Saya menghargai teman yang berbeda agama berdoa menurut keyakinannya		
3.	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu		
4.	Saya meminta izin ketika ingin meminjam barang		
5.	Saya meminta maaf jika melakukan kesalahan		
6.	...		

*Pernyataan disesuaikan dengan butir sikap yang ingin dinilai dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa

2. Penilaian pengetahuan:

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

Cara penilaian:

Skor penilaian: 0- 100

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

Contoh:

Misalnya setiap jawaban benar akan mendapat nilai 2. Jadi, skor maksimalnya adalah $3 \times 2 = 6$.

Jika siswa hanya menjawab dengan benar dua soal, maka nilainya adalah sebagai berikut:

$$\frac{2 \times 2}{6} \times 100 = 66,67$$

3. Penilaian keterampilan:

a. Penilaian Unjuk kerja: identifikasi lambang bilangan

No.	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Membilang banyak benda	Menyebutkan bilangan	Mengidentifikasi lambang bilangan dengan mengangkat kartu bilangannya	Mengikuti aturan permainan dengan tertib	
1.	Dayu	√	√	-	√	Baik
2.	Udin	√	√	√	√	Sangat Baik
3.	...					

b. Penilaian: Unjuk kerja: menebak huruf konsonan yang hilang dan mengidentifikasi huruf konsonan

No.	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Menyebutkan nama teman pemilik kartu nama	Menebak huruf yang hilang dari kartu nama teman	Mengidentifikasi huruf yang hilang dengan mengangkat kartu hurufnya	Mengikuti aturan permainan dengan tertib	
1.	Dayu	√	√	√	√	Baik Sekali
2.	Udin	√	√	√	-	Baik
3.	...					

E. SUMBER DAN MEDIA

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Gambar dari Google.com
- Kalung angka dari karton bertuliskan nomor 1-99 beberapa set (sesuai jumlah kelompok yang mungkin terbentuk).

Refleski Guru :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui
Kepala Sekolah

Timor Tengah Selatan, 24 Juni 2021
Peserta ,

WAHYU ADI SUPRIANTO, S.Pd
NIP. 19810412 200903 1 004

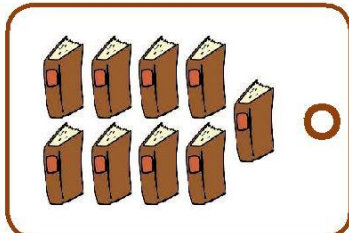
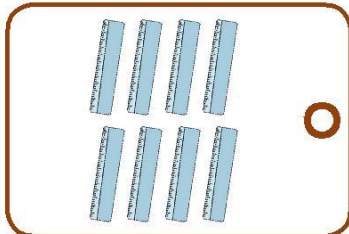
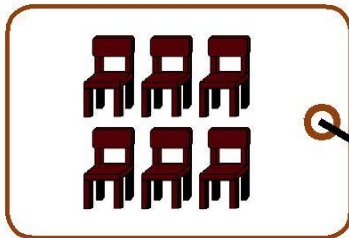
Wahyu Adi Suprianto, S.Pd

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Nama :
Kelas/Semester :

Mari berlatih bersama teman baru. Membilang benda dari 1 sampai dengan 10. Lalu cocokkan dengan lambang bilangannya.

1. Pasangkan gambar dengan lambang bilangannya.

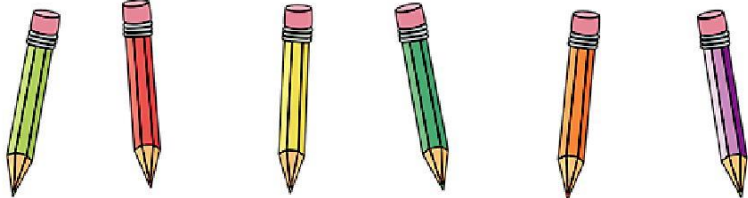


2. Hitung banyaknya benda di dalam kotak.

Lingkari lambang bilangan yang sesuai. a.


3 4 5

b.


5 4 6

c.


6



