

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



REVISI 2020

TAPEL
2021/2022

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

KELAS I (SATU)
SEMESTER GANJIL

TEMA 1
DIRIKU

SDN PERCONTOHAN
KOTA MAKASSAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 1	: Diriku
Subtema 1	: Aku dan Teman baru
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, SBdP & PPKn

A. Tujuan Pembelajaran	
	<ol style="list-style-type: none">1. Melalui lagu, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan dengan percaya diri2. Melalui permainan “Suara siapakah itu?”, siswa dapat membedakan warna suara teman dengan tepat3. Saat bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat menyebut nama teman dengan benar.4. Setelah selesai bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat menyebutkan semua nama teman dan warna suara masing-masing teman dengan benar5. Dengan berbagi cerita, siswa dapat memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orang tua saat ke luar rumah dengan percayadiri
B. Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none">• Orientasi, apersepsi dan motivasi
Kegiatan Inti (150 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengajak siswa untuk saling berkenalan. (nasionalis dan integritas)• Guru menunjukkan cara berkenalan. (guru mencontohkan seperti yang dilakukan Edo dan Beni di buku siswa halaman 5• Kemudian siswa diajak untuk saling berkenalan melalui sebuah permainan lempar bola dan guru menjelaskan aturan bermainnya. (siswa diminta membentuk posisi melingkar, boleh duduk atau berdiri, lalu guru mencontohkan cara melempar dan menangkap bola dengan tepat). (Collaboratif)• Permainan dimulai dari guru dengan memperkenalkan diri, “Selamat pagi, nama saya Ibu/Bapak...biasa dipanggil Ibu/Bapak... kemudian, melempar bola pada salah satu siswa (melempar bola dengan pelan, hindari dengan keras)• Siswa yang menangkap lemparan bola harus menyebutkan nama lengkap dan panggilannya. Kemudian dia melempar bola kepada teman yang lain. Teman yang menangkap lemparan bola, juga menyebutkan nama lengkap dan panggilannya. (Gotong-royong)• Demikian seterusnya hingga seluruh siswa memperkenalkan diri.• Setelah semua siswa memperkenalkan diri, guru mengajak siswa untuk bernyanyi sambil menyebutkan kembali nama masing-masing. Guru menggunakan lagu yang ada di buku siswa halaman 6.• Siswa tetap berada pada posisi lingkaran. Guru mencontohkan cara menyanyi lagu “Siapa Namamu?” sambil menepuk pundak salah satu siswa, lalu siswa itu menyebutkan namanya. Siswa tersebut kemudian menyanyikan kembali lagu “Siapa Namamu?” sambil menepuk pundak teman di sebelah kanannya, lalu teman tersebut menyebutkan namanya sambil mengikuti irama lagu. Begitu seterusnya. (Mandiri)• Selain meningat nama teman, saat bernyanyi, minta siswa juga untuk mengingat suara teman masing-masing. (Critical Thinking and Problem Solving)• Kegiatan dilanjutkan dengan meminta siswa mengamati buku siswa halaman 3–6. Guru lalu bertanya pada siswa, apakah mereka sudah berkenalan seperti yang dilakukan Edo dan teman-teman. (Integritas)• Kegiatan berkenalan dengan berbagai cara memudahkan siswa untuk mengingat nama teman-teman di kelas.
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	
	<ol style="list-style-type: none">1. Tes lisan tentang nama-nama teman di kelas (Bahasa Indonesia KD 3.9 & 4.9)2. Memperkenalkan diri lewat permainan dan nyanyian (SBdP KD 3.2 & 4.2)

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

Makassar,
Guru kelas I,

2021

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 1	: Diriku
Subtema 1	: Aku dan Teman baru
Muatan Terpadu Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, Matematika & PPKn
	: 3

A. Tujuan Pembelajaran	
	<ol style="list-style-type: none">1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu "a-b-c" dengan benar.2. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama teman sesuai orangnya.3. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya dengan tepat4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret dengan percaya diri5. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10 dengan tepat
B. Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none">• Orientasi, apersepsi dan motivasi
Kegiatan Inti (150 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none">• Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan belajar mengenal huruf.• Siswa diajak untuk bernyanyi lagu "a-b-c" sambil guru menunjukkan huruf yang dimaksud• Siswa diminta untuk membentuk beberapa kelompok. (Gotong-royong)• Setiap kelompok mendapatkan kartu nama sesuai dengan nama-nama siswa yang tergabung di kelompok tersebut.• Setiap anggota kelompok bekerjasama untuk memasang kartu nama pada masing-masing siswa di kelompok tersebut dengan tepat. (Collaborative)• Minta setiap siswa memperhatikan huruf-huruf "a, i, u, e, o" yang menyusun nama mereka.• Guru lalu mengajak semua kelompok bermain kartu huruf penyusun nama. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu set kartu huruf "a, i, u, e, o".• Guru menunjuk kelompok untuk maju ke depan kelas. Minta kelompok tersebut memilih 2 nama siswa anggotanya untuk ditebak huruf "a, i, u, e, o".• Guru menunjuk kelompok lain untuk menebak huruf "a, i, u, e, o" yang hilang dari nama tersebut.• Setelah dua nama dari kelompok yang mendapat giliran maju telah selesai ditebak, giliran kelompok yang menebak untuk maju ke depan kelas. Lalu kelompok yang lain lagi akan menebak huruf "a, i, u, e, o" dari nama siswa yang hilang.• Setelah bermain kartu huruf, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing membaca cerita.• Siswa bersama-sama menyanyikan lagu "a-b-c" dan menyebutkan kembali huruf "a, i, u, e, o".• Guru mengenalkan konsep bilangan 1 sampai dengan 10.• Minta siswa bersama-sama menghitung banyaknya benda yang ada di gambar dari bilangan 1 sampai dengan 10 secara berurutan.• Selesai berlatih, guru mengajak bermain sambil mengenal bilangan. (lihat buku siswa halaman 17)• Minta siswa berdiri membentuk lingkaran, lalu guru menyampaikan aturan permainan.• Guru memberi contoh, "Berkelompok lima-lima". Siswa lalu segera mencari teman untuk berkumpul membentuk kelompok yang banyak anggotanya ada lima.• Setelah menjelaskan, guru akan menunjuk salah satu siswa untuk memberikan aba-aba. Siswa tersebut akan menerima instruksi dari guru.• Kemudian siswa yang ditunjuk memberi aba-aba,"Berkelompok tiga-tiga", "Berkelompok tujuh-tujuh", begitu seterusnya sampai semua bilangan 1 sampai dengan 10 diberikan
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	
	<ol style="list-style-type: none">1. Tes tertulis2. Penilaian unjuk kerja: Mengetahui konsep bilangan 1–10. (Matematika KD 3.1 & 4.1)3. Penilaian Unjuk kerja: Mengetahui huruf lewat permainan (Bahasa Indonesia KD 3.3 & 4.3)

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Makassar,
Guru kelas I,

2021

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 1	: Diriku
Subtema 2	: Tubuhku
Pembelajaran	: 5
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia & Matematika

A. Tujuan Pembelajaran	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan bermain kartu huruf dan berlatih, siswa dapat menyusun huruf-huruf nama anggota tubuh dengan cermat 2. Dengan menirukan ucapan guru, siswa dapat membaca nama lambang bilangan dari lambang bilangan 1 sampai dengan 10. Dengan lancar 3. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat membaca lambang bilangan 1 sampai dengan 10 dengan tepat
B. Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi
Kegiatan Inti (150 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian meminta semua siswa untuk membaca nama bagian-bagian tubuh bersama-sama beserta huruf-huruf penyusunnya. • Guru lalu memulai permainan. Gambar bagian-bagian tubuh tetap terpasang, tapi kartu namanya disimpan terlebih dulu. • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf dari a sampai z. • Setiap kelompok diminta melihat Buku Siswa di halaman 62. • Guru berkeliling dan mengamati kerja di setiap kelompok. • Setiap kelompok menunjukkan kartu-kartu huruf penyusun nama bagian tubuh. Ada anggota kelompok yang melafalkan huruf-huruf penyusunnya dan ada yang menceritakan tentang banyaknya bagian tubuh itu. • Siswa lalu kembali ke tempat duduk masing-masing dan mengerjakan latihan di buku siswa halaman 63 secara individu. • Guru membuat kartu lambang bilangan 1 sampai 10. • Guru mengambil satu kartu lambang bilangan dan menempelnya di papan tulis. • Guru mengambil kartu lambang bilangan yang lain dan mengulangi kegiatan seperti di no 11 sampai semua kartu bilangan ditempel. • Guru meminta siswa untuk mengurutkan kartu lambang bilangan tersebut dari 1 sampai dengan 10. • Satu per satu guru menempel kartu nama untuk setiap lambang bilangan. Sambil menempel kartu nama, guru membacanya dan meminta siswa menirukannya. • Guru mengulangi lagi membaca kartu nama bilangan dan ditirukan oleh siswa. • Guru menunjuk kartu-kartu lambang bilangan secara acak dan minta beberapa siswa untuk membaca lambang bilangan tersebut. • Siswa kembali dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu lambang bilangan. (lihat Buku Siswa halaman 65) • Guru menyampaikan aturan permainannya. • Kegiatan ini dilakukan sampai semua kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. Guru memastikan semua lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10 dapat dimainkan. • Kegiatan pada hari itu ditutup dengan berlatih tentang lambang bilangan dan namanya. (lihat Buku Siswa halaman 66 dan 67)
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tertulis tentang huruf penyusun nama anggota tubuh. (Bahasa Indonesia KD 3.3 & 4.3) 2. Penilaian Unjuk kerja: membilang lambang bilangan dan membaca namanya. (Matematika KD 3.2 & 4.2)

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Makassar,
Guru kelas I,

2021

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



REVISI 2020

TAPEL
2021/2022

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

KELAS I (SATU)
SEMESTER GANJIL

TEMA 2
KEGEMARANKU

SDN PERCONTOHAN
KOTA MAKASSAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 2	: Kegemaranku
Subtema 1	: Gemar Berolahraga
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, SBdP & PPKn
Pembelajaran	: 1

A. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati gambar permainan dan olahraga, siswa dapat memahami kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat. 2. Dengan menirukan kata-kata yang dibacakan oleh guru, siswa dapat menambah kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat dan percaya diri. 3. Melalui kegiatan membaca dan mengajak teman memeragakan, siswa dapat menggunakan kosakata tentang olahraga sebagai cara memelihara kesehatan dengan tepat. 4. Dengan menyimak teks yang disampaikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi aturan yang berlaku saat bermain atau berolahraga dengan tepat. 5. Dengan mengamati dan mengidentifikasi gambar, siswa dapat melaporkan informasi tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat bermain atau berolahraga dengan tepat. 6. Dengan menyimak teks yang disampaikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi bunyi alam dan bunyi buatan dengan tepat. 7. Dengan mengamati gambar dan menyanyikan lagu tentang tepuk tangan, siswa dapat memeragakan bunyi alam dan bunyi buatan dengan tepat dan percaya diri.
B. Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi
	Kegiatan Inti (150 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak teks yang dibacakan oleh guru. (<i>Literasi</i>) • Guru mengawali pembelajaran dengan menunjukkan gambar permainan olahraga menyehatkan. • Guru menggugah rasa ingin tahu siswa dan memotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan gambar yang diamati. (<i>Communication</i>) • Siswa menirukan kata-kata yang dibacakan guru tentang jenis-jenis olahraga dan permainan. • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang makna kata-kata yang dibaca. • Setelah membaca nyaring dan mengulang kosakata tentang permainan dan olahraga (<i>Literasi</i>) • Siswa mengidentifikasi gambar kegiatan yang menyehatkan dan tidak menyehatkan dengan cara memberi tanda centang pada gambar kegiatan. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) • Siswa menyimak cerita yang dibacakan oleh guru. (<i>Literasi</i>) • Siswa mengamati gambar dengan seksama. • Siswa mengidentifikasi sikap yang terdapat dalam gambar. (<i>Mandiri</i>) • Siswa membuat gambar pada gambar anak yang mematuhi aturan. • Siswa membuat gambar pada gambar anak yang tidak mematuhi aturan. • Siswa mengamati gambar dan menirukan bunyi benda yang terdapat pada gambar. • Siswa mengidentifikasi gambar dengan mencantumkan tanda centang untuk bunyi-bunyian alam dan tanda silang untuk bunyi-bunyian buatan. (<i>Mandiri</i>) • Guru menstimulasi siswa untuk berdiskusi tentang sumber-sumber bunyi yang telah diidentifikasi dan ditirukan. (<i>Collaboration</i>) • Siswa menyanyikan lagu 'Tari Tepuk Tangan' ciptaan Pak Kasur bersamasama. (<i>Integritas</i>) • Siswa bernyanyi sambil bertepuk tangan dan bergerak sesuai lirik lagu. • Guru mengamati kegiatan bernyanyi, sambil melakukan penilaian sikap. • Sebagai penutup, guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan sehari ini
	Kegiatan Penutup (15 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan soal mengidentifikasi teks gambar kegiatan yang menyehatkan dan tidak menyehatkan. 2. Latihan mengidentifikasi teks gambar tentang hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan di rumah. 3. Latihan soal mengidentifikasi bunyi-bunyian alam dan bunyi-bunyian buatan.

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Makassar, 2021
Guru kelas I,

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 2	: Kegemaranku
Subtema 3	: Gemar Menggambar
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika & PPKn
Pembelajaran	: 3

A. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati, siswa mampu menunjukkan gambar jarak yang baik antara mata dan buku sebagai media menulis dengan tepat. 2. Setelah menunjukkan gambar, siswa mampu mempraktikkan jarak yang baik antara mata dan buku saat menulis dengan benar. 3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi benda-benda yang berbentuk bola, tabung, balok, dan kubus di kelas dengan bekerja sama. 4. Setelah mengidentifikasi, siswa mampu mengelompokkan benda-benda konkret berdasarkan bentuk bangun ruangnya dengan tepat. 5. Melalui diskusi, siswa mampu menyebutkan gambar kesukaan anggota keluarga di rumah 6. Dengan percaya diri, siswa mampu menceritakan pengalamannya menggambar gambar kesukaan bersama anggota keluarga di rumah.
B. Kegiatan Pembelajaran	<div style="background-color: #00aaff; color: white; padding: 2px;">Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</div> <ul style="list-style-type: none"> Orientasi, apersepsi dan motivasi <div style="background-color: #00aaff; color: white; padding: 2px;">Kegiatan Inti (150 Menit)</div> <ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing siswa memeragakan posisi duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, dan jarak mata yang tepat dengan buku saat akan menulis. Siswa mempraktikkan cara duduk yang tepat, cara memegang pensil, dan cara meletakkan buku tulis di atas meja. Siswa pun mempraktikkan jarak yang tepat antara mata dan buku saat akan mulai menulis. Guru meminta siswa mewarnai gambar benda-benda yang ada di Buku siswa. Guru mengawasi dan mengingatkan siswa untuk disiplin menjaga jarak antara mata dan buku dengan baik. Kegiatan dilanjutkan mempelajari tentang bentuk bangun ruang. Siswa mengamati benda-benda yang ada di lingkungan sekolah. Siswa menyebutkan benda-benda yang ada di lingkungan sekolah dan bentuknya. Guru menunjukkan empat model bangun ruang yaitu bola, tabung, balok, dan kubus. Guru memberi penjelasan tentang konsep bangun ruang balok, kubus, bola, dan tabung. Siswa mengidentifikasikan ciri-ciri bangun ruang dengan cara menentukan mana gambar yang berbentuk bola, tabung, balok, ataupun kubus. Siswa kembali menyebutkan benda-benda di sekitar yang berbentuk bola, tabung, balok, dan kubus. Siswa mengelompokkan benda-benda sesuai dengan bentuk bangunnya. Ada kelompok benda-benda berbentuk bola, kelompok benda berbentuk tabung, kelompok benda berbentuk balok, dan kelompok benda berbentuk kubus. Guru mengingatkan siswa cara mengatur jarak buku dengan mata saat menggambar. Guru meminta siswa menggambar bentuk bangun ruang balok, kubus, dan tabung. Guru mengingatkan siswa untuk menuliskan nama bangun ruang di bawah gambar yang telah dibuat siswa. Guru membacakan cerita yang ada di Buku siswa. Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang kegemaran menggambar anggota keluarga siswa. Siswa menjawab beberapa pertanyaan tentang kegemaran menggambar anggota keluarganya. <div style="background-color: #00aaff; color: white; padding: 2px;">Kegiatan Penutup (15 Menit)</div> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan bentuk-bentuk bangun ruang dari benda konkret yang ada di kelas. (MTK KD 3.6 & 4.6) 2. Tes Lisan tentang bangun ruang kesukaan anggota keluarga di rumah (PPKn KD 3.3 & 4.3) 3. Mempraktikkan jarak antara mata dan media menulis (buku). (Bahasa Indonesia KD 3.2 & 4.2)

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Makassar, 2021

Guru kelas I,

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



REVISI 2020

TAPEL
2021/2022

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

KELAS I (SATU)
SEMESTER GANJIL

TEMA 3
KEGIATANKU

SDN PERCONTOHAN
KOTA MAKASSAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 3	: Kegiatanku
Subtema 1	: Kegiatan Pagi Hari
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika
Pembelajaran	: 5

A. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi ungkapan permintaan tolong yang ada dalam percakapan dengan tepat. 2. Melalui kegiatan bercakap-cakap siswa mampu memeragakan ungkapan permintaan tolong dengan tepat. 3. Dengan menggunakan benda-benda konkret/gambar siswa dapat membilang 11 sampai dengan 20 secara urut dengan tepat. 4. Dengan menggunakan gambar dan kartu bilangan siswa mampu menunjukkan lambang bilangan 11 sampai dengan 20 dengan tepat. 5. Dengan menggunakan benda-benda konkret/gambar, siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 11 sampai dengan 20 yang ditentukan, dengan tepat. 6. Dengan menggunakan lembar latihan soal siswa mampu menuliskan lambang bilangan 11 sampai dengan 20 dengan tepat. 						
B. Kegiatan Pembelajaran	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #00AEEF; color: white;"> <td style="background-color: #00AEEF; color: white;">Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi </td> </tr> <tr style="background-color: #00AEEF; color: white;"> <td style="background-color: #00AEEF; color: white;">Kegiatan Inti (150 Menit)</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan Lagu Garuda Pancasila (<i>Nasionalis</i>) • Siswa menyimak dulu teks percakapan yang dibacakan oleh guru. • Setelah membacakan teks percakapan tersebut guru meminta siswa mencermati ungkapan permintaan tolong yang ada pada percakapan tersebut. (<i>Literasi</i>) • Siswa menyimak penjelasan guru tentang ciri-ciri ungkapan permintaan tolong serta fungsinya dalam komunikasi sehari-hari. (<i>Communication</i>) • Lalu beberapa siswa diminta memberi contoh ungkapan permintaan tolong yang biasa disampaikan baik di rumah maupun di sekolah. • Setelah siswa memahami ungkapan permintaan tolong, siswa diminta menyusun sendiri ungkapan permintaan tolong. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berlatih. • Kemudian guru meminta siswa satu persatu menyampaikan ungkapan permintaan tolongnya di depan kelas. (<i>Mandiri</i>) • Guru meminta siswa lain menyimak temannya. (<i>Collaboration</i>) • Setelah selesai guru meminta siswa melakukan refleksi kegiatan yang telah mereka lakukan. • Setelah itu guru mengingatkan kembali tentang bilangan 11 sampai dengan 20 lewat permainan mengelompokkan benda-benda. (<i>Communication</i>) • Guru menyiapkan 4 buah kardus (kardus kemasan bekas). Di dalam kardus itu guru sudah memasukkan 21 sendok plastik, 21 garpu plastik, 21 piring kertas, dan 21 gelas plastik. (Jumlah kelompok dan jumlah kardus dapat disesuaikan dengan kondisi kelas) (<i>Communication</i>) • Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok diberikan 1 kardus. Siswa duduk melingkari kardus masing-masing kelompok. (<i>Mandiri</i>) • Guru menjelaskan prosedur permainannya, yaitu guru akan menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengambil benda yang ada di dalam kardus sesuai dengan bilangan yang ditentukan guru. • Selesai permainan siswa menyelesaikan lembar kerja tentang bilangan 11 sampai dengan 20 lambang dan urutannya. (<i>Mandiri</i>) </td> </tr> <tr style="background-color: #00AEEF; color: white;"> <td style="background-color: #00AEEF; color: white;">Kegiatan Penutup (15 Menit)</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini. </td> </tr> </table>	Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi 	Kegiatan Inti (150 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan Lagu Garuda Pancasila (<i>Nasionalis</i>) • Siswa menyimak dulu teks percakapan yang dibacakan oleh guru. • Setelah membacakan teks percakapan tersebut guru meminta siswa mencermati ungkapan permintaan tolong yang ada pada percakapan tersebut. (<i>Literasi</i>) • Siswa menyimak penjelasan guru tentang ciri-ciri ungkapan permintaan tolong serta fungsinya dalam komunikasi sehari-hari. (<i>Communication</i>) • Lalu beberapa siswa diminta memberi contoh ungkapan permintaan tolong yang biasa disampaikan baik di rumah maupun di sekolah. • Setelah siswa memahami ungkapan permintaan tolong, siswa diminta menyusun sendiri ungkapan permintaan tolong. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berlatih. • Kemudian guru meminta siswa satu persatu menyampaikan ungkapan permintaan tolongnya di depan kelas. (<i>Mandiri</i>) • Guru meminta siswa lain menyimak temannya. (<i>Collaboration</i>) • Setelah selesai guru meminta siswa melakukan refleksi kegiatan yang telah mereka lakukan. • Setelah itu guru mengingatkan kembali tentang bilangan 11 sampai dengan 20 lewat permainan mengelompokkan benda-benda. (<i>Communication</i>) • Guru menyiapkan 4 buah kardus (kardus kemasan bekas). Di dalam kardus itu guru sudah memasukkan 21 sendok plastik, 21 garpu plastik, 21 piring kertas, dan 21 gelas plastik. (Jumlah kelompok dan jumlah kardus dapat disesuaikan dengan kondisi kelas) (<i>Communication</i>) • Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok diberikan 1 kardus. Siswa duduk melingkari kardus masing-masing kelompok. (<i>Mandiri</i>) • Guru menjelaskan prosedur permainannya, yaitu guru akan menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengambil benda yang ada di dalam kardus sesuai dengan bilangan yang ditentukan guru. • Selesai permainan siswa menyelesaikan lembar kerja tentang bilangan 11 sampai dengan 20 lambang dan urutannya. (<i>Mandiri</i>) 	Kegiatan Penutup (15 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)							
<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi 							
Kegiatan Inti (150 Menit)							
<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan Lagu Garuda Pancasila (<i>Nasionalis</i>) • Siswa menyimak dulu teks percakapan yang dibacakan oleh guru. • Setelah membacakan teks percakapan tersebut guru meminta siswa mencermati ungkapan permintaan tolong yang ada pada percakapan tersebut. (<i>Literasi</i>) • Siswa menyimak penjelasan guru tentang ciri-ciri ungkapan permintaan tolong serta fungsinya dalam komunikasi sehari-hari. (<i>Communication</i>) • Lalu beberapa siswa diminta memberi contoh ungkapan permintaan tolong yang biasa disampaikan baik di rumah maupun di sekolah. • Setelah siswa memahami ungkapan permintaan tolong, siswa diminta menyusun sendiri ungkapan permintaan tolong. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berlatih. • Kemudian guru meminta siswa satu persatu menyampaikan ungkapan permintaan tolongnya di depan kelas. (<i>Mandiri</i>) • Guru meminta siswa lain menyimak temannya. (<i>Collaboration</i>) • Setelah selesai guru meminta siswa melakukan refleksi kegiatan yang telah mereka lakukan. • Setelah itu guru mengingatkan kembali tentang bilangan 11 sampai dengan 20 lewat permainan mengelompokkan benda-benda. (<i>Communication</i>) • Guru menyiapkan 4 buah kardus (kardus kemasan bekas). Di dalam kardus itu guru sudah memasukkan 21 sendok plastik, 21 garpu plastik, 21 piring kertas, dan 21 gelas plastik. (Jumlah kelompok dan jumlah kardus dapat disesuaikan dengan kondisi kelas) (<i>Communication</i>) • Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok diberikan 1 kardus. Siswa duduk melingkari kardus masing-masing kelompok. (<i>Mandiri</i>) • Guru menjelaskan prosedur permainannya, yaitu guru akan menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mengambil benda yang ada di dalam kardus sesuai dengan bilangan yang ditentukan guru. • Selesai permainan siswa menyelesaikan lembar kerja tentang bilangan 11 sampai dengan 20 lambang dan urutannya. (<i>Mandiri</i>) 							
Kegiatan Penutup (15 Menit)							
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini. 							
C. Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis (dari buku teks) 2. Menyampaikan ungkapan permintaan tolong secara lisan (B.Indonesia KD 3.8 & 4.8) 3. Menentukan urutan lambang bilangan (Matematika KD 3.1, 3.2 & 4.1& 4.2) 						

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Makassar, 2021

Guru kelas I,

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 3	: Kegiatanku
Subtema 4	: Kegiatan Malam Hari
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, PPKn & SBdP
Pembelajaran	: 1

A. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menyimak gambar dan teks yang disampaikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi kosakata tentang kegiatan malam hari dengan tepat 2. Dengan menceritakan kembali siswa dapat menunjukkan kosa kata tentang kegiatan malam hari. 3. Melalui diskusi, siswa mampu mengidentifikasi perilaku di malam hari yang sesuai dengan aturan di rumah dengan santun 4. Dengan bercerita siswa mampu menunjukkan perilaku di malam hari yang sesuai dengan aturan di rumah dengan santun 5. Dengan memperhatikan contoh yang ditunjukkan guru siswa mampu mengidentifikasi kolase sebagai contoh karya seni dua dimensi, mencakup ide, tema, obyek, alat, dan bahan yang digunakan 6. Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi penggunaan bahan alam dalam membuat karya kerajinan dengan benar 7. Dengan arahan guru siswa mampu merancang pembuatan karya kerajinan dengan memanfaatkan bahan alam (biji-bijian) dengan benar 8. Setelah merancang siswa mampu membuat karya kerajinan biji-bijian berdasarkan rancangan yang sudah dibuat dengan rapih
B. Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi
	Kegiatan Inti (150 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu Soleram (<i>Nasionalis</i>) • Guru mengajak siswa mengamati gambar yang menunjukkan suasana di malam hari di rumah dan melakukan Tanya jawab seputar keadaan malam hari yang biasa terjadi. (<i>Communication</i>) • Siswa diminta mengajukan pertanyaan pertanyaan terkait gambar yang mereka amati. • Guru mengajak siswa menyimak cerita yang ada di buku. (<i>Literasi</i>) • Siswa diminta menyebutkan kata-kata yang berhubungan dengan malam hari. Guru menuliskan kata yang disebutkan siswa di papan tulis agar dapat di baca oleh siswa lainnya. • Untuk memperkuat pemahaman tentang kosa kata yang dipelajarinya, guru melakukan permainan mencari kata tersembunyi pada tabel huruf. Guru membuat tabel huruf di atas media karton (lihat contoh di buku siswa). (<i>creativity and Innovation</i>) • Setelah itu siswa diminta menyelesaikan lembar kerja tentang pengenalan kosa kata yang berhubungan dengan kegiatan malam hari. (<i>Mandiri</i>) • Guru melanjutkan dengan diskusi berkaitan dengan kegiatan malam hari di rumah. (<i>Collaboration</i>) • Siswa mendiskusikan kebiasaan kebiasaan baik pada malam hari yang biasa mereka lakukan kepada teman pasangannya. (<i>Gotong-royong</i>) • Setelah itu guru meminta beberapa pasangan siswa menceritakan kebiasaan di malam hari • Setelah diskusi guru menunjukkan kepada siswa beberapa karya yang dibuat dengan menggunakan bahan alam terutama yang terbuat dari biji-bijian. (<i>Mandiri</i>) • Guru memberi contoh cara membuat karya kerajinan dari biji-bijian • Setelah itu siswa merancang karya kerajinan dari biji-bijian dengan menentukan ide, tema, serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. • Siswa membuat karya dengan tekun dan tertib, dengan arahan guru.
	Kegiatan Penutup (15 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan LK tentang kosa kata berhubungan dengan kegiatan sore hari (B.I KD3.7 & 4.7) 2. Menunjukkan kosa kata tentang kegiatan malam hari dengan tepat (PPKn KD 3.2 & 4.2) 3. Membuat karya kerajinan dari bahan biji-bijian (SBdP KD 3.4 & 4.4)

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Makassar, 2021
Guru kelas I,

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



REVISI 2020

TAPEL
2021/2022

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

KELAS I (SATU)
SEMESTER GANJIL

TEMA 4
KELUARGAKU

SDN PERCONTOHAN
KOTA MAKASSAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 4	: Keluargaku
Subtema 1	: Anggota Keluargaku
Pembelajaran	: 1
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, PPKn & SBdP

A. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mendengarkan lagu dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menyanyikan lagu dengan tinggi rendah suara yang tepat dengan penuh percaya diri. 2. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan isi lagu dengan tepat dan santun. 3. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan tata cara perkenalan diri dengan tepat. 4. Dengan mengamati contoh yang diperagakan oleh guru, siswa dapat mempraktikkan perkenalan diri dan anggota keluarga inti dengan santun dan percaya diri. 5. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menghafalkan sila pertama dalam Pancasila dengan percaya diri. 6. Dengan arahan guru, siswa dapat mempraktikkan cara bersyukur dengan baik.
B. Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi
	Kegiatan Inti (150 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan bimbingan guru, siswa bersama-sama membaca teks Keluarga Udin. (<i>Literasi</i>) • Siswa difasilitasi bertanya jawab tentang teks Keluarga Udin. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang sikap bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan menyanyikan lagu Satu-Satu Aku Sayang Ibu dengan memperhatikan suara tinggi atau rendah. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) • Siswa menyanyikan lagu secara bersama. (<i>Integritas</i>) • Siswa diminta mendiskusikan isi lagu tersebut dengan teman sebelahnya. (<i>Collaboration</i>) • Perwakilan siswa menceritakan hasil diskusi di depan kelas. • Guru menunjukkan foto keluarganya. • Siswa diminta mengisi pertanyaan tentang banyak anggota keluarga sesuai foto keluarga guru atau gambar foto pada ilustrasi guru sedang mengenalkan anggota keluarganya • Siswa menyimak penjelasan guru tentang foto Udin yang sedang memperkenalkan diri. • Siswa menyimak arahan guru tentang cara perkenalan yang baik : • Siswa mempraktikkan perkenalan anggota keluarga di depan kelas. (<i>Mandiri</i>) • Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya kasih sayang dalam keluarga dan rasa syukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa berupa keluarga yang bahagia. (<i>Communication</i>) • Siswa menyimak cerita guru bahwa negara kita memiliki dasar negara Pancasila. (<i>Nasionalis</i>) • Bersama guru, siswa menghafalkan sila pertama Pancasila. • Siswa dibagi dalam kelompok, misal setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. (<i>Collaboration</i>) • Guru membagikan amplop berisi teks Pancasila. • Secara berkelompok, siswa diminta mengurutkan teks Pancasila sesuai dengan teks yang ada • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab tentang bentuk-bentuk rasa syukur yang bisa dilakukan oleh siswa. Misalnya mengucapkan terima kasih atas badan yang sehat, makanan yang enak, sekolah yang bagus dan sebagainya. Guru mengarahkan kembali pentingnya rasa syukur atas karunia keluarga yang bahagia. (<i>creativity and Innovation</i>) • Siswa mempraktikkan cara bersyukur atas karunia keluarga bahagia. (<i>Religius</i>) • Siswa diingatkan akan pentingnya sikap peduli apabila ada siswa yang ayah/ibunya sudah meninggal.
	Kegiatan Penutup (15 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan lisan tentang tata cara memperkenalkan diri yang benar. (B.I KD 3.9) 2. Menyanyikan lagu dengan tinggi rendah suara (SBdP KD 3.2 & 4.2) 3. Mempraktikkan cara memperkenalkan anggota keluarga inti

Makassar, 2021

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Guru kelas I,

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Percontohan
Kelas / Semester	: I (Satu) / I (Ganjil)
Tema 4	: Keluargaku
Subtema 2	: Kegiatan Keluargaku
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, PPKn & Matematika
Pembelajaran	: 6

A. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati peragaan yang dilakukan guru, siswa mampu menggali informasi tentang hal-hal yang harus dilakukan dalam hubungan dengan orang tua di rumah dengan tepat. 2. Dengan melengkapi percakapan, siswa mampu menggunakan ungkapan tolong dan terima kasih dengan percaya diri. 3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menggunakan ungkapan tolong dan terima kasih dengan percaya diri. 4. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa mampu mempraktikkan ungkapan tolong dan terima kasih dengan percaya diri. 5. Melalui permainan kartu bilangan, siswa mampu menyebutkan pola bilangan dengan teliti. 6. Melalui permainan kartu bilangan, siswa mampu menyusun pola bilangan dengan teliti.
B. Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, apersepsi dan motivasi
	Kegiatan Inti (150 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar Udin dan keluarga sedang merapikan rumah. (<i>Communication</i>) • Fasilitasi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan cerita yang disampaikan siswa. • Perwakilan siswa menceritakan di depan kelas isi teks tersebut. (<i>Literasi</i>) • Siswa menyimak penjelasan guru bahwa ada berbagai aktivitas yang bisa dilakukan siswa yang berhubungan dengan orang tua di rumah. • Guru memeberikan contoh gerakan pantomim merapikan tempat tidur. (<i>Communication</i>) • Siswa diminta menebak gerakan tersebut. • Mintalah siswa membentuk kelompok, terdiri dari 5-6 siswa. (<i>Collaboration</i>) • Setiap kelompok untuk menyiapkan satu gerakan pantomin tentang kegiatan yang ada hubungannya dengan orang tua di rumah • Setiap kelompok memeragakan di depan. • Kelompok lain menebak gerakan yang diperagakan. • Siswa menyimak penguatan yang disampaikan guru. (Guru dapat menambahkan contohcontoh yang berhubungan dengan orang tua yang lebih luas). • Siswa diminta mengamati 3 gambar Beni, Edo dan Dayu sedang membantu pekerjaan di rumah. • Siswa mengisi percakapan yang masih kosong dengan menggunakan ungkapan tolong atau terima kasih. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) • Siswa menyimak cerita guru tentang kebiasaan baik yang dilakukan Udin dan teman-teman, yaitu meminta izin kepada orang tua ketika hendak bermain di luar rumah. • Mintalah siswa menceritakan kebiasaan minta izin sebelum bermain ke luar rumah yang biasa siswa lakukan. (<i>Literasi</i>) • Siswa menyimak cerita guru tentang kegiatan bermain di rumah Edo. Mereka bermain kelereng. • Siswa bekerja secara mandiri untuk melengkapi pola gambar kelereng yang masih kosong. Gunakan pensil warna atau crayon sesuai warna kelereng. (<i>Mandiri</i>) • Berikan waktu 20 menit untuk melengkapi gambar dan menuliskan pola bilangan. • Perwakilan siswa mempresentasikan hasilnya.
	Kegiatan Penutup (15 Menit)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi dan bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.
C. Penilaian	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melengkapi teks percakapan Beni dan Ibu, Ayah dan Edo, Dayu dan Ibu dengan menggunakan kata tolong atau terima kasih. 2. Membuat pola bilangan dari kartu bilangan

Mengetahui:
Kepala SDN Percontohan,

Makassar,
Guru kelas I,

2021

BAHSYAM BAHARUDDIN, S.Pd., M.M.
NIP. 196712311988031001

SYEKAN ATTAHILA, S.Pd., Gr.
NIP. 198812312020121001

Tema 1	: Diriku
Subtema 1	: Aku dan Teman baru (24 JP)

Mata Pelajaran	KD	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	PPK	Penilaian	Sumber Belajar
PPKn	1.2 2.2 3.2 4.2	3.2.1 Memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orang tua saat ke luar rumah. 3.2.2 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah 3.2.3 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah. 4.2.1 Mempraktikkan kegiatan memberi salam saat masuk rumah	<ul style="list-style-type: none"> Aturan yang berlaku di rumah. 	<ol style="list-style-type: none"> Bertanya jawab mengenai pentingnya berpamitan kepada orang tua sebelum berangkat ke sekolah (berpikir kritis) Bertanya jawab mengenai pentingnya memberi salam (berpikir kritis) 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap siswa saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: Daftar cek tentang sikap siswa saat di rumah, dan di sekolah <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan Keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Buku lain yang relevan Media yang relevan Internet Media sosial Lingkungan sekitar
Bahasa Indonesia	3.9 4.9 3.3 4.3	3.9.1 Memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan. 4.9.1 Mendengar perbedaan warna suara teman. 3.3.1 Memasangkan kartu nama teman sesuai orangnya 3.3.2 Mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya. 3.3.3 Menyusun huruf huruf penyusun nama 3.3.4 Mengenali huruf pertama dari sebuah nama, baik huruf vokal maupun konsonan 4.3.1 Menggunakan huruf vokal dan konsonan dalam sebuah kata dan menyusunnya menjadi kalimat 4.3.2 Mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama-nama teman sekelas. 4.3.3 Mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya. 4.3.4 Menyanyikan lagu “a-b-c”	<ul style="list-style-type: none"> Kosakata dan ungkapan perkenalan diri Lambang bunyi vokal dan konsonan 	<ol style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu yang bertema mengenal huruf (misalnya lagu a, b, c) Melakukan permainan untuk mengenal huruf vokal (misalnya permainan menggunakan kartu nama, menyusun nama dengan kartu huruf, bermain tebak nama) (kolaborasi) Melakukan permainan untuk mengenal huruf konsonan (misalnya permainan menggunakan kartu nama, menyusun nama dengan kartu huruf, bermain tebak nama) (kolaborasi) 			
Matematika	3.1 4.1	3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret. 3.1.2 Mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 10. 4.1.1 Menulis bilangan 1 sampai dengan 10. 4.1.2 Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10. 4.1.3 Membilang banyaknya huruf penyusun nama sendiri dan nama teman. 4.1.4 Membilang benda dan menuliskan lambang bilangannya.	<ul style="list-style-type: none"> Lambang bilangan sampai dua angka 	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan permainan untuk membilang bilangan cacah 0 – 10 Menulis lambang bilangan cacah 0 – 10 melalui permainan 			

SBdP	3.2	3.2.1	Mengidentifikasi suara teman.	• Elemen musik	1. Menyanyikan lagu yang bertema perkenalan dengan teman baru 2. Menyanyikan lagu bertema teman baru untuk mengenal warna suara			
	4.2	3.2.2	Mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.					
		4.2.1	Bernyanyi dan melakukan permainan, menyebut nama teman					
PJOK	3.1	4.1.1	Berjalan lurus ke satu arah	• Gerak dasar lokomotor	1. Melakukan permainan untuk berkenalan dengan teman baru (permainan melompat, permainan tebak suara teman dengan mata tertutup) (komunikasi) 2. Mempraktikkan gerak berjalan satu arah 3. Berkenalan dengan teman melalui permainan yang menggunakan gerakan berjalan satu arah (komunikasi)			
	4.1	4.1.2	Mengikuti aturan sebuah permainan. Bekerja sama dengan teman.					
		4.1.3	Mempraktikkan gerakan berjalan lurus ke satu arah					
		4.1.4	Mempraktikkan jalan berpasangan sambil bergandengan tangan.					

“CONTOH SILABUS”

PEMETAAN KI-3 & KI-4 SEMESTER GANJIL

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Tema 1				Tema 2				Tema 3				Tema 4			
			Sub Tema				Sub Tema				Sub Tema				Sub Tema			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	PPKn																	
		3.1									√				√		√	
		3.2	√	√	√		√	√			√	√	√		√		√	
		3.3				√			√	√							√	
2	BAHASA INDONESIA																	
		3.1		√					√									
		3.2			√				√									
		3.3	√	√	√	√												
		3.4		√	√													
		3.5					√											
		3.7								√	√	√	√					
		3.8								√	√				√		√	
		3.9	√											√		√		
		3.10												√				
		3.11				√		√										
3	MATEMATIKA																	
		3.1	√	√						√								
		3.2	√	√						√	√							
		3.3		√	√							√						
		3.4				√	√	√					√					
		3.5							√						√			
		3.6							√						√			
		3.8														√	√	
4	SBDP																	
		3.1			√			√		√		√				√		
		3.2	√				√			√				√				
		3.3		√			√				√				√			
		3.4				√			√			√					√	
5	PJOK																	
		3.1	√											√	√	√	√	
		3.2					√	√	√	√								
		3.3								√	√	√	√					
		3.4			√	√												
		3.8	√	√														

PEMETAAN KI DARI KI-3 & KI-4 PER SUBTEMA

Tema : 1. Diriku
 Subtema : 1. Aku dan Teman Baru

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Subtema 1								
			Pembelajaran Ke -								
			1	2	3	4	5	6			
1	PPKn	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.		√		√					√
		4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.									
2	B.Indonesia	3.3 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah atau bahasa daerah.				√	√	√	√		
		4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.									
		3.9 Merinci kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	√	√							
		4.9 Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk									

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Subtema 1						
			Pembelajaran Ke -						
			1	2	3	4	5	6	
		lisan dan tulis.							
3	Matematika	3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.			√				
		4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan.							
		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							
4	SBdP	3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu.	√			√			
		4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu.							
5	PJOK	3.1 Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		√		√			
		4.1 mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional							

**JURNAL HARIAN
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Identitas Sekolah : SDN Percontohan
Kelas / Semester : I (Satu) / I (Ganjil)
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021

Tema 1 : Diriku
Subtema 1 : Aku dan Teman baru
Alokasi Waktu : 6 x Pembelajaran

Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 1 x Pembelajaran
Pembelajaran : 1

Muatan Terpadu	KD	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Penilaian
Bahasa Indonesia	3.9 4.9	3.9.1 Memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan.	Kosakata dan ungkapan perkenalan diri	• Tes lisan tentang nama-nama teman di kelas
		4.9.1 Mendengar perbedaan warna suara teman.		
PPKn	3.2 4.2	3.2.1 Memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orang tua saat ke luar rumah.	Aturan yang berlaku di rumah.	• Memeragakan aturan memberi salam pada orang tua
SBdP	3.2 4.2	3.2.1 Bernyanyi dan melakukan permainan, menyebut nama teman	Elemen musik	• Memperkenalkan diri lewat permainan dan nyanyian
		4.2.1 Mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.		

Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 1 x Pembelajaran
Pembelajaran : 2

Muatan Terpadu	KD	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Penilaian
Bahasa Indonesia	3.9 4.9	3.9.1 Memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan.	Kosakata dan ungkapan perkenalan diri	• Memperkenalkan teman lewat permainan
		4.9.1 Mendengar perbedaan warna suara teman.		
PJOK	3.1 4.1	3.1.1 Berjalan lurus ke satu arah	Gerak dasar lokomotor	• Berjalan lurus ke satu arah
		3.1.2 Mengikuti aturan sebuah permainan.		
		4.1.1 Bekerja sama dengan teman.		

Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 1 x Pembelajaran
Pembelajaran : 3

Muatan Terpadu	KD	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Penilaian
Bahasa Indonesia	3.3 4.3	3.3.1 Menyanyikan lagu "a-b-c"	Lambang bunyi vokal dan konsonan	• Mengenal huruf lewat permainan
		3.3.2 Memasangkan kartu nama teman sesuai orangnya		
		4.3.1 Mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya.		
PPKn	3.2 4.2	3.2.1 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah	Aturan yang berlaku di rumah.	• Tes tertulis
		4.2.1 Mempraktikkan kegiatan memberi salam saat masuk rumah		
Matematika	3.1 4.1	3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.	Lambang bilangan sampai dua angka	• Mengenal konsep bilangan 1–10
		4.1.1 Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10.		

RPP 1 LEMBAR REVISI 2020
FILE LENGKAP TEMA 1 – 2 – 3 – 4 KELAS 1 SEMESTER I (GANJIL)
BESERTA KELENGKAPAN ADMINISTRASI GURU LAINNYA
DALAM BENTUK *WORD/DOC*

FILE SAYA EDITKAN SESUAI DATA GURU
DALAM BENTUK *WORD/DOC* SIAP *PRINT OUT*

WA : 0823 1223 7773

WhatsApp : 0823 1223 7773

PERANGKAT PEMBELAJARAN K13 REVISI 2020

EDARAN MENDIKBUD NO. 14 THN 2019 (1 LEMBAR)

SEMESTER GANJIL - GENAP

KELAS RENDAH (I-II-III)

1. RPP TEMATIK
2. RUBRIK PENILAIAN
3. SILABUS
4. KKM
5. PEMETAAN KD
6. PROGRAM SEMESTER
7. PROGRAM TAHUNAN
8. JURNAL HARIAN
9. DAFTAR NILAI HARIAN
10. APLIKASI RAPORT
11. SOAL PH-PTS-PAS
12. POWERPOINT TEMATIK
13. MEDIA PEMB. INTERAKTIF

KELAS TINGGI (IV-V-VI)

1. RPP TEMATIK
2. RPP MATEMATIKA
3. RUBRIK PENILAIAN
4. SILABUS
5. KKM
6. PEMETAAN KD
7. PROGRAM SEMESTER
8. PROGRAM TAHUNAN
9. JURNAL HARIAN
10. DAFTAR NILAI HARIAN
11. APLIKASI RAPORT
12. SOAL PH-PTS-PAS
13. POWERPOINT TEMATIK
14. MEDIA PEMB. INTERAKTIF



0823 1223 7773