

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMATIK TERPADU**

Sekolah : SD Pertiwi 2
Kelas /Semester : I/1 (satu)
Tema 1 : 1. Diriku
Subtema 1 : 1. Aku dan Teman Baru
Pembelajaran : 3
Materi Pokok : 1.Mengenal huruf a sampai z
 2.Mengenal huruf vokal
 3.Melengkapi kata rumpang dengan huruf vokal
 4.Membilang banyak benda 1 sampai 10
 5.Mengelompokkan benda sesuai bilangan
 6.Aturan setelah pulang sekolah
Alokasi Waktu : 5 X 35 menit (1 x Pertemuan)
Hari / Tanggal :

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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 dan di sekolah.
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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	Melafalkan huruf vokal suatu kata

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.	Membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret
4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan.	Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan yang diberikan (1 sampai dengan 10)

PPKn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	Menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan saat masuk ke rumah
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	Mempraktikkan kegiatan memberi salam saat masuk rumah

PPK : mandiri
Karakter : Percaya Diri
Indikator PPK : berani tampil ke depan kelas

C. Tujuan Pembelajaran

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 dengan tepat.
3. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya.
4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret.
5. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10.

D. Materi Pembelajaran

1. Mengenal huruf a sampai z . (*Uraian Materi terlampir tentang mengenal huruf a sampai z*)
2. Mengenal huruf vokal . (*Uraian Materi terlampir tentang mengenal huruf vokal*)
1. Mengisi kalimat kata rumpang dengan huruf vokal . (*Uraian Materi terlampir tentang kata rumpang dengan huruf vokal*)
2. Melalui benda Membilang banyak benda 1 sampai 10 (*Uraian Materi terlampir tentang membilang banyak benda*)
3. Melalui benda Mengelompokkan benda sesuai bilangan . (*Uraian Materi terlampir tentang mengelompokkan benda sesuai bilangan*)
4. Aturan yang dilaksanakan siswa setelah pulang sekolah . (*Uraian Materi terlampir tentang aturan saat pulang sekolah*)

E. Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar

- Kartu nama panggilan teman.
- Kartu-kartu huruf dari a-z minimal sebanyak 3 set (atau disesuaikan dengan jumlah kelompok yang dibentuk) dan bisa dikalungkan di leher.
- Kartu-kartu huruf vokal (a, i, u, e, o) minimal sebanyak 3 set (atau disesuaikan dengan jumlah kelompok yang dibentuk) dan bisa dikalungkan di leher.
- Kartu bilangan yang menunjukkan banyak benda 1 sampai dengan 10.
- Alat musik (jika ada) untuk mengiringi siswa bernyanyi.

- Buku Guru dan Buku Siswa Kelas I, Tema 1: Diriku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Edisi Revisi 2017)

F. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Eksplorasi, diskusi, dan tanya jawab.

Model Pembelajaran : Pendekatan *Scientific*

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

LITERASI :

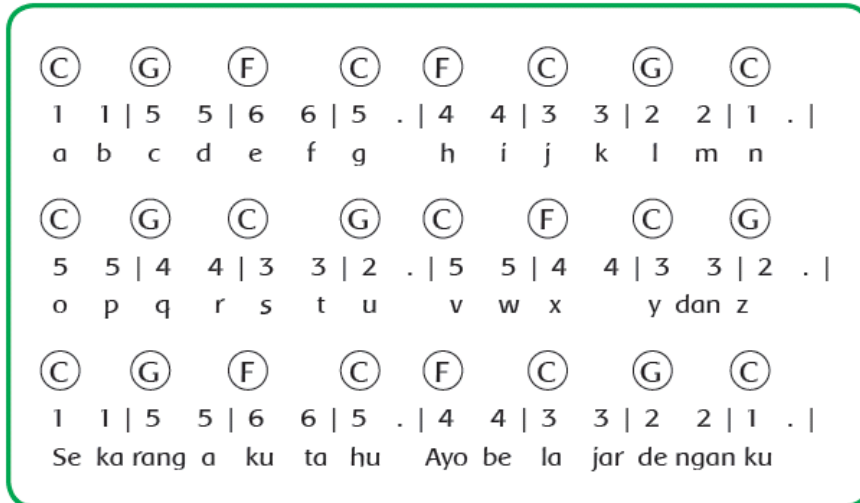
- a. Membaca ayat pendek
- b. Bernyanyi bersama lagu a-b-c

Pendahuluan (15 menit)

1. Guru memberikan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Sambil mengingatkan siswa untuk selalu bersyukur atas segala nikmat Tuhan YME.
2. Siswa berdoa sebelum memulai kegiatan. Guru menekankan pentingnya berdoa (agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat dapat bermanfaat). Berdoa dapat dipimpin guru atau salah satu siswa yang ditunjuk (Selama berdoa guru mengamati dengan seksama sikap siswa saat berdoa).
3. Guru bertanya kepada siswa, “Apakah tadi kalian sudah berpamitan kepada orang tua masing-masing saat hendak ke sekolah?” Guru mengingatkan kembali pentingnya berpamitan dengan orang tua saat hendak ke luar rumah. Misal, saat hendak ke sekolah, bermain, atau yang lainnya.

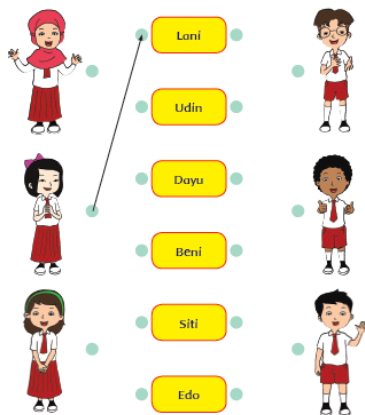
Kegiatan Inti (145 menit)

1. Guru menyampaikan kepada siswa mereka akan belajar mengenal huruf.
2. Guru menulis huruf a-z pada selembar karton/kertas berukuran lebar. Kertas/karton itu lalu ditempel di papan tulis.
3. Siswa mendengarkan audio mengenal Huruf A-Z
4. Siswa diajak untuk menyanyikan lagu “a-b-c” sambil guru menunjukkan huruf yang dimaksud pada lembar kertas. (lihat buku siswa halaman 12). Notasi berikut untuk membantu guru menyanyikan lagu “a-b-c”.



- Salah satu siswa ditunjuk untuk menunjukkan huruf a-z saat teman yang lain menyanyikan lagu “a-b-c”.
- Siswa berlatih mengidentifikasi nama tokoh di buku dengan melihat huruf-hurufnya. (lihat buku siswa di halaman 13).

Kamu sudah mengenal huruf.
 Mari mengenal huruf-huruf nama teman Siti.
 Manakah nama teman Siti? Pasangkanlah.



- Setelah selesai berlatih, siswa diminta untuk membentuk beberapa kelompok.
- 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.
- Siswa diminta memperhatikan huruf-huruf “a, i, u, e, o” yang menyusun nama mereka.
- Siswa diminta setiap kelompok berdiri secara bergiliran sambil memegang kartu nama masing-masing agar siswa di kelompok lain dapat memerhatikan huruf-huruf “a, i, u, e, o” yang menyusun nama semua siswa di kelas.
- 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”.

13. Guru menunjuk kelompok untuk maju ke depan kelas. Minta kelompok tersebut memilih 2 nama siswa anggotanya untuk ditebak huruf “a, i, u, e, o”.
14. Beberapa siswa anggota kelompok tersebut berdiri berjajar. Mereka mengalungkan huruf sesuai nama yang akan ditebak, tapi tanpa huruf “a, i, u, e, o” (lihat buku siswa halaman 14).
15. Guru menunjuk kelompok lain untuk menebak huruf “a, i, u, e, o” yang hilang dari nama tersebut.
16. Kelompok yang bertugas menebak harus mencari huruf “a, i, u, e, o” dari kartu huruf “a, i, u, e, o” yang telah dibagikan dan menyebutkan huruf “a, i, u, e, o” yang hilang dengan suara keras. Setelah itu, kartu huruf yang tadi disebutkan dikalungkan ke leher teman yang sedang berdiri berjajar agar menjadi nama siswa yang lengkap.
17. 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. Begitu seterusnya hingga semua kelompok mendapat giliran maju untuk bermain.
18. Setelah bermain kartu huruf, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.
19. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “a-b-c” dan menyebutkan kembali huruf “a, i, u, e, o”.
20. Sebelum masuk ke kegiatan berikutnya, guru memancing siswa dengan pertanyaan, “Berapa kelompok yang tadi bermain tebak huruf?”, “Masing-masing kelompok terdiri dari berapa orang?”
21. Guru mengenalkan konsep bilangan 1 sampai dengan 10.
22. Siswa diminta mengamati gambar di buku siswa halaman 15.

Mengenal Bilangan Bersama Teman Baru

Di kelas banyak teman baru.

Ajak teman baru mengenal bilangan.

Membilang gambar, lalu menyebut banyaknya.



23. Siswa diminta bersama-sama menghitung banyaknya benda yang ada di gambar dan berbagai benda yang ada di kelas dari bilangan 1 sampai dengan 10 secara berurutan.
24. Untuk penguatan konsep bilangan 1 sampai dengan 10, siswa berlatih di buku siswa halaman 16. Siswa membilang banyaknya benda yang ada di gambar lalu memasangkan dengan gambar lain dengan banyak benda yang sama.
25. Selain berlatih di buku siswa, siswa juga dapat berlatih melalui animasi interaktif.
26. Selesai berlatih, siswa diajak bermain sambil mengenal bilangan. (lihat buku siswa halaman 17)

Bermain sambil Mengenal Bilangan

Pilih teman yang akan memberi aba-aba.
Ikuti aba-aba dari temanmu itu.
Berkelompok sesuai dengan bilangan yang disebutkan temanmu.



Lakukan lagi untuk bilangan yang lain.
Lakukan dengan tertib.
Sekarang, amati benda-benda di kelasmu.
Carilah benda yang banyaknya lima.
Carilah benda yang banyaknya enam.
Carilah benda yang banyaknya tujuh.

27. Siswa diminta berdiri membentuk lingkaran, lalu guru menyampaikan aturan permainan. Siswa akan berkumpul bersama teman yang banyaknya sesuai dengan bilangan yang akan disebutkan oleh teman.
28. Guru memberi contoh, “Berkelompok lima-lima”. Siswa lalu segera mencari teman untuk berkumpul membentuk kelompok yang banyak anggotanya ada lima. Setelah berkelompok, siswa mengulangi instruksi permainan “Berkelompok lima-lima”.
29. Setelah menjelaskan, guru akan menunjuk salah satu siswa untuk memberikan aba-aba. Siswa tersebut akan menerima instruksi dari guru.
30. Kemudian siswa yang ditunjuk memberi aba-aba, “Berkelompok tiga-tiga”, “Berkelompok tujuh-tujuh”, begitu seterusnya sampai semua bilangan 1 sampai dengan 10 diberikan. Ingatkan siswa untuk mengulangi instruksi permainan setelah berkelompok.

Penutup (15 menit)

1. Kegiatan ditutup dengan diskusi mengenai kegiatan hari ini. Siswa menceritakan perasaan dan kesulitannya saat bermain kartu huruf dan kelompok banyaknya benda.
2. Sebelum pulang, guru melontarkan pertanyaan yang memantik pemikiran siswa.
 - a. “Tadi pagi saat hendak ke sekolah, kalian memberi salam dan berpamitan dengan orang tua. Ketika nanti pulang, apa yang sebaiknya kalian lakukan sebelum masuk ke dalam rumah?” “Mengapa hal itu harus dilakukan?”
 - b. Jawaban siswa akan beragam, namun guru menyimpulkan dan menekankan kepada siswa pentingnya memberi salam terlebih dulu saat hendak masuk rumah.
3. Guru memberi salam penutup. Siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang.
4. Kegiatan ditutup dengan berdoa bersama.

H. Penilaian

1. Sikap:

Format penilaian sikap (Jurnal)

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

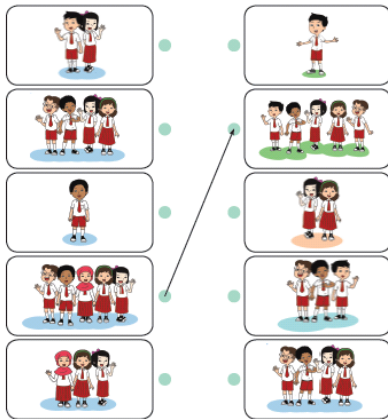
2. Pengetahuan:

Lembar latihan di buku siswa halaman 15. (Guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan lain untuk tes tertulis yang akan diberikan)

Mari berlatih bersama teman baru.

Amati gambar di bawah ini.

Temukan pasangan gambar yang sama banyak.



3. Keterampilan:

a. Matematika: Mengenal konsep bilangan 1-10

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10	Siswa mampu mengurutkan bilangan 1-10, menghitung banyaknya benda sesuai bilangan 1-10, membentuk kelompok sesuai bilangan 1-10, dan aktif mengikuti permainan bilangan.	Siswa hanya mampu mengurutkan bilangan 1-10, menghitung banyaknya benda sesuai bilangan 1-10, membentuk kelompok sesuai bilangan 1-10.	Siswa hanya mampu mengurutkan bilangan 1-10, menghitung banyaknya benda sesuai bilangan 1-10.	Siswa hanya mampu mengurutkan bilangan 1-10.

b. Bahasa Indonesia: Mengenal huruf lewat permainan

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan
----------	------------------	-----------	------------	-----------------------

				1
Kemampuan mengenal huruf	Siswa mampu memenuhi kriteria: bernyanyi a-z secara berurutan, mengenali huruf vokal a-i-u-e-o yang hilang, menyebutkan huruf vokal yang hilang dengan suara yang terdengar, serta aktif mengikuti permainan.	Siswa mampu memenuhi 3 kriteria dalam permainan huruf.	Siswa mampu memenuhi 2 komponen dalam permainan huruf.	Siswa mampu memenuhi 1 komponen dalam permainan huruf.

c. PPKn: Mengenal peraturan dalam permainan

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan 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.

Mengetahui,
Kepala SD Pertiwi 2

Padang, Juli 2021
Guru Kelas I

Nofriani, S.Pd
Nip.196811251997102001

Donna Kafisa, S.Pd