

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

| | |
|-------------------|--|
| Satuan Pendidikan | : SD Talenta |
| Kelas/Semester | : I/1 (satu) |
| Tema/Subtema/PB | : Tema 1 (Diriku)/Aku dan Teman Baruku/3 |
| Alokasi Waktu | : 5 x 35 menit |
| Tanggal | : 15 Juli 2020 |

A. Kompetensi Inti (KI)

| |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan 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, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak. |
|--|

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| Bahasa Indonesia | |
| 3.3 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah atau bahasa daerah. | <ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu “a-b-c”. • Memasangkan kartu nama teman sesuai orangnya. |
| 4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah. | <ul style="list-style-type: none"> • Mencari dan menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) yang hilang dari nama temannya. |
| Matematika | |
| 3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek. | <ul style="list-style-type: none"> • 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. | <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan 1 sampai dengan 10. |

C. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pembelajaran

| CORE VALUE | | PPK | | HOTS | |
|---------------|---|---------------|---|--------------|---|
| Compassion | √ | Religius | - | Metakognitif | - |
| Character | √ | Nasionalis | - | Logis | √ |
| | | Mandiri | √ | Kritis | √ |
| Consciousness | √ | Gotong royong | √ | Kreatif | √ |
| Competence | √ | Integritas | √ | Reflektif | √ |

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu “a-b-c” dengan benar.
2. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasangkan 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.

E. Bahan Kajian

1. Mengenal huruf → huruf vokal a, i, u, e, o
2. Mengenal Bilangan 1 – 10

F. Materi Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Huruf vokal
Huruf vokal a, i, u, e, o. Huruf vokal dari nama “SITI” adalah “I”
- Matematika : Membilang secara urut
Bilangan 1 – 10 akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika dilakukan dengan membilang benda konkret secara langsung.

G. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Contextual Teaching Learning
Metode : Ceramah, tanya jawab, pengamatan, pemberian tugas

H. Media, Alat dan Bahan

1. Media :
 - Video Lagu Anak Indonesia “ABCD”
 - Kartu-kartu huruf dari a-z minimal sebanyak tiga set (atau disesuaikan dengan jumlah kelompok yang dibentuk) dan bisa dikalungkan di leher.
 - Kartu-kartu huruf vokal (a, i, u, e, o) minimal sebanyak tiga set (atau disesuaikan dengan jumlah kelompok yang dibentuk) dan bisa dikalungkan di leher.
 - Kartu bilangan yang menunjukkan banyak benda 1 sampai dengan 10.
2. Alat :-
3. Bahan :-

I. Sumber Belajar

1. Buku Siswa Kelas 1 SD Tema 1 : Diriku. Subtema: Aku dan Teman Baruku.

| | | | |
|--|---|------------|--|
| | <p>siswa di kelompok tersebut dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minta setiap siswa memperhatikan huruf-huruf “a, i, u, e, o” yang menyusun nama mereka. • Minta setiap kelompok berdiri secara bergiliran sambil memegang kartu nama masing-masing agar siswa di kelompok lain dapat memperhatikan 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”. • Guru menunjuk kelompok untuk maju ke depan kelas. Minta kelompok tersebut memilih 2 nama siswa anggotanya untuk ditebak huruf “a, i, u, e, o”. • Beberapa siswa anggotakelompok tersebut berdiri berjajar. Mereka mengalungkan huruf sesuai nama yang akan ditebak, tapi tanpa huruf “a, i, u, e, o” (lihat buku siswa halaman 14). • Guru menunjuk kelompok lain untuk menebak huruf “a, i, u, e, o” yang hilang dari nama tersebut. • 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. • 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 akan menebak huruf “a, i, u, e, o” dari nama siswa yang hilang. Begitu seterusnya hingga semua kelompok | Komunikasi | |
|--|---|------------|--|

| | | | |
|----------------|--|-----------------------------|-------------|
| | <p>mendapat giliran maju untuk bermain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah bermain kartu huruf, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. • Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “a-b-c” dan menyebutkan kembali huruf “a, i, u, e, o”. • Sebelum melanjutkan kegiatan berikutnya, guru memancing siswa dengan pertanyaan, ”Berapa kelompok yang tadi bermain tebak huruf?”, “Masing-masing kelompok terdiri dari berapa orang?” • Siswa ada yang menjawab (dengan jawaban yang beragam), ada juga siswa yang diam. • Guru mengenalkan konsep bilangan 1 sampai dengan 10. • Minta siswa mengamati gambar di buku siswa halaman 15. • Minta siswa bersama-sama menghitung banyaknya benda yang ada di gambar dari bilangan 1 sampai dengan 10 secara berurutan. • Guru juga bisa menyediakan berbagai benda yang ada di kelas lalu meminta siswa secara bergiliran membilang banyaknya benda tersebut. • Untuk penguatan konsep bilangan 1 sampai dengan 10, minta 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. | | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menutup pelajaran melakukan refleksi tentang apa yang telah dipelajari hari ini dan menanyakan bagaimana perasaan siswa mengikuti pelajaran hari ini. • Di akhir pembelajaran, siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. | C3 ₁ Visioner | 30 menit |

K. Penilaian

2. Penilaian Pengetahuan

- Teknik : Tertulis
- Bentuk Instrumen : Buku Siswa halaman 14

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian unjuk kerja: Mengenal konsep bilangan 1–10

| No. | Nama Siswa | Kriteria | | | | Predikat |
|-----|------------|---------------------------|---|---|------------------------------------|-------------|
| | | Mengurutkan bilangan 1-10 | Menghitung banyaknya benda sesuai bilangan 1-10 | Membentuk kelompok sesuai bilangan 1-10 | Aktif mengikuti permainan bilangan | |
| 1. | Dayu | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Sangat Baik |
| 2. | Udin | ✓ | ✓ | ✓ | - | Baik |
| 3. | ... | | | | | |

Mengenal huruf lewat permainan

| Kriteria | Baik sekali 4 | Baik 3 | Cukup 2 | Perlu Pendampingan 1 |
|--|---|--|--|---|
| 1. Kemampuan mengenal huruf. | Siswa mampu memenuhi 4 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. |
| 2. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan. | Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahannya 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. |

Kepala Sekolah

Christina S.,S.Pd.SD

Bandung, 15 Juli 2020

Guru Kelas

Sisca Dame Yuliana, S.Pd