

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Talenta
Kelas/Semester	: I/1 (satu)
Tema/Subtema/PB	: Tema 1 (Diriku)/Aku dan Teman Baruku/4 dan 5
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit
Tanggal	: 16 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"> • Mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya.
Matematika	
3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 10.
4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis 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 permainan jalan berpasangan, siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama-nama teman sekelas dengan benar.
2. Dengan bermain kartu bilangan, siswa dapat mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 10 dengan benar.
3. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat menulis bilangan 1 sampai dengan 10 dengan benar.
4. Dengan bermain kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya dengan benar.

E. Bahan Kajian

1. Mengenal huruf → huruf vokal dan konsonan dari nama
2. Mengenal Lambang dan Nama Bilangan

F. Materi Pembelajaran

- **Bahasa Indonesia : Huruf vokal dan konsonan**

Menemukan huruf pertama dari sebuah nama dan menentukan huruf yang hilang dari sebuah nama.

Contoh :

Huruf pertama dari nama "SITI" adalah "S"

Huruf yang hilang dari nama "S__T I" adalah "I"

- **Matematika : 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.

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

<ul style="list-style-type: none"> • Kartu-kartu huruf vokal • Kain atau sapu tangan <p>2. Alat :-</p> <p>3. Bahan :-</p>

I. Sumber Belajar

<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa Kelas 1 SD Tema 1 : Diriku. Subtema: Aku dan Teman Baruku. Halaman 19 – 28. 2. Buku Guru Kelas 1 SD Tema 1 : Diriku. Subtema: Aku dan Teman Baruku. Halaman 24 – 36. 3. http://youtu.be/e4TeDIyewuA , Video lagu anak Indonesia “ABCD”
--

J. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Terminal Values	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memulai pelajaran, peserta didik dan guru berdoa bersama • Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” • Guru memberi salam kepada peserta didik saat akan memulai pelajaran. • Setelah kegiatan pengulangan, lalu guru memulai pembelajaran. 	C3 ₁ Visioner	30 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa lalu diminta untuk saling berpegangan tangan. • Seluruh pasangan dibagi dalam dua kelompok yang sama banyaknya dan berdiri berjajar saling berhadapan. • Guru kemudian menyediakan 2 set kartu huruf a-z. Masing-masing set kartu huruf dimasukkan di dalam sebuah kotak dan diletakkan di belakang masing-masing barisan. • Kali ini setiap pasangan berlomba untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama nama masing-masing. • Setiap pasangan akan mencari kartu huruf tersebut di dalam kotak yang ada di seberang barisannya. • Sekali lagi seluruh siswa diminta berjalan lurus ke satu arah menuju siswa yang berjajar di hadapan masing-masing. Kedua kelompok siswa saling bertukar posisi bersama pasangan masing-masing. • Setiap pasangan tidak boleh menyenggol pasangan lainnya saat bertukar posisi. • Ketika selesai bertukar posisi, setiap pasangan berlomba mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama nama masing-masing. Kartu huruf hanya tersedia 1 set untuk masing-masing barisan sehingga tidak semua pasangan 	C2 ₈ Belajar sepanjang hayat dan C4 ₄ Komunikasi	150 menit

	<p>bisa mendapatkan huruf yang dimaksud. Siapa cepat dia dapat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah berlomba mendapatkan kartu huruf, semua pasangan kembali berdiri berjajar saling berhadapan dengan posisi yang rapi. • Guru mengamati setiap pasangan, mana yang bisa menemukan kartu huruf dan mana yang tidak. • Pasangan yang tidak mendapatkan kartu huruf harus menyebutkan huruf pertama dari nama masing-masing. • Guru menyampaikan bahwa siswa akan bermain tebak suara. • Sebelum bermain, minta semua siswa untuk menyebutkan nama masing-masing. • Saat seorang siswa menyebutkan namanya, siswa yang lain mendengarkan warna suara siswa tersebut. Minta siswa untuk mengingat warna suara teman-temannya. • Untuk memberi contoh cara bermain tebak suara, guru lalu menunjuk 10 orang siswa maju ke depan kelas. • Kesepuluh orang siswa itu berdiri membentuk lingkaran. Salah satu siswa dipakaikan penutup mata. • Setelah itu, secara acak salah satu dari sembilan siswa menyanyikan bait pertama lagu “Siapa namamu?”. Siswa yang memakai penutup lalu menebak nama siswa yang sedang menyanyi (berdasarkan warna suaranya), sambil menyanyikan bait kedua lagu “Siapa namamu?” • Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 8-10 siswa. Setiap siswa di setiap kelompok secara bergiliran memakai penutup mata dan menebak suara teman yang menjadi anggota kelompoknya. • Agar para siswa dapat fokus dengan suara teman kelompoknya, maka setiap kelompok diatur posisinya agak berjauhan • Guru melihat jalannya permainan dengan mendatangi setiap kelompok dan mengamatinya. • 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 		
--	--	--	--

	<p>seterusnya. Apakah kalian sudah bisa menghitung banyaknya benda di kelas?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian minta siswa mengamati gambar di halaman 22 dan menjawab pertanyaan dari gambar tersebut. • 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. • 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, kelompok lain akan berlomba untuk menjawab soal tersebut (rebutan). • Setiap kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. Oleh karena itu, setiap kelompok diminta untuk menyiapkan/membuat/merancang soal. • Soal yang dimaksud adalah setiap kelompok menyediakan/menunjuk/membawa beberapa jenis benda yang tertentu banyaknya. • 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) • Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. • Guru lalu mengulang kembali kegiatan belajar nomor 10 dan 11. Pada kesempatan ini siswa diminta untuk menuliskan lambang bilangannya di atas kertas yang telah disediakan • Guru mengambil kembali kartu lambang bilangan dari setiap kelompok dan 		
--	--	--	--

	<p>membagikan 2 jenis kartu yang lain. Kartu apakah itu?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan 3 kartu nama yang tidak lengkap hurufnya (kartu nama yang dibagikan sesuai dengan nama anggota kelompok) dan 1 set kartu huruf a-z ke masing-masing kelompok. • Aturan permainan sama dengan permainan tebak lambang bilangan, yaitu setiap kelompok akan mendapat giliran untuk memberi soal dan menjawab soal dengan cara diundi. • Sebagai contoh, kelompok 1 mendapat giliran memberi soal, sedangkan kelompok 2 mendapat giliran menjawab soal. Kelompok 1 maju ke depan kelas. Kelompok 1 mengalungkan kartu nama yang sesuai kepada 3 siswa anggotanya. • Kelompok 2 menyebutkan nama pemilik kartu, menebak huruf yang hilang, dan mengangkat kartu huruf sesuai huruf yang hilang dari kartu nama tersebut. (lihat Buku Siswa halaman 26) • 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. • Untuk menguatkan siswa tentang huruf, minta siswa mengerjakan latihan di halaman 27. 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ditutup dengan refleksi dan tanya jawab dengan siswa. <ul style="list-style-type: none"> * “Bagaimana perasaan kalian setelah mengikuti kegiatan hari ini?” * “Apakah ada bagian dari kegiatan yang sulit/mudah? Mengapa?” * “Ayo, sebutkan huruf pertama nama masing-masing!” * “Bagaimana kalian bisa membedakan warna suara teman?” * “Mengapa warna suara teman berbeda, ya?” • Di akhir pembelajaran, siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. • Siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. 	C3 ₁ Visioner	30 menit

K. Penilaian

2. Penilaian Pengetahuan

- Teknik : Tertulis
- Bentuk Instrumen : Buku Siswa halaman 24-25 dan 27

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian Unjuk kerja: Membedakan warna suara teman di kelas

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
1. Kemampuan membedakan warna suara teman.	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 8-10 orang.	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 6-7 orang.	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 4-5 orang.	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 1-3 orang.
2. 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.

Kepala Sekolah

Christina S.,S.Pd.SD

Bandung, 16 Juli 2020
Guru Kelas

Sisca Dame Yuliana, S.Pd