

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

Satuan Pendidikan : SDN PATOKAN I

Kelas / Semester : 1 / 1

Tema : Diriku (Tema 1)

Sub Tema : Aku dan Teman Baru (Sub Tema 1)

Pembelajaran ke : 5

Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN

1. Dengan bermain kartu bilangan, siswa dapat mengidentifikasi bilangan 1 sampai dengan 10.
2. Setelah bermain kartu bilangan dan berlatih, siswa dapat menulis bilangan 1 sampai dengan 10.
3. Dengan bermain kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf konsonan yang hilang dari nama temannya.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<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? (Critical Thinking and Problem Solving). 2. Kemudian minta siswa mengamati gambar di halaman 22 dan menjawab pertanyaan dari gambar tersebut. 3. Guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar konsep bilangan 1 sampai dengan 10 dan mengenal lambang bilangan sambil bermain kartu bilangan. (Communication) 4. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10. (Gotong Royong). 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). (Creativity and Innovation) 8. Setiap kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. Oleh karena itu setiap kelompok diminta untuk menyiapkan/membuat/merancang soal. (Creativity and Innovation) 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) 	140 menit

	<p>11. Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal.</p> <p>12. Untuk menguatkan siswa tentang konsep bilangan dan lambangnya, minta siswa mengerjakan latihan di halaman 24-25. (Critical Thinking and Problem Formulation).</p> <p>13. Untuk menguatkan siswa tentang huruf, minta siswa mengerjakan latihan di halaman 27.</p> <p>B. Ayo Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengambil kembali kartu lambang bilangan dari setiap kelompok dan membagikan 2 jenis kartu yang lain. Kartu apakah itu? 2. 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. 3. Aturan permainan sama dengan permainan tebak lambang bilangan, yaitu setiap kelompok akan mendapat giliran untuk memberi soal dan menjawab soal dengan cara diundi. 4. 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. 5. 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) 6. Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>A. Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian 	<p>15 menit</p>

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Patokan ,... Juli 2020
Guru Kelas 1

SUDARMAJI,S.Pd
NIP. 19601201 198112 1 007

ZAINULLOH,S.Pd
NIP. 19850313 200903 1 003

LAMPIRAN

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 rubric penilaian

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

1. a. Contoh Format Jurnal Sikap Spiritual

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Menghormati teman yang sedang berpuasa	Toleransi dalam beribadah

1. b. Contoh Format Jurnal Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Mengikuti aturan permainan dengan tertib	Disiplin

1.c. Contoh 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	√	√	-	√	Sangat baik
2	Udin	√	√	√	√	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	...					