

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

METODE DARING

(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD INPRES PERUMNAS ANTANG III
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Diriku (Tema 1)
Sub Tema : Aku dan Teman Baru (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah
4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah

Matematika

Kompetensi Dasar
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.

PPKn

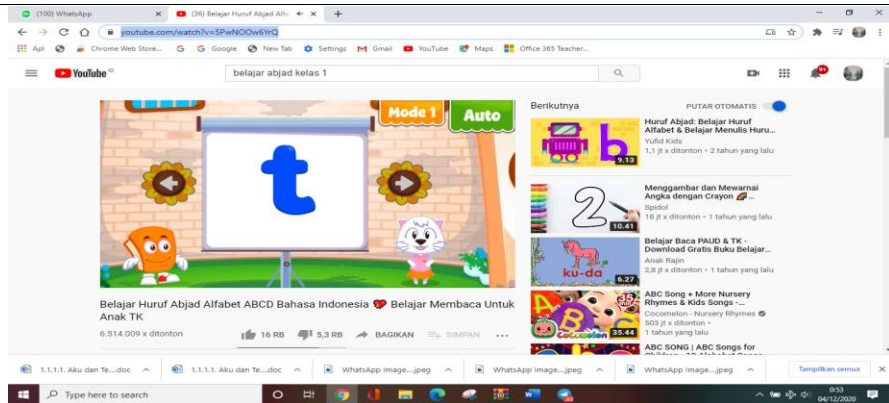
Kompetensi Dasar
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

B. 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.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (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>(Sintak Model Discovery Learning)</p> <p>A. Ayo Bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan belajar mengenal huruf. (Communication) Guru menampilkan secara virtual video tentang membaca huruf A-z melalui aplikasi youtube link https://www.youtube.com/watch?v=5PwNOOw6YrQ	140 menit



2. Agar dapat mengenal huruf dengan baik, guru menulis huruf a-z pada selembar karton/kertas berukuran lebar. Kertas/karton itu lalu ditempel di papan tulis.
3. Siswa diajak untuk bernyanyi lagu “a-b-c” sambil guru menunjukkan huruf yang dimaksud pada lembar kertas. (lihat buku siswa halaman 12)
4. Ulangi sekali lagi. Tunjuk salah satu siswa untuk menunjukkan huruf a-z saat teman yang lain bernyanyi lagu “a-b-c”

B. Ayo Berlatih

1. Untuk membantu menguatkan siswa tentang konsep huruf, mereka berlatih mengidentifikasi nama tokoh di buku dengan melihat huruf-hurufnya. (lihat buku siswa di halaman 13).
2. 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. (**Critical Thinking and Problem Solving**).
3. Setelah siswa menonton video pembelajaran abjad A-Z siswa diminta menulis huruf yang mereka ketahui secara mandiri. Guru membimbing siswa untuk menulis dengan baik, dan menjaga kebersihan buku tulis anak. Sehingga anak terbiasa untuk menulis dengan rapi dan bersih (Kebersihan)

C. Ayo Mencoba (Penugasan Melalui Soal – Soal Daring)

1. Guru memperlihatkan kartu huruf hasil pemanfaatan barang bekas yaitu berupa kertas dan karton tidak terpakai, misalnya karton susu, kalender, dan kotal makanan yang muda didapatkan dirumah masing-masing (Pengelolaan Sampah)
2. Setelah murid belajar mandiri membuat kartu huruf dari bahan bekas, semua sampah dibersihkan (Kebersihan)
3. Setiap anggota kelompok bekerjasama untuk memasang kartu nama pada masing-masing siswa di kelompok tersebut dengan tepat. (**Gotong Royong**)
4. Minta setiap siswa memperhatikan huruf-huruf “a, i, u, e, o” yang menyusun nama mereka.
5. 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”. (**Creativity and Innovation**)
6. Selesai berlatih, guru mengajak bermain sambil mengenal bilangan. (lihat buku siswa halaman 17)

Peserta Didik :

- Membuat resume (**CREATIVITY**) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.

Guru :

Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.

Kegiatan Penutup

15 menit

D. PENILAIAN

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 UPT SPF SD. Inpres Perumnas Antang III

Makassar,
Guru Kelas IC

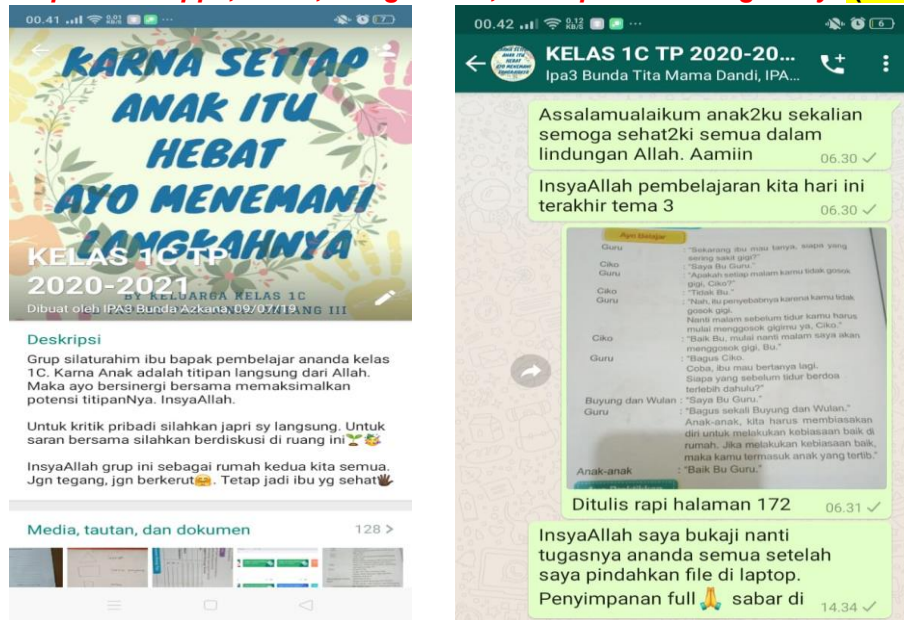
2020

ANDI ASRIANI, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691231 199203 2 041

ANDI MULIANA K, S. Pd
NIP. 19911007 201903 2 011

LAMPIRAN

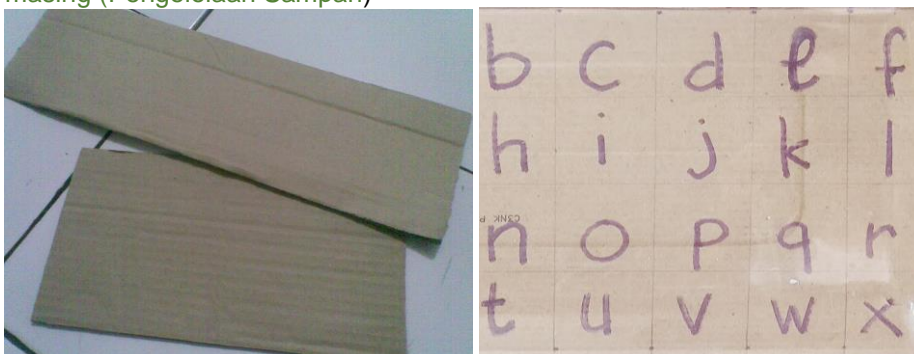
1. **Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan Membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, dan Aplikasi Daring lainnya (Orientasi)**



4. Setelah siswa menonton video pembelajaran abjad A-Z siswa diminta menulis huruf yang mereka ketahui secara mandiri. Guru membimbing siswa untuk menulis dengan baik, dan menjaga kebersihan buku tulis anak. Sehingga anak terbiasa untuk menulis dengan rapi dan bersih (Kebersihan)



7. Guru memperlihatkan kartu huruf hasil pemanfaatan barang bekas yaitu berupa kertas dan karton tidak terpakai, misalnya karton susu, kalender, dan kotal makanan yang muda didapatkan dirumah masing-masing (Pengelolaan Sampah)



8. Setelah murid belajar mandiri membuat kartu huruf dari bahan bekas, semua sampah dibersihkan (Kebersihan)