

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 2 Timpah
Kelas / Semester : I (Satu) / 1
Tema 1 : Diriku
Sub Tema 1 : Aku dan Teman Baru
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 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, sekolah
- KI 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 (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Mengenal kosa kata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.
- 4.9 Menggunakan kosa kata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulisan

Indikator :

- 3.9.1 Menunjukkan kosa kata dan ungkapan perkenalan diri lisan atau tulis dengan tepat
- 4.9.1 Menggunakan kosa kata dan ungkapan perkenalan diri lisan atau tulis dengan tepat

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah
- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah
- 2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar
- 3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
- 4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

Indikator :

- 3.2.4 Menggali informasi halhal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah
- 4.2.4 Mempraktikkan kegiatan memberi salam saat keluar rumah

SBdP

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Memahami elemen musik melalui lagu

Indikator :

- 3.2.1 Mengidentifikasi perbedaan warna suara manusia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Melalui lagu, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan.
- 2. Melalui permainan "Suara siapakah itu?", siswa dapat mendengar perbedaan warna suara teman.
- 3. Saat bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat menyebut nama teman dengan benar.

4. Setelah selesai bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.
5. Dengan berbagi cerita, siswa dapat memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orang tua saat ke luar rumah.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- Religius
- Nasionalis
- Mandiri
- Gotong-royong
- Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">Berdoa sebelum memulai pelajaran agar kegiatan berjalan lancar (religius)Guru menyapa beberapa siswa dan menanyakan namanya.Guru lalu menanyakan, "Apakah kalian sudah berpamitan kepada orang tua masing-masing saat hendak ke sekolah?" (lihat buku siswa halaman (Literasi))"Bagaimana cara kalian berpamitan dengan orang tua?"Guru menerima jawaban siswa yang beragam. Ada yang mengucapkan salam saja, ada yang mengucapkan salam sambil mencium tangan, dan ada juga yang tidak berpamitan dengan orang tua.Guru menyampaikan kepada siswa pentingnya berpamitan kepada orang tua. Guru meminta siswa agar esok berpamitan kepada orang tua saat hendak pergi ke sekolah.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">Setelah itu, guru mengajak siswa untuk saling berkenalan. (nasionalis dan integritas)Guru menunjukkan cara berkenalan. (guru mencontohkan seperti yang dilakukan Edo dan Beni di buku siswa halaman 3)Kemudian siswa diajak untuk saling berkenalan melalui sebuah permainan lempar bola dan guru menjelaskan aturan bermainnya. (siswa diminta membentuk posisi melingkar, boleh duduk atau berdiri, lalu guru mencontohkan cara melempar dan menangkap bola dengan tepat). (Collaboratif)Permainan dimulai dari guru dengan memperkenalkan diri, "Selamat pagi, nama saya Ibu/Bapak...biasa dipanggil Ibu/Bapak... kemudian, melempar bola pada salah satu siswa (melempar bola dengan pelan, hindari dengan keras)	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang menangkap lemparan bola harus menyebutkan nama lengkap dan panggilannya. Kemudian dia melempar bola kepada teman yang lain. Teman yang menangkap lemparan bola, juga menyebutkan nama lengkap dan panggilannya. (Gotong-royong) • Demikian seterusnya hingga seluruh siswa memperkenalkan diri. • Setelah semua siswa memperkenalkan diri, guru mengajak siswa untuk bernyanyi sambil menyebutkan kembali nama masing-masing. Guru menggunakan lagu yang ada di buku siswa halaman 6. • Siswa tetap berada pada posisi lingkaran. Guru mencontohkan cara menyanyi lagu "Siapa Namamu?" sambil menepuk pundak salah satu siswa, lalu siswa itu menyebutkan namanya. Siswa tersebut kemudian menyanyikan kembali lagu "Siapa Namamu?" sambil menepuk pundak teman di sebelah kanannya, lalu teman tersebut menyebutkan namanya sambil mengikuti irama lagu. Begitu seterusnya. (Mandiri) • Selain mengingat nama teman, saat bernyanyi, minta siswa juga untuk mengingat suara teman masing-masing. (Critical Thinking and Problem Solving) • Kegiatan dilanjutkan dengan meminta siswa mengamati buku siswa halaman 3–6. Guru lalu bertanya pada siswa, apakah mereka sudah berkenalan seperti yang dilakukan Edo dan teman-teman. (Integritas) • Kegiatan berkenalan dengan berbagai cara memudahkan siswa untuk mengingat nama teman-teman di kelas. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ditutup dengan diskusi pentingnya saling mengenal. Seperti kata pepatah, tak kenal maka tak sayang. Upayakan guru memberikan penguatan tentang pentingnya saling mengenal. (Critical Thinking and Problem Solving) • Setelah diskusi tentang pentingnya saling 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengenal, guru menutup kegiatan di hari itu dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu "Siapa namamu?" sekali lagi. Guru dan siswa sama-sama menyanyikan bait "Siapa namamu? Namaku..." setelah itu guru dan siswa secara bergiliran menyebutkan nama masing-masing hingga selesai. (Mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam penutup. Siswa berdoa bersama-sama (religius) • Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. 	

E. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Diriku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Bola plastik atau bola dari kertas bekas yang dibuat menjadi bentuk bola
- Karton/kertas/kardus bekas yang sudah dipotong-potong dan diberi nama masing-masing siswa
- Pensil warna/spidol yang bisa digunakan untuk menghias kartu yang sudah disediakan
- Tali/peniti/alat lain untuk memasangkan kartu nama

MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH
KEC. TIMPAH
SUKSES
SUKSES
TIPA
KALIMANTAN TENGGARAH
KABUPATEN SUKSES

(CHRISTINAE, S.Pd)
NIP. 19790111 200312 2 005

GURU KELAS I



(NONOT HARTINI, S. Pd)
NIP. 19710404 200212 2 003

LAMPIRAN 1

PENILAIAN PEMBELAJARAN

MATERI PEMBELAJARAN

- Perkenalan diri
- Peraturan permainan
- Permainan memperkenalkan diri
- Gerakan melempar dan menangkap
- Menghias gambar kartu nama
- Lirik lagu "Siapa Namamu"

METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

Penilaian Pembelajaran

Penilaian Sikap: Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan

Penilaian pengetahuan





Tes lisan tentang nama-nama teman di kelas

(guru menyusun pertanyaan yang akan digunakan untuk tes lisan)

Penilaian keterampilan:

Penilaian Unjuk Kerja

Memperkenalkan diri lewat permainan dan nyanyian

Kriteria	 Baik sekali	 Baik	 Cukup	 Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
1. Kemampuan memperkenalkan Diri	Siswa mampu Menyebutkan nama panjang	Siswa mampu menyebutkan nama panjang	Siswa hanya mampu menyebutkan	Siswa belum mampu memperkenalkan diri

	dan nama Panggilan		nama panggilan	
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
3. Kemampuan Melakukan Gerakan melempar dan Menangkap	Siswa mampu melempar dan menangkap bola dengan akurat (tidak pernah meleset)	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi 1-2 kali meleset	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi lebih dari 3 kali meleset	Siswa belum mampu melempar dan menangkap bola

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: tes tertulis (lembar kerja)

3. Penilaian Pengetahuan

a. Penilaian : Unjuk Kerja

Memperkenalkan diri lewat permainan

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Kemampuan memperkenalkan diri	Siswa mampu menyebutkan nama panjang dan nama panggilan	Siswa mampu menyebutkan nama panjang	Siswa hanya mampu Menyebutkan nama panggilan	Siswa belum mampu memperkenalkan diri
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
3.	Kemampuan melakukan gerakan melempar dan menangkap	Siswa mampu melempar dan menangkap bola dengan akurat (tidak pernah meleset)	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi 1-2 kali meleset	Siswa melempar dan menangkap bola, tetapi lebih dari 3 kali meleset	Siswa belum mampu melempar dan menangkap bola

b. Penilaian : Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Membuat Kartu Nama

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Komponen kartu nama	Memenuhi 3 komponen (gambar/foto diri, hiasan, dan bentuk yang unik)	Memenuhi 2 dari 3 komponen	Hanya memenuhi 1 dari 3 komponen	Tidak memenuhi 3 komponen
2.	Jumlah warna yang digunakan	Menggunakan 4 warna atau lebih	Menggunakan 3 warna	Menggunakan 2 warna	Menggunakan 1 warna