

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:	MIS K.T. Wombo
Kelas / Semester	:	II / 1
Tema 1	:	Hidup Rukun
Sub Tema 2	:	Hidup Rukun di Tempat Bermain
Pembelajaran Ke	:	1
Alokasi Waktu	:	1 Hari

### 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 dan sekolah 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)

#### Matematika

- 3.2 Membandingkan dua bilangan cacah.
- 4.2 Mengurutkan bilanganbilangan dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya.

#### Bahasa Indonesia

- 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun
- 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun

#### SBdP

- 3.3 Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari
- 4.3 Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari.

### C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

#### Matematika

- Melakukan gerak bagian tangan sesuai hitungan dengan benar.
- Melakukan gerak bagian kepala sesuai hitungan dengan benar.
- Melakukan gerak bagian kaki sesuai hitungan dengan benar.
- Melakukan gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki sesuai hitungan dengan benar.
- Membandingkan dua kumpulan benda dengan istilah lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari dengan tepat.

#### Bahasa Indonesia

- Menyebutkan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Memperagakan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Menuliskan isi cerita sesuai urutan dengan bahasa yang santun.

#### SBdP

- Mengidentifikasi arah gerak tangan dengan benar.
- Mengidentifikasi arah gerak kaki dengan benar.
- Mengidentifikasi arah gerak kepala dengan benar.
- Mengidentifikasi gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki dengan benar.

### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberikan teks percakapan yang berkaitan dengan hidup rukun yang mengandung kalimat ajakan, siswa dapat menyebutkan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.

- Dengan diberikan teks percakapan yang berkaitan dengan hidup rukun yang mengandung kalimat ajakan, siswa dapat memperagakan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.
- Dengan diberikan teks percakapan berkaitan dengan hidup rukun yang mengandung kalimat ajakan, siswa dapat menuliskan isi cerita sesuai urutan dengan bahasa yang santun.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat mengidentifikasi arah gerak tangan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat mengidentifikasi arah gerak kaki dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat mengidentifikasi arah gerak kepala dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat mengidentifikasi gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak bagian tangan sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak bagian kepala sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak bagian kaki sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar tentang permainan anak, siswa dapat melakukan gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki sesuai hitungan dengan benar.
- Dengan diberikan gambar kumpulan benda, siswa dapat membandingkan dua kumpulan benda dengan istilah lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari dengan tepat.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Religius
  - Nasionalis
  - Mandiri
  - Gotong-royong
  - Integritas

#### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. (<b>Religius</b>)</li> <li>■ Siswa diminta mengamati gambar suasana anak-anak yang sedang bermain. Gambar tersebut merupakan pengantar pembelajaran subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain. Siswa diajak untuk mengetahui pentingnya hidup rukun di tempat bermain. Pemahaman itu diarahkan dengan pertanyaan-pertanyaan setelah gambar subtema. (<b>Nasionalis</b>)</li> <li>■ Guru bertanya jawab dengan siswa. Suasana tanya jawab yang menyenangkan akan memotivasi siswa mengikuti pembelajaran. (<b>Communication</b>)</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Siswa membaca teks percakapan yang mengandung ajakan. Guru membimbing siswa untuk menemukan kata yang menunjukkan ajakan. Setelah itu, siswa menyebutkan kembali kalimat ajakan tersebut. Kemudian siswa memperagakan kalimat ajakan tersebut. (<b>Literasi</b>)</li> <li>■ Siswa menyebutkan kalimat ajakan yang terdapat pada teks percakapan. (<b>Mandiri</b>)</li> <li>■ Siswa menuliskan kalimat ajakan untuk mengajak teman bermain, kemudian memperagakan kalimat ajakan yang sudah dituliskannya.</li> <li>■ Siswa mengamati gambar yang akan disusun menjadi sebuah cerita.</li> <li>■ Siswa mengurutkan gambar yang terdapat pada Buku Siswa sehingga menjadi sebuah cerita. Pada kegiatan ini, siswa berlatih menyebutkan kalimat yang mengandung ajakan dan mencoba memahami arti kalimat tersebut.</li> <li>■ Guru mengamati kemampuan siswa dalam menyebutkan kalimat ajakan dan memahami isi ceritanya (Rubrik penilaian 1, Bahasa Indonesia KD 3.1 dan KD 4.1)</li> </ul>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar yang sudah dikerjakan. Kegiatan ini juga melatih siswa untuk menyebutkan kalimat yang mengandung ajakan dan mencoba memahami artinya. (<i>Literasi</i>)</li> <li>▪ Siswa mengamati gambar gerakan kepala, tangan, dan kaki seperti yang terdapat pada Buku Siswa. Guru memberi contoh memperagakan gerakan-gerakan tersebut.</li> <li>▪ Siswa memperagakan gerakan sesuai dengan contoh dari guru. (<i>Mandiri</i>)</li> <li>▪ Siswa secara bersama-sama melakukan gerakan tanpa hitungan, setelah itu gerakan itu dilakukan dengan hitungan.</li> <li>▪ Guru mengamati kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerakan kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan (Rubrik penilaian 2, SBdP KD 3.3 dan KD 4.3)</li> <li>▪ Siswa mengamati gambar sekumpulan kubus yang ditata sesuai dengan nilai tempatnya. Guru membimbing siswa untuk mengamati banyak kubus pada setiap nilai tempatnya. Pada kegiatan ini, guru bisa membimbing siswa untuk mempertanyakan hal-hal yang berkaitan dengan kumpulan kubus dan nilai tempat tersebut. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>▪ Siswa membandingkan kelompok kubus yang satu dengan kelompok kubus yang lain. Guru membimbing siswa untuk mengetahui banyak kubus pada setiap kelompok kubus, kemudian siswa diminta membandingkan banyak kubus tersebut sesuai dengan nilai tempatnya. (<i>Creativity and Innovation</i>)</li> <li>▪ Siswa berlatih membandingkan kumpulan kubus melalui soal-soal yang terdapat pada Buku Siswa. Guru dapat menambahkan soal sesuai kebutuhan. Guru dapat mengamati pemahaman siswa mengenai perbandingan dua kumpulan benda melalui soal-soal tersebut. (Matematika KD 3.1)</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengulang kembali pemahaman lebih dari dan kurang dari dengan menggunakan benda-benda yang ada di rumah. Misalnya, buku-buku yang ada di rumah, peralatan makan, dan tusuk gigi. Kegiatan itu dilakukan bersama orang tua. (<i>Integritas</i>)</li> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)</li> </ul>	15 menit

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Teks percakapan tentang hidup rukun.
- Gambar permainan anak.
- Gambar rangkaian gerakan kepala.
- Gambar rangkaian gerakan tangan.
- Gambar rangkaian gerakan kaki.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar yang sudah dikerjakan. Kegiatan ini juga melatih siswa untuk menyebutkan kalimat yang mengandung ajakan dan mencoba memahami artinya. (<i>Literasi</i>)</li> <li>▪ Siswa mengamati gambar gerakan kepala, tangan, dan kaki seperti yang terdapat pada Buku Siswa. Guru memberi contoh memperagakan gerakan-gerakan tersebut.</li> <li>▪ Siswa memperagakan gerakan sesuai dengan contoh dari guru (<i>Mandiri</i>)</li> <li>▪ Siswa secara bersama-sama melakukan gerakan tanpa hitungan, setelah itu gerakan itu dilakukan dengan hitungan.</li> <li>▪ Guru mengamati kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerakan kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan (Rubrik penilaian 2, SBdP KD 3.3 dan KD 4.3)</li> <li>▪ Siswa mengamati gambar sekumpulan kubus yang ditata sesuai dengan nilai tempatnya. Guru membimbing siswa untuk mengamati banyak kubus pada setiap nilai tempatnya. Pada kegiatan ini, guru bisa membimbing siswa untuk mempertanyakan hal-hal yang berkaitan dengan kumpulan kubus dan nilai tempat tersebut. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>▪ Siswa membandingkan kelompok kubus yang satu dengan kelompok kubus yang lain. Guru membimbing siswa untuk mengetahui banyak kubus pada setiap kelompok kubus, kemudian siswa diminta membandingkan banyak kubus tersebut sesuai dengan nilai tempatnya. (<i>Creativity and Innovation</i>)</li> <li>▪ Siswa berlatih membandingkan kumpulan kubus melalui soal-soal yang terdapat pada Buku Siswa. Guru dapat menambahkan soal sesuai kebutuhan. Guru dapat mengamati pemahaman siswa mengenai perbandingan dua kumpulan benda melalui soal-soal tersebut. (Matematika KD 3.1)</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengulang kembali pemahaman lebih dari dan kurang dari dengan menggunakan benda-benda yang ada di rumah. Misalnya, buku-buku yang ada di rumah, peralatan makan, dan tusuk gigi. Kegiatan itu dilakukan bersama orang tua. (<i>Integritas</i>)</li> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)</li> </ul>	15 menit

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev. 2017).
- Teks percakapan tentang hidup rukun
- Gambar permainan anak.
- Gambar rangkaian gerakan kepala.
- Gambar rangkaian gerakan tangan.
- Gambar rangkaian gerakan kaki.



Guru Kelas II  
Andayani, S. Ag