

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020  
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan** : SD/MI  
**Kelas / Semester** : 1 /1  
**Tema** : Diriku (Tema 1)  
**Sub Tema** : Aku dan Teman Baru (Sub Tema 1)  
**Pembelajaran ke** : 1  
**Alokasi waktu** : 1 hari

**A. TUJUAN**

- Melalui lagu, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menyebut nama panggilan.
- Melalui permainan “Suara siapakah itu?”, siswa dapat mendengar perbedaan warna suara teman.
- Saat bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat menyebut nama teman dengan benar.
- Setelah selesai bernyanyi dan melakukan permainan, siswa dapat mengingat semua nama teman dengan benar dan warna suara masing-masing teman.
- Dengan berbagi cerita, siswa dapat memberikan informasi dan memeragakan tentang aturan di rumah dengan memberi salam pada orang tua saat ke luar rumah.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

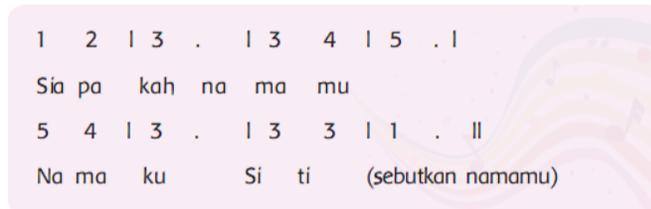
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (<b>Orientasi</b>)</li> <li>2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>)</li> </ol>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>A. Ayo Berlatih</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran 1 di buku siswa dibuka dengan gambar seorang anak yang hendak ke sekolah. Anak tersebut lalu mencium tangan kedua orang tuanya sebelum berangkat.</li> </ol> <p><b>B. Ayo Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada awal pelajaran, guru memberi salam dan mengucapkan selamat datang kepada siswa.</li> <li>2. Guru menyapa beberapa siswa dan menanyakan namanya. (<b>Communication</b>)</li> <li>3. Guru lalu menanyakan, “Apakah kalian sudah berpamitan kepada orang tua masing-masing saat hendak ke sekolah?” (lihat buku siswa halaman 2) “Bagaimana cara kalian berpamitan dengan orang tua?”</li> <li>4. 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.</li> <li>5. Guru menyampaikan kepada siswa pentingnya berpamitan kepada orang tua. Guru meminta siswa agar esok berpamitan kepada orang tua saat hendak pergi ke sekolah.</li> <li>6. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk saling berkenalan.</li> <li>7. Guru menunjukkan cara berkenalan. (guru mencontohkan seperti yang dilakukan Edo dan Beni di buku siswa halaman 3)</li> <li>8. 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).</li> <li>9. 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</li> </ol>	140 menit

dengan keras)

10. 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.
11. Demikian seterusnya hingga seluruh siswa memperkenalkan diri.

### C. Ayo Bernyanyi

1. 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.



### D. Ayo Bermain Peran

1. 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.
2. Selain mengingat nama teman, saat bernyanyi, minta siswa juga untuk mengingat suara teman masing-masing.
3. 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.
4. Kegiatan berkenalan dengan berbagai cara memudahkan siswa untuk mengingat nama teman-teman di kelas.

<b>Kegiatan Penutup</b>	<b>A. Kerja Sama dengan Orang Tua</b> Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. <b>Peserta Didik :</b> ➤ Membuat resume ( <b>CREATIVITY</b> ) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <b>Guru :</b> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian	15 menit
-------------------------	---	-------------

### 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,

Kota, Juli 2020  
Guru Kelas 1

**PAK GURU**  
NIP

**PAK GURU**  
NIP

## 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 sebagai berikut.

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

a. Contoh Format Jurnal Sikap Spiritual

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Mengajak teman untuk berdoa	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

b. Contoh Format Jurnal Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Menjenguk teman yang sakit	Peduli

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 lisan tentang nama-nama teman di kelas (guru menyusun pertanyaan yang akan digunakan untuk tes lisan)

3. **Penilaian keterampilan:**

a. Penilaian Unjuk Kerja

- Rubrik kegiatan bercerita pengalaman beristirahat.

Aspek/ Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Jumlah Kalimat	Jumlah kalimat lebih dari 10 kalimat	Jumlah kalimat 7- 10 kalimat	Jumlah kalimat 4- 6 kalimat	Kurang dari 3 kalimat
Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas	Suara terdengar hanya sebagian anggota kelas	Suara hanya terdengar oleh guru	Suara tak terdengar
Isi cerita	Ada pembukaan,	Hanya memenuhi 3	Hanya memenuhi 2	Belum mau bercerita

	bentuk istirahat, bagaimana beristirahat, manfaat istirahat	kriteria	kriteria	
--	---	----------	----------	--

\* Kriteria penilaian masing-masing memiliki poin 25 di setiap bobot angka. Jika bobotnya 4, maka skornya adalah  $4 \times 25 = 100$ , dan seterusnya.

• Instrumen Penilaian Kegiatan Bercerita

No	Nama siswa	Kriteria 1 (√)				Kriteria 2 (√)				Kriteria (√)			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													
dst													

T : Terlihat ; BT : Belum Terlihat

Kriteria 1: Banyak kalimat di atas 10 kalimat

Kriteria 2: Suara terdengar

Kriteria 3: Menggunakan bahasa baku

b. Memperkenalkan diri lewat permainan dan nyanyian

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 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 intruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan	Siswa mampu melakukan 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 boal, tetapi lebih dari 3 kali meleset	Siswa belum mampu melempar dan menangkap

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020  
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan : SD/MI**

Kelas / Semester : 1 / 1

Tema : Diriku (Tema 1)

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

Pembelajaran ke : 2

Alokasi waktu : 1 Hari

**A. TUJUAN**

- Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat.
- Dengan permainan sederhana, siswa dapat bekerjasama dengan teman.
- Dengan bermain “cerita teman”, siswa dapat mengikuti aturan sebuah permainan.
- Setelah bermain “cerita teman”, siswa dapat mengingat nama lengkap dan panggilan teman saat memperkenalkan satu teman kepada teman yang lain.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	4. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ( <b>Orientasi</b> ) 5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik ( <b>Apersepsi</b> ) 6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ( <b>Motivasi</b> )	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>A. Ayo Berlatih</b></p> 1. Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan bermain di luar kelas. 2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, perempuan dan laki-laki terpisah. ( <b>Gotong Royong</b> ) 3. Guru meminta setiap kelompok berdiri membentuk satu barisan ke belakang. Siswa di setiap kelompok berdiri sambil memegang pundak teman di depannya. 4. Semua barisan kelompok berdiri di garis awal yang sudah ditentukan oleh guru. Setelah diberi aba-aba, semua kelompok akan berlomba berjalan lurus ke satu arah menuju garis akhir yang sudah diberi tanda oleh guru. 5. Guru mengulangi kegiatan ini sebanyak dua kali. Siswa yang tadi berdiri paling depan pindah ke urutan paling akhir, lalu siswa yang berdiri di urutan kedua maju menjadi siswa yang paling depan. 6. Setelah kegiatan bermain di luar selesai, siswa dipersilahkan beristirahat di dalam kelas. <p><b>B. Ayo Bercerita</b></p> 1. Selesai beristirahat, guru mengajak siswa bermain “Cerita teman” untuk mengenal lebih dekat teman barunya. Siswa akan berbagi informasi mengenai nama lengkap dan panggilan teman yang duduk di sebelahnya. ( <b>Creativity and Innovation</b> ) 2. Minta siswa kembali berkumpul bersama teman kelompok yang sama saat bermain di luar kelas dan membentuk lingkaran. 3. Guru memberi contoh cara bermain “Cerita teman” (lihat buku siswa halaman 10) sambil membagikan saputangan ke setiap kelompok. ( <b>Communication</b> ) 4. Setiap kelompok memilih teman yang akan memberi aba-aba dalam permainan tersebut. 5. Siswa yang menerima saputangan mengucapkan terima kasih sebelum dan sesudah mengenalkan teman di sebelah kanannya. 6. Siswa kedua yang menerima saputangan juga melakukan hal yang sama. begitu seterusnya sampai semua siswa mendapat giliran.	140 menit

	7. Siswa yang lain mendengar dan membantu mengoreksi jika ada informasi yang tidak sesuai. <b>(Critical Thinking and Problem Formulation)</b>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<b>B. Kerja Sama dengan Orang Tua</b> Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal. <b>Peserta Didik :</b> ➤ Membuat resume ( <b>CREATIVITY</b> ) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <b>Guru :</b> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian	15 menit

#### **D. 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,

Kota, Juli 2020  
Guru Kelas 1

**PAK GURU**  
NIP

**PAK GURU**  
NIP

## 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 sebagai berikut.

1. **Penilaian Sikap:** Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan
  - a. Contoh Format Jurnal Sikap Spiritual

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Mengerjakan shalat berjamaah	Taat beribadah

- b. Contoh Format Jurnal Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Melaksanakan piket kebersihan kelas	Disiplin

- 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 meminta siswa menyebutkan 5 nama panggilan dan lengkap teman baru di kelas. Selain itu bisa guru mengembangkan jenis pertanyaan yang akan diberikan, misalnya siswa menyebutkan nama teman sambil menunjuk orang yang dimaksud atau menyebutkan ciri-ciri teman tersebut)

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: Berjalan lurus ke satu arah

No	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Berbarupis lurus memegang pundak	Berjalan lurus ke satu arah	Mulai dan berhenti berjalan sesuai aba- aba	Rapi dan teratur	
1	Dayu	√	√	√	√	Sangat baik
2	Udin	√	√	√	-	Baik
3	...					

b. Penilaian: Unjuk kerja: Memperkenalkan teman lewat permainan

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
4. Kemampuan memperkenalkan teman di kelas	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nam panggilan teman di kelas dengan mandiri	Siswa mampu menyebutkan nama lengkap dan nam panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru 1 kali	Siswa hanya mampu menyebutkan nama lengkap dan nam panggilan teman di kelas dengan arahan dari guru lebih dari 1 kali	Siswa belum mampu menyebutkan nama lengkap dan nam panggilan teman di kelas
5. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan intruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mammpu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan	Siswa mampu melakukan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020  
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan : SD/MI**

**Kelas / Semester : 1 /1**

**Tema : Diriku (Tema 1)**

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

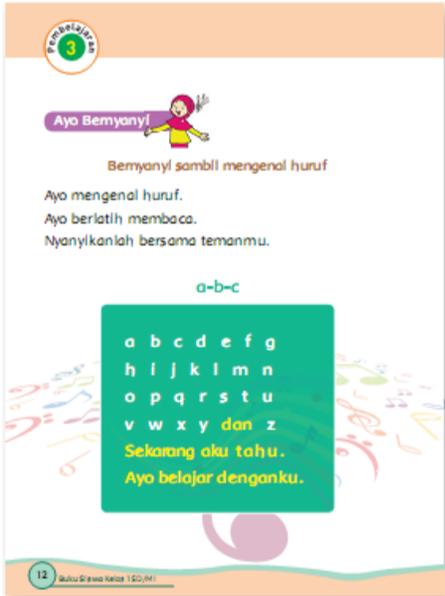
**Pembelajaran ke : 3**

**Alokasi waktu : 1 Hari**

**A. TUJUAN**

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.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<p>7. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (<b>Orientasi</b>)</p> <p>8. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>)</p> <p>9. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>)</p>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>A. Ayo Bernyanyi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan belajar mengenal huruf. (<b>Communicartion</b>)</li> <li>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.</li> <li>3. Siswa diajak untuk bernyanyi lagu “a-b-c” sambil guru menunjukkan huruf yang dimaksud pada lembar kertas. (lihat buku siswa halaman 12)</li> </ol> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lagu ini ditujukan untuk mengawali kegiatan di hari itu dan bukan bagian dari kegiatan pembelajaran SBDP. Notasi berikut untuk membantu guru menyanyikan lagu “a-b-c”.</li> </ul>	140 menit

1	1	5	5	6	6	5	.	4	4	3	3	2	2	1	.	
a	b	c	d	e	f	g		h	i	j	k	l	m	n		
5	5	4	4	3	3	2	.	5	5	4	4	3	3	2	.	
o	p	q	r	s	t	u		v	w	x		y	dan	z		
1	1	5	5	6	6	5	.	4	4	3	3	2	2	1	.	
Se	ka	rang	a	ku	ta	hu		Ayo	be	la	jar	de	ngan	ku		

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. Guru mengenalkan konsep bilangan 1 sampai dengan 10.
3. Minta siswa mengamati gambar di buku siswa halaman 15.
4. Minta siswa bersama-sama menghitung banyaknya benda yang ada di gambar dari bilangan 1 sampai dengan 10 secara berurutan.
5. Guru juga bisa menyediakan berbagai benda yang ada di kelas lalu meminta siswa secara bergiliran membilang banyaknya benda tersebut.
6. 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**).

### C. Ayo Mencoba

1. Setelah selesai berlatih, siswa diminta untuk membentuk beberapa kelompok. (**Gotong Royong**)
2. Setiap kelompok mendapatkan kartu nama sesuai dengan nama-nama siswa yang tergabung di kelompok tersebut.
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. Minta setiap kelompok berdiri secara bergiliran sambil memegang kartu nama masing-masing agar siswa di kelompok lain dapat memperhatikan huruf-huruf "a, i, u, e, o" yang menyusun nama semua siswa di kelas.
6. 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**)
7. Guru menunjuk kelompok untuk maju ke depan kelas. Minta kelompok tersebut memilih 2 nama siswa anggotanya untuk ditebak huruf "a, i, u, e, o".
8. Beberapa siswa anggota kelompok tersebut berdiri berjajar. Mereka mengalungkan huruf sesuai nama yang akan ditebak, tapi tanpa huruf "a, i, u, e, o" (lihat buku siswa halaman 14).
9. Guru menunjuk kelompok lain untuk menebak huruf "a, i, u, e, o" yang hilang dari nama tersebut.
10. Kelompok yang bertugas menebak harus mencari huruf "a, i, u, e, o" dari kartu huruf "a, i, u, e, o" yang telah dibagikan dan menyebutkan huruf "a, i, u, e, o" yang hilang dengan suara keras. Setelah itu, kartu huruf yang tadi disebutkan dikalungkan ke leher teman yang sedang berdiri berjajar agar menjadi nama siswa yang lengkap.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Setelah dua nama dari kelompok yang mendapat giliran maju telah selesai ditebak, giliran kelompok yang menebak untuk maju ke depan kelas. Lalu kelompok yang lain lagi akan menebak huruf “a, i, u, e, o” dari nama siswa yang hilang. Begitu seterusnya hingga semua kelompok mendapat giliran maju untuk bermain.</li> <li>12. Setelah bermain kartu huruf, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.</li> <li>13. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “a-b-c” dan menyebutkan kembali huruf “a, i, u, e, o”.</li> <li>14. Sebelum masuk ke kegiatan berikutnya, guru memancing siswa dengan pertanyaan, “Berapa kelompok yang tadi bermain tebak huruf?”, “Masing-masing kelompok terdiri dari berapa orang?”</li> <li>15. Siswa ada yang menjawab (dengan jawaban yang beragam), ada juga siswa yang diam.</li> <li>16. Selesai berlatih, guru mengajak bermain sambil mengenal bilangan. (lihat buku siswa halaman 17)</li> <li>17. Minta siswa berdiri membentuk lingkaran, lalu guru menyampaikan aturan permainan. Siswa akan berkumpul bersama teman yang banyaknya sesuai dengan bilangan yang akan disebutkan oleh teman.</li> <li>18. Guru memberi contoh, “Berkelompok lima-lima”. Siswa lalu segera mencari teman untuk berkumpul membentuk kelompok yang banyak anggotanya ada lima. Setelah berkelompok, siswa mengulangi instruksi permainan “Berkelompok lima-lima”.</li> <li>19. Setelah menjelaskan, guru akan menunjuk salah satu siswa untuk memberikan aba-aba. Siswa tersebut akan menerima instruksi dari guru.</li> <li>20. Kemudian siswa yang ditunjuk memberi aba-aba, “Berkelompok tiga-tiga”, “Berkelompok tujuh-tujuh”, begitu seterusnya sampai semua bilangan 1 sampai dengan 10 diberikan. Ingatkan siswa untuk mengulangi instruksi permainan setelah berkelompok.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>C. Kerja Sama dengan Orang Tua</b>  Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p><b>Peserta Didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</li> <li>➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian</li> </ul>	<p>15 menit</p>

**E. 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,

Kota, Juli 2020  
Guru Kelas 1

**PAK GURU**  
NIP

**PAK GURU**  
NIP

## 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 sebagai berikut.

### 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.			Mengerjakan tugas dengan gembira	Perilaku syukur

#### 1.b. Contoh Format Jurnal Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Melakukan presentasi di depan kelas	Percaya diri

#### 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  
 (selain latihan di buku siswa halaman 14, guru bisa mengembangkan jenis pertanyaan lain untuk tes tertulis yang akan diberikan)

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: Mengenal konsep bilangan 1-10

No	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Mengurutkan bilangan 1-10	Menghitung banyaknya benda sesuai bilangan 1-10	Membentuk kelompok sesuai bilangan 1-10	Aktif mengikuti permainan bilangan	
1	Dayu	√	√	√	√	Sangat baik
2	Udin	√	√	√	-	Baik
3	...					

b. Penilaian Unjuk kerja: Mengenal huruf lewat permainan

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
6. Kemampuan mengenal huruf	Siswa mampu memenuhi 4 kriteria: vernanyi a- z secara berurutan mengenali huruf vokal a-i-u-e-o yang hilang, menyebutkan huruf vokal yang hilang dengan suara yang terdengar, serta aktif mengikuti permainan	Siswa mampu memenuhi 3 kriteria dalam permainan huruf	Siswa mampu memenuhi 2 komponen dalam permainan huruf	Siswa belum mampu memenuhi 1 komponen dalam permainan huruf
7. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan intruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan	Siswa mampu melakukan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020  
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan : SD/MI**  
 Kelas / Semester : 1 /1  
 Tema : Diriku (Tema 1)  
 Sub Tema : Aku dan Teman Baru (Sub Tema 1)  
 Pembelajaran ke : 4  
 Alokasi waktu : 1 Hari

**A. TUJUAN**

1. Dengan mendengar arahan dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan berjalan lurus ke satu arah dengan benar.
2. Dengan memperhatikan contoh dari guru, siswa dapat mempraktikkan jalan berpasangan sambil bergandengan tangan.
3. Dengan permainan jalan berpasangan, siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.
4. Dengan arahan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi suara teman.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	10. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ( <b>Orientasi</b> ) 11. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik ( <b>Apersepsi</b> ) 12. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ( <b>Motivasi</b> )	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>A. Ayo Berlatih</b> 1. Guru mengajak siswa ke luar kelas. Seluruh siswa berbaris berdasarkan urutan tinggi badan. 2. Siswa diminta melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan olahraga. Seluruh siswa berjalan dengan rapi mengelilingi lapangan. 3. Setelah pemanasan selesai, siswa dibagi menjadi dua kelompok yang sama banyaknya. Seluruh siswa di setiap kelompok diminta berbaris berjajar yang rapi saling berhadapan. Satu kelompok di sisi sebelah kiri, kelompok yang lain di sisi sebelah kanan guru. 4. Seluruh siswa diminta berjalan lurus ke satu arah menuju siswa yang berjajar di hadapan masing-masing. Kedua kelompok siswa saling bertukar posisi. 5. Setelah itu siswa diminta untuk mencari pasangan yang telah ditentukan sebelumnya. Karena nanti akan berpegangan tangan, siswa perempuan berpasangan dengan siswa perempuan, siswa laki-laki dengan siswa laki-laki. Setiap pasangan salah satu anggotanya memiliki nama dengan huruf pertama adalah konsonan. 6. Siswa lalu diminta untuk saling berpegangan tangan. 7. Seluruh pasangan dibagi dalam dua kelompok yang sama banyaknya dan berdiri berjajar saling berhadapan. 8. 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. 9. Kali ini setiap pasangan berlomba untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama nama masing-masing. ( <b>Critical Thinking and Problem Formulation</b> ) 10. Setiap pasangan akan mencari kartu huruf tersebut di dalam kotak yang ada di seberang barisannya. 11. 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. 12. Setiap pasangan tidak boleh menyenggol pasangan	140 menit

	<p>lainnya saat bertukar posisi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. 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 bisa mendapatkan huruf yang dimaksud. Siapa cepat dia dapat.</li> <li>14. Setelah berlomba mendapatkan kartu huruf, semua pasangan kembali berdiri berjajar saling berhadapan dengan posisi yang rapi.</li> <li>15. Guru mengamati setiap pasangan, mana yang bisa menemukan kartu huruf dan mana yang tidak.</li> <li>16. Pasangan yang tidak mendapatkan kartu huruf harus menyebutkan huruf pertama dari nama masing-masing.</li> <li>17. Sambil beristirahat (siswa boleh duduk dengan posisi kaki lurus ke depan), kegiatan ditutup dengan menanyakan pengalaman dan perasaan siswa saat melakukan kegiatan mencari huruf dengan berjalan lurus.</li> <li>18. Siswa lalu kembali ke dalam kelas.</li> </ol> <p><b>B. Ayo Berkreasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan bahwa siswa akan bermain tebak suara. (<b>Communication</b>).</li> <li>2. Sebelum bermain, minta semua siswa untuk menyebutkan nama masing-masing.</li> <li>3. Saat seorang siswa menyebutkan namanya, siswa yang lain mendengarkan warna suara siswa tersebut. Minta siswa untuk mengingat warna suara teman-temannya.</li> <li>4. Untuk memberi contoh cara bermain tebak suara, guru lalu menunjuk 10 orang siswa maju ke depan kelas.</li> <li>5. Kesepuluh orang siswa itu berdiri membentuk lingkaran. Salah satu siswa dipakaikan penutup mata.</li> <li>6. 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?"</li> <li>7. 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.</li> <li>8. Agar para siswa dapat focus dengan suara teman kelompoknya, maka setiap kelompok diatur posisinya agak berjauhan.</li> <li>9. Guru melihat jalannya permainan dengan mendatangi setiap kelompok dan mengamatinya.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>D. Kerja Sama dengan Orang Tua</b> Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p><b>Peserta Didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</li> <li>➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian</li> </ul>	<p>15 menit</p>

**F. 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,

Kota, Juli 2020  
Guru Kelas 1

**PAK GURU**  
NIP

**PAK GURU**  
NIP

## 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 sebagai berikut

### 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.			Mengajak teman untuk sholat berjamaah	Taat beribadah

#### 1.b. Contoh Format Jurnal Sikap Sosial

No	Tanggal	Nama Peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1.			Diskusi menyelesaikan masalah	Bekerja Sama

#### 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 meminta siswa untuk menjawab pertanyaan mengapa mereka bisa menebak nama teman dari suaranya. Jawabannya karena setiap teman memiliki suara yang berbeda)

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: Berjalan lurus ke satu arah

No	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Berbarupis lurus saling berhadapan	Berjalan lurus ke satu arah(sendiri) dan bertukar posisi	Berjalan lurus bergandengan tangan	Rapi dan teratur	
1	Dayu	√	√	√	√	Sangat baik
2	Udin	√	√	√	-	Baik
3	...					

b. Penilaian Unjuk kerja: Membedakan warna suara teman di kelas

Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
8. 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 hanya mampu membedakan warna suara teman sebanyak 4-5 orang	Siswa belum mampu membedakan warna suara teman sebanyak 1-3 orang
9. Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan intruksi tanpa pengarahan ulang.	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan	Siswa mampu melakukan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020  
(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan : SD/MI**

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
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	13. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ( <b>Orientasi</b> ) 14. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik ( <b>Apersepsi</b> ) 15. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ( <b>Motivasi</b> )	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>A. Ayo Berlatih</b></p> 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? ( <b>Critical Thinking and Problem Solving</b> ).                     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. ( <b>Communication</b> )                     4. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10. ( <b>Gotong Royong</b> ).                     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). ( <b>Creativity and Innovation</b> )                     8. Setiap kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal. Oleh karena itu setiap kelompok diminta untuk menyiapkan/membuat/merancang soal. ( <b>Creativity and Innovation</b> )                     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. <b>(Critical Thinking and Problem Formulation).</b></p> <p>13. Untuk menguatkan siswa tentang huruf, minta siswa mengerjakan latihan di halaman 27.</p> <p><b>B. Ayo Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengambil kembali kartu lambang bilangan dari setiap kelompok dan membagikan 2 jenis kartu yang lain. Kartu apakah itu?</li> <li>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.</li> <li>3. Aturan permainan sama dengan permainan tebak lambang bilangan, yaitu setiap kelompok akan mendapat giliran untuk memberi soal dan menjawab soal dengan cara diundi.</li> <li>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.</li> <li>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)</li> <li>6. Begitu seterusnya sampai semua kelompok mendapat giliran untuk memberi dan menjawab soal.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>E. Kerja Sama dengan Orang Tua</b> Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p><b>Peserta Didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</li> <li>➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian</li> </ul>	<p>15 menit</p>

**G. 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,

Kota, Juli 2020  
Guru Kelas 1

**PAK GURU**  
NIP

**PAK GURU**  
NIP

## 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

### 2. 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

### 4. 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:

$$\frac{2 \times 2}{6} \times 100 = 66,67$$

**5. 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	...					

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**  
**KURIKULUM 2013 (3 KOMPONEN) REVISI 2020**  
**(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)**

**Satuan Pendidikan : SD/MI**

Kelas / Semester : 1 /1

Tema : Diriku (Tema 1)

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

Pembelajaran ke : 6

Alokasi waktu : 1 Hari

**A. TUJUAN**

1. Dengan bermain kartu huruf dan berlatih, siswa dapat menyusun huruf-huruf penyusun nama dengan benar.
2. Setelah bermain kartu huruf dan berlatih, siswa dapat mengenali huruf pertama dari sebuah nama, baik itu huruf vokal maupun konsonan.
3. Dengan bercerita, siswa dapat menggunakan huruf vokal dan konsonan dalam sebuah kata dan menyusunnya menjadi kalimat.
4. Dengan bercerita, siswa dapat membilang banyaknya huruf penyusun nama sendiri maupun nama teman.
5. Dengan belajar dan berlatih, siswa dapat membilang benda dan menuliskan lambang bilangannya.
6. Dengan berdoa sebelum melakukan kegiatan di sekolah, siswa dapat mempraktikkannya di rumah.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	16. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa ( <b>Orientasi</b> ) 17. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik ( <b>Apersepsi</b> ) 18. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ( <b>Motivasi</b> )	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>A. Ayo Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru kembali membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu set kartu huruf a-z dan satu set kartu huruf vokal.</li> <li>2. Setiap kelompok diminta membuka buku siswa halaman 30. Mereka melihat nama-nama yang hurufnya disusun acak. Bersama teman kelompok, para siswa menyusun kembali nama-nama tersebut dengan menggunakan kartu huruf yang telah diberikan. Contoh cara mengerjakannya juga telah tersedia di buku siswa halaman 30. (<b>Creativity and Innovation</b>).</li> <li>3. Guru berkeliling mengamati pekerjaan setiap kelompok sambil menanyakan adakah bagian yang sulit dan memerlukan bantuan guru. (<b>Communication</b>)</li> <li>4. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan, secara acak guru meminta tiap kelompok menunjukkan kartu huruf dari sebuah nama yang ada di buku siswa halaman 30.</li> <li>5. Guru dan siswa lalu bertanya, nama siapakah yang paling susah untuk ditebak dan disusun huruf-hurufnya? Mengapa? (<b>Collaburation</b>)</li> </ol> <p><b>B. Ayo Bercerita</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selesai menyusun huruf, setiap kelompok memilih satu orang siswa anggotanya untuk bercerita tentang nama sendiri dan nama satu orang teman beserta huruf-huruf penyusunnya. Tak lupa untuk membilang banyaknya huruf penyusun nama. (lihat buku siswa halaman 32) (<b>Creativity and Innovation</b>)</li> <li>2. Para siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Untuk menguatkan siswa tentang huruf a-z, siswa berlatih mengerjakan soal di buku siswa halaman 31.</li> <li>3. Setelah berlatih soal, guru meminta siswa melihat ke papan tulis.</li> <li>4. Guru sudah menempel kartu lambang bilangan 1 sampai</li> </ol>	140 menit

	<p>dengan 10 di papan tulis.</p> <p><b>C. Ayo Berlatih</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak siswa membaca lambang bilangan secara berurut dari 1 sampai dengan 10.</li> <li>2. Guru lalu menunjuk kumpulan benda-benda tertentu. Siswa diminta membilang benda tersebut dan mengidentifikasi lambang bilangannya. Kegiatan ini diulang beberapa kali. (lihat buku siswa halaman 33)</li> <li>3. Kemudian siswa diminta untuk belajar dan berlatih membilang banyaknya benda yang ada di buku siswa pada halaman 34-35, lalu menuliskan lambang bilangannya di dalam kotak yang tersedia. (<b><i>Critical Thinking and Problem Formulation</i></b>)</li> </ol>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<p><b>F. Kerja Sama dengan Orang Tua</b></p> <p>Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p><b>Peserta Didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</li> <li>➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/pujian</li> </ul>	15 menit

#### H. 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,

Kota, Juli 2020  
Guru Kelas 1

**PAK GURU**  
NIP

**PAK GURU**  
NIP

## 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

### 3. 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

### 6. Penilaian pengetahuan:

- Tes tertulis  
 (Guru bisa mengambil nilai pengetahuan dari latihan yang dikerjakan siswa di buku siswa. Selain itu, guru juga bisa mengembangkan pertanyaan dari materi yang telah diberikan, sesuai dengan kondisi di kelas)

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:

$$\frac{2 \times 2}{6} \times 100 = 66,67$$

#### 7. Penilaian keterampilan:

Penilaian Penilaian: Unjuk kerja: Bercerita tentang nama diri sendiri dan teman baru

No	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Menyebutkan nama diri sendiri dan nama teman	Membilang banyaknya huruf penyusun nama	Menyebutkan huruf- huruf penyusun nama sendiri dan nama teman	Bercerita dengan lancar	
1	Dayu	√	√	√	√	Sangat baik
2	Udin	√	√	√	-	Baik
3	...					



