

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN 05 TAUM
Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegiatanku (Tema 3)
Sub Tema : Kegiatan Sore Hari (Sub Tema 3)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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 DAN INDIKATOR

Muatan: SBdP

Kompetensi dasar	Indikator
3.1 Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi	3.1.9 Mengidentifikasi kolase dari kertas sebagai karya ekspresi 2 dimensi (meliputi ide, tema, obyek, dan komposisi) 3.1.10 mengidentifikasi alat dan bahan serta penggunaannya untuk membuat karya kolase kertas 3.1.11 Mengidentifikasi cara pembuatan kolase dari kertas.
4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi	4.1.9 Menentukan ide, tema, dan obyek untuk membuat karya 2 dimensi dengan teknik kolase 4.1.10 Menyiapkan alat dan bahan dan menggunakannya untuk membuat karya kolase 2 dimensi

	4.1.11 Membuat karya kolase 2 dimensi sesuai ide, tema, obyek yang telah dipilih/ditentukan
--	---

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar	Indikator
3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan;	3.7.8 Mengidentifikasi kalimat yang menggunakan kosakata tentang kegiatan sore hari sebagai bagian dari peristiwa siang dan malam dengan tepat.
4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar	4.7.8 Menggunakan kosa kata terkait kegiatan sore hari dalam menyusun kalimat/cerita

Muatan : PJOK

Kompetensi dasar	Indikator
3.2 Memahami pola gerak dasar manipulatif sesuai konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.4 Menjelaskan prosedur gerakan menangkap sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dengan permainan sederhana dan atau tradisional
4.3 Mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.4 Mempraktikkan gerakan menangkap sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dengan permainan sederhana dan atau tradisional

C. TUJUAN

1. Dengan menyimak penjelasan dan contoh guru, siswa mampu mengidentifikasi gerak menangkap sebagai bagian dari gerak manipulatif dengan tepat.
2. Melalui permainan kasti siswa mampu mempraktikkan gerakan menangkap sebagai bagian dari gerakan manipulatif, dengan benar.
3. Dengan permainan mengacak kartu siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berasal dari kosa kata yang terkait dengan sore hari
4. Melalui permainan merangkai kata siswa mampu menyusun kalimat sederhana dari kosa kata tentang kegiatan sore hari.

5. Dengan memperhatikan contoh yang ditunjukkan guru siswa mampu mengidentifikasi kolase sebagai contoh karya seni dua dimensi, mencakup ide, tema, obyek, alat, dan bahan yang digunakan.
6. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya kolase.
7. Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi cara membuat karya kolase dari bahan kertas.
8. Dengan arahan guru siswa mampu merancang pembuatan karya kolase dari kertas.
9. Setelah merancang pembuatan kolase, siswa mampu menyiapkan alat dan bahan yang digunakan
10. Setelah menyiapkan alat dan bahan, siswa mampu membuat karya kolase sesuai rancangan yang telah dilakukan.

D. MATERI

Mengidentifikasi dan mempraktikkan gerakan menangkap melalui permainan kasti.

Permainan merangkai kalimat

Pembuatan kolase dari kertas.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya. 	15 menit

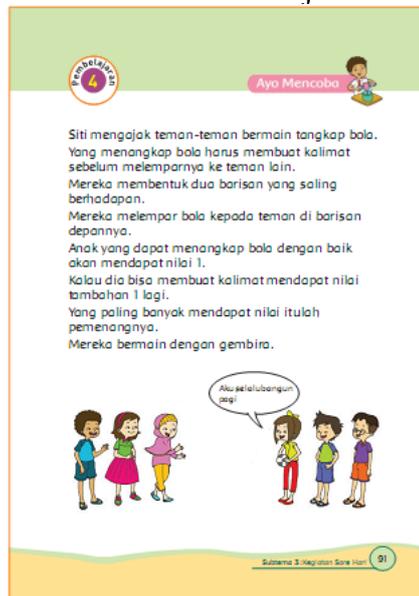
6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan.

Kegiatan Inti

Menangkap Bola

140
menit

1. Guru memimpin siswa untuk melakukan pemanasan
2. Setelah pemanasan, guru menjelaskan bahwa mereka akan berlatih menangkap melalui permainan sederhana. Sebelum bermain guru menjelaskan prosedur kegiatan. Siswa berbaris berhadapan dengan jarak kedua barisan sekitar 3 m. Guru mencontohkan bagaimana cara menangkap bola dengan berbagai posisi tangan
3. Lalu siswa mulai bermain lempar tangkap bola seperti yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa menangkap bola yang berasal dari lemparan teman di seberangnya. Lalu bergantian, siswa yang menangkap bola gantian melempar ke teman lain di seberangnya.
4. Permainan dilakukan sambil belajar menyusun kalimat dalam bahasa Indonesia. Sebelum melempar ke teman lain, siswa harus membuat satu kalimat terlebih dahulu.
5. Setelah semua siswa mencoba, sisa waktu dimanfaatkan untuk bermain lempar tangkap bola berkelompok
6. Selesai bermain guru memandu siswa untuk melakukan refleksi kegiatan tersebut.
7. Siswa kembali ke kelas dan melanjutkan kegiatan belajar.



Permainan Menyusun Kalimat

1. Setelah beristirahat sejenak, kemudian siswa diminta duduk berkelompok berbaris berbanjar ke belakang. Setiap kelompok paling banyak terdiri dari 5 orang.
2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang permainan merangkai kata menjadi kalimat yang akan mereka lakukan.
3. Guru memberikan satu kata yang berhubungan kepada masing-masing kelompok. Kelompok tersebut harus

membuat kalimat yang berhubungan dengan siang hari, dari kata tersebut. Caranya adalah masing-masing anak secara bergilir dari mulai yang paling depan, mengucapkan satu kata dilanjut dengan teman di belakangnya. Setiap kelompok akan mendapatkan poin 1 jika berhasil membuat kalimat dengan benar. Guru mencatat berapa kata setiap kalimat yang berhasil dibuat di masing-masing kelompok. Setelah itu giliran kelompok berikutnya diberikan satu kata dan kemudian membuat kalimat. Seterusnya seperti itu sampai beberapa putaran. Kelompok pemenangnya adalah yang dapat poin paling banyak dan paling panjang kalimatnya.

4. Setelah bermain siswa mengerjakan lembar kerja di buku teks.

Buatlah kalimat dari kata-kata berikut ini!

1. sore
.....
2. pulang
.....
3. mandi
.....
4. bermain
.....
5. istirahat
.....
6. belajar
.....
7. menyiram
.....
8. mengulang
.....

92 Buku Siswa Kelas 5/MI

Membuat Kolase

1. Kegiatan dilanjutkan dengan membuat karya dua dimensi berupa kolase dari kertas.
2. Guru mengulang kembali penjelasan tentang macam-macam karya kolase.
3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang alat dan bahan yang harus disiapkan.
4. Guru mengarahkan bagaimana cara merancang pembuatan kolase
5. Guru menyiapkan lembaran berupa gambar bertema kegiatan sore hari, untuk media membuat kolase dari kertas. Siswa bebas menentukan komposisi warna dan bentuk penyusunan potongan-potongan kertas sesuai ide masing-masing.
6. Siswa mengerjakan tugas dengan tekun.
7. Saat waktunya habis siswa mengumpulkan hasil kerjanya.

	 <p>Usai bermain teman-teman Siti pulang ke rumah. Siti juga masuk ke rumahnya. Siti beristirahat sambil asyik mengerjakan karya kolase. Siti membuat kolase dari sobekan-sobekan kertas origami. Karena Siti rajin menyiram bunga di sore hari, Siti membuat kolase tentang kegiatannya di sore hari.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai penutup guru mengulas kembali apa yang sudah dipelajari. 2. Beberapa siswa diminta menyampaikan apa yang telah mereka fahami dari pelajaran yang sudah diterima. 3. Menyanyikan lagu daerah. 4. Lalu guru mengajak siswa melakukan refleksi dan berdoa. 	<p>15 menit</p>

G. PENILAIAN

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 :

1. a. Observasi selama kegiatan

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Cermat dan Teliti				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
dst.													

1. b. lembar penilaian diri

Lembar Penilaian Diri

Nama : ...
Kelas : ...
Kegiatan : Bercerita
Tanggal :

Beri tanda cek (v) untuk setiap pernyataan yang paling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.

No	Sikap	Skala			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1	Mau bercerita				
2	Bercerita sesuai topik				
3	Bercerita dengan santun				

2. Penilaian Pengetahuan:

2. a. Test Tertulis

Contoh penilaian tertulis:

- Buatlah kalimat dengan kata-kata dibawah ini !

a. Sore

.....

b. Pulang

.....

c. Mandi

.....

d. Menyiram

.....

e. Belajar

.....

Cara penilaian:

Skor penilaian : 100

Penilaian: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Contoh:

Setiap jawaban benar akan mendapat nilai 2. Jadi, skor maksimalnya adalah $2 \times 5 = 10$.

Jika siswa hanya menjawab dengan benar 3 soal, maka nilainya adalah sebagai berikut:

$$\frac{2 \times 3}{10} \times 100 = 60$$

Dengan skala 4,

$$60 \times \frac{4}{100} = 2,4, \text{ rentang angka } 2,4 = 2,18 - 2,50.$$

Dengan demikian, nilai mutunya adalah C+.

- Kunci Jawaban
 1. Pada sore hari ibu menyiram bunga.
 2. Beni menyambut ayah pulang.
 3. Pulang bermain Siti segera mandi.
 4. Ibu sedang menyiram tanaman.
 5. Siti belajar menanam bunga.

REMIDIAL

- Buatlah kalimat dari kata-kata dibawah ini !
 1. Istirahat
 2. Bermain
 3. Disiram

PENGAYAAN

- Buatlah kalimat dari kata-kata dibawah ini !
 1. Menanam
.....
 2. Bermain
.....
 3. Pulang
.....
 4. Sore
.....
 5. Mengulang
.....

Panduan Konversi Nilai

Rentang score	Rentang Angka	Huruf
96,25 - 100	3,85 - 4,00	A
87,75 - 96	3,51 - 3,84	A-
79,5 - 87,5	3,18 - 3,50	B+
71,25 - 79,25	2,85 - 3,17	B
62,75 - 71	2,51 - 2,84	B-
54,5 - 62,5	2,18 - 2,50	C+
46,25 - 54,25	1,85 - 2,17	C
37,75 - 46	1,51 - 1,84	C-
29,5 - 37,5	1,18 - 1,50	D+
25 - 29,25	1,00 - 1,17	D

2. b. Test Lisan

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
1. Melakukan gerak menangkap bola	Menangkap bola selalu tepat	Menangkap bola sesekali jatuh.	Menangkap bola sering jatuh	Belum dapat menangkap bola dengan tepat.
2. Menyusun kalimat	Menyusun kalimat dengan benar tanpa ada kesalahan	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menyalin	Terdapat 3-4 kesalahan dalam menyalin	Terdapat lebih dari 4 kesalahan dalam menyalin
3. Membuat karya kolase	Ide dan tema sesuai, komposisi bentuk dan warna tertata rapi, dan selesai tepat waktu	Ide dan tema sesuai, komposisi bentuk dan warna tertata rapi, namun tidak selesai tepat waktu	Ide dan tema sesuai, selesai tepat waktu, namun komposisi bentuk dan warna tidak rapi.	Karya belum sesuai dengan ide dan tema, dan tidak selesai tepat waktu

3. a. Melakukan gerak menangkap bola

No.	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Melakukan gerakan dengan tepat tanpa intervensi guru	Melakukan gerakan dengan tepat namun dengan intervensi minimal	Gerakan kurang tepat dan perlu intervensi yang cukup	Belum mampu melakukan gerakan dengan tepat	
1.	Dayu	√				Baik Sekali
2.	Udin		√			Baik
3.					

3. b. Menyusun kalimat

No.	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Menyusun kalimat dengan benar tanpa ada kesalahan	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menyusun kalimat	Terdapat 3-4 kesalahan dalam menyusun kalimat	Terdapat lebih dari 4 kesalahan dalam menyusun kalimat	
1.	Dayu	√				Sangat Baik
2.	Udin		√			Baik
3.	Beni					Cukup

3. c. Membuat karya kolase

No.	Nama Siswa	Kriteria				Predikat
		Ide dan tema sesuai, komposisi bentuk dan warna tertata rapi, dan selesai tepat waktu	Ide dan tema sesuai, komposisi bentuk dan warna tertata rapi, namun tidak selesai tepat waktu	Ide dan tema sesuai, selesai tepat waktu, namun komposisi bentuk dan warna tidak rapi.	Karya belum sesuai dengan ide dan tema, dan tidak selesai tepat waktu	
1.	Dayu	√				Sangat Baik
2.	Udin		√			Baik
3.	Beni			√		cukup
					√	Perlu Pendampingan

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
2. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
3. Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
4. Software Pengajaran Kelas 1 SD/MI dari JGC :
5. Video/slide/buklet/pamflet/gambar tentang Kegiatan Sore Hari.
6. Gunting
7. Lem
8. Kertas warna warni/ origami
9. Gambar
10. Kertas
11. Bola kasti

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,,
Guru Kelas 1 ,

ARUMAN, S.Pd.SD
NIP.19670806 199807 1 001

JUHARTI, S.Pd
NIP.19630518 200604 2003