

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan	:	SDN
Kelas/Semester	:	I/1
Tema	:	1 / Diriku
Sub Tema	:	1/ Aku dan Teman Baru
Pembelajaran ke	:	2
Waktu	:	5 JP

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, Menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
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, dan tempat bermain
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

Matematika

- 3.1. Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan bendabenda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain

PPKn

- 4.2. Melaksanakan tata tertib di rumah dan di sekolah

Bahasa Indonesia

- 3.4. Mengenal teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman

4.4. Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

C. Indikator

1. Menghitung banyak benda 1-5
2. Menunjukkan benda sesuai dengan bilangan yang ditentukan
3. Menjalankan peraturan pada permainan di sekolah
4. Mengidentifikasi nama teman
5. Menyebutkan identitas teman

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti permainan, siswa dapat mengenal konsep bilangan 1-5 dengan tepat.
2. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengenal lambang bilangan dengan benar.
3. Dengan melakukan permainan siswa dapat menjalankan peraturan pada permainan di sekolah
4. Dengan melakukan permainan, siswa dapat mengidentifikasi nama teman baru dengan tepat.
5. Setelah melakukan permainan siswa dapat menyebutkan nama temannya dengan benar.

F. Pendekatan/Strategi/Metode

Pendekatan: Saintifik (*Scientific*).

Metode: Pengamatan, Diskusi dan Tanya Jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa (religius) dipimpin oleh siswa. • Mengecek kehadiran peserta didik • Siswa mengamati benda, lalu diminta mencoba kemudian menyampaikan pendapat dan perasaannya • Menyanyikan lagu “sungguh senang” 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan bahwa mereka akan bermain sambil mengenal bilangan dan mengajak siswa untuk berhitung bersama 	... menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	<p>dari 1-5.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengenalkan konsep dan lambang bilangan 1-5. • Guru menempelkan kertas bertuliskan angka 1-5 di beberapa bagian kelas. Misalnya, angka 1 ditempel di satu sudut kelas. Angka 2 ditempel di papan tulis. • Satu siswa diminta untuk berdiri di dekat angka 1, dua siswa diminta berdiri di dekat angka 2 demikian seterusnya sampai di angka 5 dengan lima orang siswa. • Siswa diminta kembali ke tempat semula. • Guru menghitung sampai angka 5 dan meminta siswa untuk menuju ke sudut-sudut angka tersebut. • Jumlah siswa di setiap sudut harus sesuai dengan angka yang tertera. Misalnya, pada sudut dengan angka 1, hanya ada satu siswa di sana. Begitu juga dengan angka yang lainnya. • Guru mengulang kegiatan sampai siswa paham mengenai banyak benda dan lambang bilangan 1-5. • Guru melakukan refleksi kegiatan dengan cara meminta siswa mengungkapkan perasaan dan pendapatnya. • Siswa berlatih memasang lambang bilangan 1-5 dengan jumlah bilangan di buku siswa. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mengenal temannya dengan bermain mengenal teman baru. • Minta siswa untuk berkumpul membuat kelompok masing-masing 5 orang. • Siswa akan berbagi informasi mengenai nama panggilan dan nama lengkap. • Setiap siswa akan menyebutkan identitas teman yang duduk di sebelahnya. • Lalu, setiap kelompok membentuk lingkaran. • Masing-masing kelompok mengundi siapa yang mendapat giliran pertama mengenalkan nama lengkap teman di sebelahnya. • Siswa yang mendapat giliran pertama bertugas menyebutkan 	... menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	<p>identitas teman yang duduk di sebelah kanannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kedua bertugas menyebutkan identitas teman berikutnya. • Teman lain mengamati dan membantu mengoreksi jika ada informasi yang tidak sesuai. • Kegiatan diulang sampai semua mendapat giliran. • Guru membuat tabel yang berisi nama lengkap dan nama panggilan. • Siswa diminta menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman jika ada. • Guru menuliskan nama-nama siswa yang memiliki nama lengkap dan nama panggilan yang sama dalam satu kelompok. • Setelah semua terdata, guru mengajak siswa memperhatikan nama-nama siswa dalam setiap kelompoknya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan hari itu. • Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Guru melakukan penilaian • Guru menyampaikan pesan moral untuk senantiasa menghormati • Salam dan doa penutup. 	

H. Penilaian.

1. Penilaian sikap selama permainan
2. Penilaian unjuk kerja.

(Instrumen penilaian terlampir).

I. Sumber Dan Media Pembelajaran

- Buku siswa
- Potongan kertas bertuliskan angka 1-5 sebanyak 3 set atau lebih

.....2013,

Kepala SD

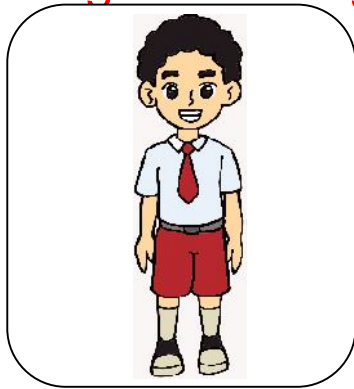
Guru Kelas 1,

.....

.....

MATERI AJAR

Mengenal Bilangan sambil Bermain



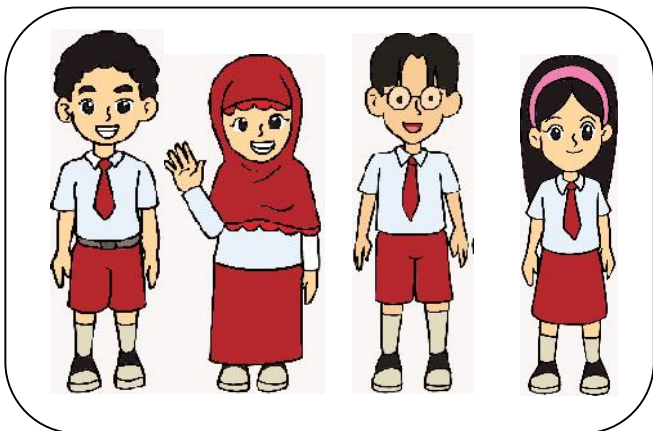
1



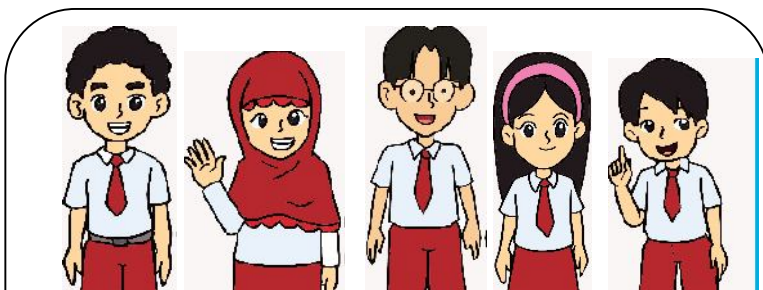
2



3



4



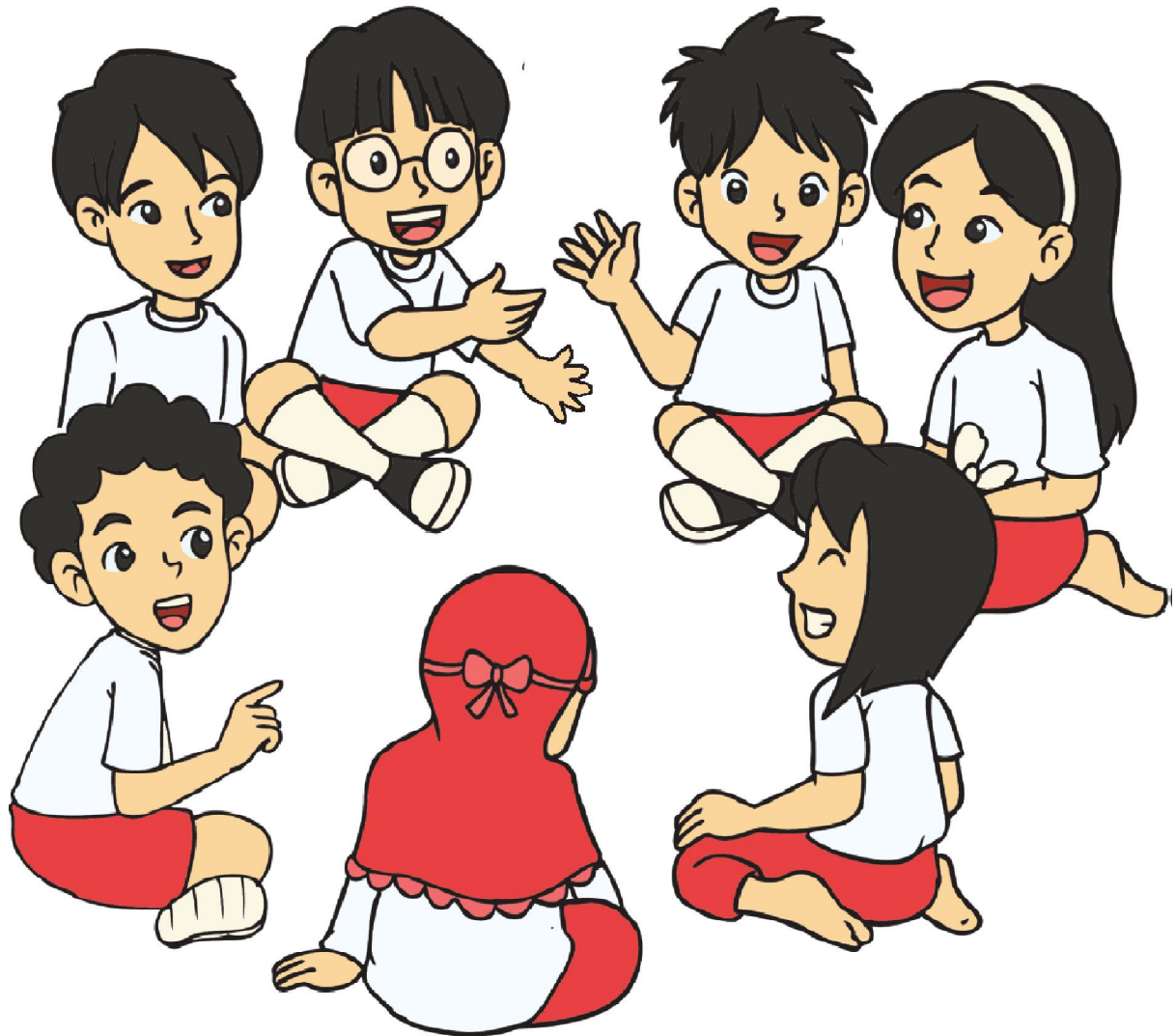
5



Berdiskusi untuk Mengenal Teman Baru

Udin bermain bersama teman.

Udin mengenalkan teman di sebelahnya.



Ayo perkenalkan dirimu
Sebutkan nama lengkapmu
Sebutkan alamat rumahmu
Lakukan dengan tertib
Lakukan bergantian

LAMPIRAN PENILAIAN

Penilaian: Observasi (Pengamatan)

Lembar Pengamatan Ketaatan dalam Peraturan Permainan

No	Kriteria	Terlihat (V)	Belum Terlihat (V)
1	Siswa mampu mengikuti instruksi guru		
2	Siswa terlibat aktif dalam permainan		
3	Mengikuti peraturan dalam permainan		
4	Mengenal konsep dan lambang bilangan 1-5		

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Kegiatan Memperkenalkan Teman

No	Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1	Kemampuan menyebutkan identitas teman dalam kelompok	Siswa mampu menyebutkan identitas dari 4 atau lebih temannya	Siswa mampu menyebutkan identitas dari 3 atau lebih temannya	Siswa mampu menyebutkan identitas dari 2 atau lebih temannya	Siswa mampu menyebutkan identitas dari 1 temannya
2	Kerja sama kelompok	Seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif.	Setengah atau lebih anggota kelompok berpartisipasi aktif.	Kurang dari setengah anggota kelompok berpartisipasi aktif.	Seluruh anggota kelompok terlihat pasif.