

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:
Kelas/Semester	: I/1
Tema/Subtema	: Diriku/Aku dan Teman Baru
Pertemuan ke-	: 4
Alokasi Waktu	: 1 hari (5 x 35')

### A. KOMPETENSI INTI

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- 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 di sekolah
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

### B. KOMPETENSI DASAR

#### PJOK

- 4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak (seperti konsep: tubuh, ruang, hubungan, dan usaha) dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan/atau tradisional

#### BAHASA INDONESIA

- 3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan panca indra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman
- 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
- 4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian
- 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

#### MATEMATIKA

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

#### SBDP

- 4.7 Menyanyikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu

### C. INDIKATOR

#### PJOK

- Melakukan gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan lurus
- Melakukan gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan zigzag

- Melakukan gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan lengkung

#### BAHASA INDONESIA

- Menyebutkan urutan huruf melalui nyanyian "a-b-c"
- Mengurutkan huruf a-b-c-d-e-f dengan urutan yang benar
- Menulis di udara, pasir, dan punggung
- Mengenal huruf vokal a-i-u-e-o
- Menebalkan garis sesuai petunjuk

#### MATEMATIKA

- Menentukan jumlah huruf vokal dalam kalimat

#### SBDP

- Menyanyikan lagu "a-b-c" dengan irama yang benar

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan membentuk garis lurus dengan benar.
2. Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan membentuk garis zigzag dengan benar.
3. Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan membentuk garis lengkung dengan benar.
4. Dengan penjelasan dari guru, siswa dapat mempraktikkan posisi duduk yang benar pada saat menulis dengan tepat.
5. Dengan penjelasan dari guru, siswa dapat mempraktikkan cara memegang pensil yang benar pada saat menulis dengan tepat.
6. Setelah mempraktikkan sikap tubuh dan cara memegang pensil yang benar pada saat menulis siswa dapat menebalkan garis dengan benar.
7. Dengan bernyanyi dan bermain, siswa dapat menyusun huruf a-f dengan urutan yang benar.
8. Dengan melihat contoh nama, siswa dapat menyusun nama mereka dari kartu-kartu huruf dengan tepat.
9. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu "a-b-c" dengan benar.

#### E. MATERI AJAR

##### PJOK

1. Gerakan pada permainan sederhana

##### BAHASA INDONESIA

1. Mengenal Huruf

##### MATEMATIKA

1. Menentukan jumlah huruf vocal dalam kalimat

##### SBDP

1. Menyanyikan lagu A-B-C dengan irama yang benar

#### F. PENDEKATAN DAN MEODE

Pendekatan : *Scientific*

Sraegi : *cooperaif learning*

Teknik : *example non example*

Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, ceramah

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam kepada siswa</li> <li>2. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> <li>3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>4. Mengajak siswa bermain dalam kelas</li> <li>5. Mengajak siswa dinamika dengan tepuk kompak (tepek diam) <i>Tepuk diam : bila aku, mau belajar, maka aku, harus diam</i></li> <li>6. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi pembelajaran hari ini</li> <li>7. Guru merespon dan Menginformasikan materi <b>yang akan diberikan</b></li> <li>8. Tanya jawab tentang tujuan/manfaat materi pembelajaran</li> </ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan setelah siswa bermain di dalam kelas, sekarang akan bermain di luar kelas dan mengajak keluar kelas.</li> <li>2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.</li> <li>3. Masing-masing kelompok dibagi dua, lalu berdiri berpisah berhadap-hadapan.</li> <li>4. Siswa no. 1 di sisi A diminta untuk berjalan lurus atau berlari menuju temannya di sisi B dan berbaris di belakang siswa no. 5. Lalu, siswa nomor 1 di sisi B berjalan lurus/berlari menuju titik A dan berbaris di belakang siswa no. 5. Demikian seterusnya.  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-left: 20px;"> <div style="text-align: center;">5 4 3 2 1 A</div> <div style="text-align: center;">1 2 3 4 5 B</div> </div> </li> <li>5. Kegiatan kedua, guru meminta siswa berdiri di titik yang telah dibuat guru sebelumnya membentuk garis zigzag.  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-left: 20px;"> <div style="text-align: center;">1 3 5 7 9 11 2 4 6 8 10</div> </div> </li> <li>6. Siswa nomor 1 diminta untuk berjalan menyusuri garis zigzag sampai ke siswa no. 11. Lalu siswa siswa lain melangkah mundur satu garis. Selanjutnya siswa no. 2 yang berada di posisi 1 berjalan membuat garis zigzag sampai ke posisi no. 11. Demikian seterusnya sampai kesebelas siswa melakukannya</li> <li>7. Kegiatan ketiga guru menggambar garis lengkung jika memungkinkan, dan siswa berada di titik puncak garis. Jika tidak memungkinkan guru memberi tanda di tengah-tengah masing-masing siswa. Minta siswa no. 1 berjalan menyusuri garis lengkung sampai ke siswa no. 7 dan seterusnya (dilakukan, seperti tahapan berjalan zigzag).</li> <li>8. <b>Kegiatan bersama Orangtua</b></li> <li>9. Orangtua membantu siswa berlatih membaca dan menulis <b>Belajar di Rumah</b> <b>Tebalkan susunan huruf di bawah ini</b> <b>Mengenal Susunan Huruf Nama Teman</b></li> <li>10. Bayangkan temanmu di ujung garis</li> <li>11. Tebalkan garis menuju temanmu</li> <li>12. <b>Bandingkan hasil kerjamu dengan temanmu</b></li> <li>13. <b>Tebalkan garis putus putus di bawah ini</b></li> <li>14. Siswa kembali ke dalam kelas.</li> <li>15. Guru menyampaikan setelah bergerak sesuai garis lurus, zigzag, dan lengkung, siswa akan menggambarkan garis-garis tersebut di buku siswa dengan menggunakan pensil.</li> <li>16. Guru menyampaikan sebelum menulis siswa perlu mengetahui posisi tubuh yang benar pada saat menulis dan memegang pensil yang benar. Lalu, guru mencontohkan</li> <li>17. dan meminta siswa mempraktikkannya.</li> <li>18. Guru juga menyampaikan ujung pensil tidak terlalu runcing dan</li> </ol>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tidak tumpul dengan memperlihatkan contoh pensil yang diraut baik dan kurang baik.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>19. Lalu, siswa diminta melihat gambar di buku siswa dan mengerjakan latihan menulis dengan menebalkan garis dan nama teman di buku siswa.</li> <li>20. Sebagai penutup, guru menanyakan persamaan atau perbedaan permainan berjalan lurus, zigzag, dan lengkung dengan menulis garis lurus, zigzag, dan lengkung.</li> <li>21. Guru mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan, karena diberi kaki untuk bergerak dan tangan untuk menulis.</li> <li>22. Tempelkan huruf a-z di papan tulis.</li> <li>23. Siswa diajak untuk bernyanyi lagu "a-b-c" sambil menunjukkan huruf yang disebut.</li> <li>24. Kemudian, siswa diminta untuk membentuk beberapa kelompok.</li> <li>25. Setiap kelompok diberikan satu set kartu huruf (a-f), lalu diminta mengurutkan.</li> <li>26. Setelah mengurutkan huruf, setiap kelompok diminta menuliskan huruf-huruf tersebut di udara, sesuai arahan guru.</li> <li>27. Setelah menulis di udara dilanjutkan dengan menulis di punggung dan di pasir.</li> <li>28. Setelah siswa menulis huruf di udara, di punggung dan di pasir, mintalah mereka untuk memperhatikan huruf-huruf yang terdapat pada namanya.</li> <li>29. Secara bergiliran, siswa mengambil huruf-huruf dari tumpukan huruf yang sudah disediakan oleh guru yang terdapat pada nama mereka.</li> <li>30. Siswa diingatkan untuk belajar bersabar saat ingin menunggu giliran.</li> <li>31. Siswa mencoba menyusun nama mereka. Setelah berhasil, siswa boleh mengacungkan tangan untuk menyebutkan namanya dengan lantang setelah ditunjuk oleh guru.</li> <li>32. Kegiatan ditutup dengan mengulang kembali lagu "a-b-c" dan guru mengingatkan siswa mengenai pentingnya menghargai teman dalam kegiatan kelompok.</li> </ol> <p><b>Penilaian proses:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengamati respon, antusias pada aktifitas membua garis dan menyusun karu huruf</li> <li>b. Menilai dengan lembar penilaian unjuk kerja (untuk kemampuannya dalam menyusun karu huruf dan menebalkan huruf).</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Review pembelajaran</li> <li>2. Tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini (materi dan perasaan siswa)</li> <li>3. Guru menginformasikan kepada siswa tentang tugas siswa untuk menceritakan gambar pada orangtua</li> <li>4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agamanya masing-masing</li> </ol>	15 menit

#### H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pensil dan buku siswa

#### I. PENILAIAN

**1. Prosedur Penilaian**

**a. Penilaian Proses**

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

**b. Penilaian Hasil Belajar**

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

**c. Penilaian Unjuk Kerja**

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)

**2. Instrumen Penilaian**

**a. Penilaian Proses**

- 1) Penilaian Kinerja
- 2) Penilaian Produk

**b. Penilaian Hasil Belajar**

- Isian singkat
- Esai atau uraian

**Mengetahui  
Kepala Sekolah,**

.....

**NIP** .....

**Pasuruan, .....  
Guru Kelas 1**

.....

**NIP** .....

## Mengenal Huruf a-b-c

Kita bisa membaca.  
Kita bisa menulis.  
Jika kita mengenal huruf.

**Ayo Belajar**  
a b c d e f g  
h i j k l m n  
o p q r s t u  
v w x y d a n z  
Sekarang aku tahu.  
Ayo belajar denganku.

Perhatikan urutan huruf di papan tulis  
Susunlah kartu huruf sesuai contoh  
Kerjakan bersama teman-temanmu

### CONTOH

s t i i

s i t i

### Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Kegiatan Menemukan Huruf Vokal dalam Kalimat

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Ketepatan menemukan huruf vokal dalam kalimat	Siswa mampu menemukan huruf vokal dengan tepat dalam 4-5 kalimat	Siswa mampu menemukan huruf vokal dengan tepat dalam 3 kalimat	Siswa mampu menemukan huruf vokal dengan tepat dalam 2 kalimat	Siswa mampu menemukan huruf vokal dengan tepat dalam 1 kalimat
2.	Ketepatan waktu penyelesaian tugas	Selesai sebelum waktu yang ditentukan	Selesai tepat waktu	Terlambat maksimal 5 menit	Terlambat lebih dari 5 menit

3.	Kerja sama kelompok	Seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif	Lebih dari setengah anggota kelompok berpartisipasi aktif	Kurang dari setengah anggota kelompok berpartisipasi aktif	Seluruh anggota kelompok terlihat pasif
----	---------------------	---	---	--	---

### Penilaian: Unjuk Kerja Rubrik Menyusun Huruf

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Ketepatan menyusun huruf	Kelompok mampu menyusun 4 atau lebih huruf dengan tepat	Kelompok mampu menyusun 3 huruf dengan tepat	Kelompok mampu menyusun 2 huruf dengan tepat	Kelompok belum mampu menyusun huruf
2.	Ketepatan waktu penyelesaian tugas	Selesai sebelum waktu yang ditentukan	Selesai tepat waktu	Terlambat maksimal 5 menit	Terlambat lebih dari 5 menit
3.	Kerja sama kelompok	Seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif	Lebih dari setengah anggota kelompok berpartisipasi aktif	Kurang dari setengah anggota kelompok berpartisipasi aktif	Seluruh anggota kelompok terlihat pasif

### Penilaian: Unjuk Kerja Rubrik Menyusun Huruf menjadi Nama Diri

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Ketepatan menyusun huruf menjadi nama	Siswa mampu menemukan seluruh huruf yang diperlukan dan menyusunnya menjadi nama.	Siswa telah menemukan seluruh huruf yang diperlukan, namun masih belum mampu menyusunnya menjadi nama.	Siswa hanya mampu menemukan setengah dari huruf yang diperlukan untuk menyusun nama.	Siswa belum mampu menemukan huruf yang diperlukan.
2.	Ketepatan Waktu Penyelesaian Tugas	Selesai sebelum waktu yang ditentukan	Selesai tepat waktu	Terlambat maksimal 5 menit	Terlambat lebih dari 5 menit