

**CONTOH RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMATIK KELAS 1 SD**

Identitas Sekolah : (tuliskan nama satuan pendidikan)
Kelas/Semester : I/1
Tema/Sub Tema : Diriku / Aku dan teman baru
Pertemuan Ke : 2
Alokasi Waktu : 5 X 30 menit

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (dari KI 1):

PPKn

1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah.

Bahasa Indonesia

1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah.

Matematika

1.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

Indikator:

- Mengagungkan kebesaran Tuhan YME
- Dengan mematuhi peraturan, siswa dapat terbiasa menjalankan ibadah sesuai agamanya dengan tepat waktu.
- Mensyukuri kebesaran Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dengan berbagai ciri, sehingga tidak satu manusiapun yang sama persis.
- Menyadari bahwa ketentuan yang ditetapkan oleh Tuhan YME adalah yang terbaik bagi kita.

Kompetensi Dasar (dari KI 2):

PPKn

2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah.

Indikator:

- Mematuhi semua aturan yang diberikan dengan penuh disiplin

Bahasa Indonesia

2.3 Memiliki perilaku santun dan sikap kasih sayang melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah.

Indikator:

- Berbicara dengan bahasa yang santun.

- Memberikan koreksi bila ada teman yang salah dalam menulis (menunjukkan rasa kasih sayang pada teman).

Matematika

2.2 Memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan pada matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar.

Indikator:

- Rasa ingin tahu/antusiasme dengan berusaha bertanya pada teman atau guru tentang lambang bilangan dari 1 sampai 99.
- Ulet dalam belajar, selalu bertanya pada guru atau teman jika mengalami kesulitan.

Kompetensi Dasar (dari KI 3):

PPKn

3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah.

Indikator:

- Siswa tertib dalam mengikuti pembelajaran dan permainan
- Siswa dapat mematuhi aturan dalam permainan.

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.

Indikator:

- Mengidentifikasi diri dan keluarga
- Menuliskan nama keluarga, seperti ayah, ibu, dan kakak/adik (jika ada).
- Mengidentifikasi nama teman
- Menyebutkan identitas teman
- Menuliskan nama teman

Matematika

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

Indikator:

- Menghitung banyak benda 1-5 dengan teliti
- Menunjukkan benda yang sesuai dengan bilangan yang ditentukan.
- Menuliskan lambang bilangan 1 – 5.

Kompetensi Dasar (dari KI 4):

PPKn

4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan di sekolah

Indikator:

- Menjalankan peraturan pada permainan di sekolah dengan baik

- Mematuhi semua aturan yang diberikan dalam permainan

Bahasa Indonesia

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.

Indikator:

- Bercerita tentang diri dan keluarga
- Menuliskan identitas teman yang telah dikenalnya
- Membacakan identitas teman.

Matematika

4.3 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan terkait dengan aktivitas sehari-hari serta memeriksa kebenarannya.

Indikator:

- Menghitung kembali benda-benda dari 1 – 5.
- Menghitung jumlah benda yang tersisa jika benda tersebut dikurangi (5 benda – 1 benda, dan lain-lain).

B. Tujuan Pembelajaran:

PPKn:

1. Melalui suatu permainan, siswa dapat mengikuti pembelajaran dan menjalankan permainan secara tertib.
2. Dengan melakukan permainan, siswa dapat mematuhi peraturan di sekolah dan di rumah dengan baik.
3. Dengan mematuhi peraturan, siswa dapat terbiasa menjalankan ibadah sesuai agamanya dengan tepat waktu.

Bahasa Indonesia:

1. Dengan melakukan permainan, siswa dapat mengidentifikasi diri dan keluarga dengan bahasa yang baik dan santun.
2. Setelah melakukan permainan, secara mandiri siswa dapat menuliskan nama ayah, ibu, dan kakak/adik (jika ada) dengan benar.
3. Dengan melakukan permainan, siswa dapat mengidentifikasi nama teman baru dengan tepat dan dengan bahasa yang santun.
4. Setelah melakukan permainan, siswa dapat menyebutkan nama temannya dengan jujur.
5. Setelah melakukan permainan, secara mandiri siswa dapat menuliskan nama temannya dengan benar.
6. Setelah melakukan permainan, secara mandiri siswa dapat membacakan identitas teman dengan benar dan jujur.
7. Dalam suatu permainan, siswa menunjukkan rasa kasih sayang pada temannya dengan memberikan koreksi terhadap kesalahan teman dalam menulis dengan bahasa yang santun.

8. Dengan melakukan permainan, siswa dapat mensyukuri kebesaran Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dengan berbagai ciri, sehingga tidak satu manusiapun yang sama persis.

Matematika:

1. Dengan melakukan permainan, siswa dapat menunjukkan benda-benda yang sesuai dengan lambang bilangan yang telah ditentukan secara tepat.
2. Dengan melakukan permainan, siswa dapat menghitung banyak benda 1 – 5 dengan benar.
3. Setelah melakukan permainan, secara mandiri siswa dapat menuliskan lambang bilangan dengan benar.
4. Setelah melakukan permainan, secara mandiri siswa dapat menghitung banyaknya benda-benda yang tersisa jika benda tersebut dikurangi (5 benda – 1 benda).
5. Dalam suatu permainan, siswa menunjukkan rasa ingin tahu/antusiasme yang tinggi dengan bertanya jika mengalami kesulitan.
6. Melalui suatu permainan, siswa akan selalu mengagungkan akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan beraneka ragam benda-benda.
7. Melalui suatu permainan, siswa dapat menyadari bahwa ketentuan yang ditetapkan oleh Tuhan YME adalah yang terbaik bagi kita.

C. Materi Pembelajaran:

PPKn: Mematuhi peraturan dan tata tertib di sekolah dan di rumah

Bahasa Indonesia: 1. Diriku dan keluargaku
2. Mengenal teman baru

Matematika: Mengenal bilangan 1 sampai 99.

D. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*
Strategi : Kolaboratif & Kooperatif
Metode : permainan, latihan, diskusi, dan penugasan.

E. Media dan Sumber Belajar

- Potongan kertas bertuliskan angka 1 – 5 sebanyak 3 set atau lebih
- Benda berbentuk kotak bertuliskan angka (sebanyak 5 benda dari angka 1 sampai angka 5).
- Diri anak
- Lingkungan keluarga
- Lingkungan sekolah
- Buku Tematik untuk Siswa
- Buku Pengembangan Diri Anak

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Membuka Pelajaran dengan salam• Guru mengajak siswa bernyanyi: “satu-satu aku sayang ibu...”.• Guru menyampaikan bahwa mereka akan bermain sambil mengenal bilangan dan mengajak siswa untuk berhitung bersama dari 1-5, serta mengajak siswa untuk mengenal temannya dengan bermain mengenal teman baru.• Minta siswa untuk berkumpul membuat kelompok masing-masing 5 orang.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menulis angka 1 – 5 di papan tulis, dan meminta siswa untuk mengamati lambang bilangan 1-5 tersebut.2. 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.3. 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.4. Siswa diminta kembali ke tempat semula.5. Guru menghitung sampai angka 5 dan meminta siswa untuk menuju ke sudut-sudut angka tersebut.6. 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.7. Siswa diminta menyebutkan angka yang ada pada benda yang ada di sudut tersebut.8. Siswa yang berada pada setiap sudut berbagi informasi mengenai nama panggilan dan nama lengkap.9. Guru mengulang kegiatan sampai siswa paham mengenai banyak benda dan lambang bilangan 1-5.10. Guru menunjuk salah satu siswa lain untuk menyebutkan dan menuliskan di papan tulis nama teman yang berada pada salah satu sudut.11. Guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduknya dalam kelompoknya masing-masing.12. Lalu, setiap kelompok membentuk lingkaran.13. Masing-masing kelompok mengundi siapa yang mendapat giliran pertama mengenalkan nama lengkap teman di sebelahnya.14. Siswa yang mendapat giliran pertama bertugas menyebutkan identitas teman yang duduk di sebelah	110 Menit

	<p>kanannya.</p> <ol style="list-style-type: none">15. Siswa kedua bertugas menyebutkan identitas teman berikutnya.16. Teman lain mengamati dan membantu mengoreksi jika ada informasi yang tidak sesuai.17. Kegiatan diulang sampai semua mendapat giliran.18. Guru membuat tabel yang berisi nama lengkap dan nama panggilan.19. Siswa diminta menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan teman (jika ada).20. Guru menuliskan nama-nama siswa yang memiliki nama lengkap dan nama panggilan yang sama dalam satu kelompok.21. Setelah semua terdata, guru mengajak siswa memperhatikan nama-nama siswa dalam setiap kelompoknya.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru melakukan refleksi kegiatan dengan cara meminta siswa mengungkapkan perasaan dan pendapatnya.2. Siswa berlatih memasang lambang bilangan 1-5 dengan jumlah bilangan di buku siswa.3. Setelah selesai, guru bersama siswa menyimpulkan bahwa hampir semua anak mempunyai nama lengkap dan nama panggilan dan semua nama bagus.4. Memberikan tugas rumah: Carilah teman di sekitar tempat tinggalmu yang seusia denganmu, berapakah teman yang dapat kamu temukan? Tuliskan namanya (asli dan panggilan). Kumpulkan pada pertemuan ke-4.	20 Menit

G. 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)

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

- 1) Penilaian Sikap
- 2) Penilaian Keterampilan (Kinerja)



b. Penilaian Hasil Belajar (Pengetahuan) (Terlampir / lihat pada buku siswa)

- Isian singkat
- Esai atau uraian

1. Rubrik Penilaian Sikap dan Keterampilan

Kriteria	Bagus Sekali (Skor 4)	Bagus (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Perlu Berlatih Lagi (Skor 1)
Bekerja sama	Menunjukkan sikap positif terhadap teman.	Sebagian besar sikap menunjukkan sikap positif terhadap tugas dan teman, dan terlibat untuk menyelesaikan sebagian tugas.	Terkadang dapat bekerja sama, menertawakan teman atau hasil kerja teman.	Tidak bisa bekerja sama dengan teman dan menunjukkan sikap negatif terhadap teman.
Memberikan informasi tentang identitas teman	Menyebutkan dan menuliskan identitas teman dengan lengkap dan benar.	Menyebutkan dan menuliskan identitas teman dengan benar, tetapi tidak lengkap.	Hanya menyebutkan atau menuliskan saja identitas teman.	Tidak menyebutkan dan menuliskan identitas teman.
Mengenal Bilangan	Menyebutkan dan menuliskan lambang bilangan 1 – 5 secara urut.	Menyebutkan dan menuliskan bilangan 1 – 5 dengan benar tetapi tidak urut.	Menyebutkan dan menuliskan lambang bilangan tetapi hanya sampai 3 atau 4.	Hanya menyebutkan atau menuliskan lambang bilangan 1 – 5 secara urut atau tidak.

Skor maksimal 12

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Kinerja dalam Menyelesaikan Tugas Kelompok

Tuliskan skor (1, 2, 3 atau 4) pada kolom yang menurut Anda sesuai dengan kinerja yang ditunjukkan siswa

No.	Nama Siswa	Aspek			Jumlah	Nilai
		Kerja sama	Keaktifan / antusiasme	Mengkoreksi kesalahan teman dengan santun		

Keterangan Skor:

1=Kurang

2=Cukup

3=Baik

4=Sangat Baik

Skor maksimal=10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Bandar Lampung, 2013
Guru Kelas 1

.....
NIP

.....
NIP

