

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

Satuan Pendidikan : SDN 4 SUMBEREJO
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
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Ayo Berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. (Gotong Royong) 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. Ayo Bercerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. (Creativity and Innovation) 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 sputangan ke setiap kelompok. (Communication) 4. Setiap kelompok memilih teman yang akan memberi aba-aba dalam permainan tersebut. 	140 menit

	<p>5. Siswa yang menerima saputangan mengucapkan terima kasih sebelum dan sesudah mengenalkan teman di sebelah kanannya.</p> <p>6. Siswa kedua yang menerima saputangan juga melakukan hal yang sama. Begitu seterusnya sampai semua siswa mendapat giliran.</p> <p>7. Siswa yang lain mendengar dan membantu mengoreksi jika ada informasi yang tidak sesuai. (Critical Thinking and Problem Formulation)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>A. Kerja Sama dengan Orang Tua Siswa bersama kedua orang tua berdiskusi kepedulian keluarganya sebagai warga masyarakat di lingkungan tempat tinggal.</p> <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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,

SUKARJONO, S.Pd.
NIP. 196110101982011014

Sumberejo, 14 Juli 2020
Guru Kelas 1

SUMARNI, S.Pd.
NIP. 196510082006041008

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
1. 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
2. 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