**Lampiran 2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SDLB/D (Tunadaksa)**

**Mata Pelajaran : MATEMATIKA**

**Kelas/Semester : III/D (Tunadaksa)/I (Satu)**

**Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit (1 x Pertemuan)**

1. **STANDAR KOMPETENSI**

**MATEMATIKA**

 Melakukan perhitungan bilangan sampai tiga angka

1. **KOMPETENSI DASAR**

**MATEMATIKA**

 1.3 melakukan penjumlahan dan pengurangan tiga angka

1. **INDIKATOR**

1. **Kognitif**
2. Produk
* Menjelaskan penjumlahan satu digit
1. Proses
* Menunjukkan angka satu digit dan cara menjumlahkannya
1. Psikomotorik
* Menyebutkan penjumlahan satu digit
1. **Afektif**

**Keterampilan karakter**

* Tekun, siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang di berikan
* Tanggung jawab, siswa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya
* Teliti, siswa harus teliti dalam mengerjakan tugasnya
* Disiplin waktu, siswa diharuskan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan

**Keterampilan social**

* Aktif, siswa aktif bertanya tentang materi yang di ajarkan
* Mendengarkan, siswa mendengarkan guru saat menyampaikan materi yang di bawakan
* Komunikasi, siswa aktif dalam melakukan tanya jawab di dalam kelas
1. **TUJUAN PEMBELAJARAN**

**MATEMATIKA**

1. **Kognitif**
2. Produk
* Siswa dapat menjelaskan penjumlahan satu digit
1. Proses
* Siswa dapat menunjukkan angka satu digit dan cara menjumlahkannya
1. Psikomotorik
* Siswa dapat menyebutkan penjumlahan satu digit
1. **Afektif**

**Keterampilan karakter**

* Tekun, siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang di berikan
* Tanggung jawab, siswa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya
* Teliti, siswa harus teliti dalam mengerjakan tugasnya
* Disiplin waktu, siswa diharuskan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan

**Keterampilan sosial**

* Aktif, siswa aktif bertanya tentang materi yang di ajarkan
* Mendengarkan, siswa mendengarkan guru saat menyampaikan materi yang di bawakan
* Komunikasi, siswa aktif dalam melakukan tanya jawab di dalam kelas
1. **MATERI AJAR**
	* + - * Penjumlahan

1. **MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**
2. Model Pembelajaran

Pembelajaran Langsung

1. Metode Pembelajaran
* Bermain
* Tanya Jawab
* Pemberian Tugas
1. **SUMBER/MEDIA PEMBELAJARAN**
2. Sumber
* kreasi calon guru
1. Media Pembelajaran
* Permainan Ular tangga
1. **PROSES BELAJAR MENGAJAR/SKENARIO PEMBELAJARAN**
2. **Pendahuluan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan** | **Waktu** |
| 1. Memberi salam,
2. Berdo’a,
3. Mengkondisikan siswa
4. Mengecek daftar hadir siswa
5. Mempersiapkan materi yang akan diajarkan, serta alat peraga
 | 10 Menit |

1. **Inti**

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan | Waktu |
| * + - 1. **Eksplorasi**
* Guru memusatkan perhatian siswa
* Guru menyampaikan konsep tentang penjumlahan satu digit angka
* Guru menyuruh siswa menyebutkan satu digit angka

**Elaborasi*** Guru memperhatikan siswa dalam menyebutkan satu digit angka
* Tanya jawab tentang satu digit angka

**Konfirmasi*** Guru memperjelas tentang materi yang diajarkan
* Guru menanyakan kembali kepada siswa tentang materi yang belum dimengerti
 | 40 Menit |

1. **Penutup**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan** | **Waktu** |
| * Membuat/Menyimpulkan hasil pembelajaran
* Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
* Menutup Pembelajaran dengan berdo’a bersama
 | 10 Menit |

1. **PENILAIAN**
	* + 1. Teknik Penilaian
* Tes Tertulis
	+ - 1. Bentuk Insterumen
* isian
	+ - 1. Instrumen

Hitunglah penjumlahan dibawah ini !

1. 1 + 2 = . . . . . .
2. 2 + 2 = . . . . . .
3. 4 + 2 = . . . . . .
4. 1+ 5 = . . . . . .
5. 3 + 4 = . . . . . .
6. 5 + 5 = . . . . . .
7. 5 + 6 = . . . . . .
8. 6 + 3 = . . . . . .
9. 3 + 1 = . . . . . .
10. 4 + 5 = . . . . . .
11. 1 + 4 = . . . . . .
12. 1 + 1 = . . . . . .
13. 5 + 3 = . . . . . .
14. 6 + 2 = . . . . . .
15. 6 + 6 =. . . . . .
	* + 1. Pedoman penskoran

Nilai Skor = Skor yang diperoleh × 100 = ……

 Skor Maksimal