

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA — KELAS I SD/MI

Aku dan Diriku: Menyimak Percakapan tentang Diri

Disusun untuk 6 Pertemuan (2 Pertemuan/Minggu) • Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) • Kurikulum Nasional Fase A

Nama Sekolah	
Nama Guru	
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	A / I (Satu)
Semester	Ganjil
Alokasi Waktu	6 Pertemuan x 3 JP x 35 menit (105 menit/pertemuan, 2 pertemuan/minggu) — total 18 JP
Tahun Ajaran	 /

Catatan: Modul ajar ini disusun mengikuti Program Tahunan, Program Semester, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP TP 1), dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Bahasa Indonesia Kelas I yang telah disusun sebelumnya, serta mengacu pada Panduan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A–F (Kemendikdasmen, 2025). TP 1 menempati Minggu ke-4 Juli s.d. Minggu ke-2 Agustus Semester Ganjil (18 JP, 6 JP per minggu) sesuai Program Semester. Satu pertemuan dibuat 3 JP agar sesuai dengan rentang konsentrasi murid kelas I.

I. Identifikasi

A. Kesiapan Murid

Murid kelas I (usia 6–7 tahun) berada pada masa transisi dari PAUD ke SD. Sebagian besar murid sudah terbiasa bercakap-cakap dengan keluarga dan teman menggunakan bahasa tutur, termasuk bahasa ibu atau bahasa daerah, tetapi kosakata bahasa Indonesia mereka masih beragam. Pada awal semester, sebagian murid belum lancar membaca dan menulis, sehingga pembelajaran TP 1 bertumpu pada kegiatan menyimak, berbicara, bergerak, bernyanyi, dan menggambar. Rentang konsentrasi murid masih pendek (sekitar 10–15 menit per kegiatan), sehingga kegiatan dibuat bervariasi dan mengembirakan.

B. Karakteristik Materi

Materi ini bersifat kontekstual dan sangat dekat dengan kehidupan murid: menyimak percakapan natural tentang diri sendiri, yaitu pengenalan (nama, umur, tempat tinggal), kegiatan dan benda kesukaan, anggota tubuh dan fungsinya, serta petunjuk lisan tentang perawatan diri. Sesuai Panduan Mata Pelajaran, teks percakapan yang digunakan bukan teks yang direkayasa, melainkan percakapan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman murid. Materi ini cocok dipelajari melalui pembacaan nyaring, tanya jawab, permainan, bermain peran, dan praktik langsung.

C. Dimensi Profil Lulusan (DPL) yang Dikembangkan

- Komunikasi — menyimak percakapan dengan saksama serta menanggapi dan menyampaikan kembali informasi secara lisan.

- Kemandirian — mengikuti petunjuk lisan tentang perawatan diri secara mandiri dan bertanggung jawab.
- Kolaborasi — bekerja sama dan bergiliran saat bermain, bermain peran, dan berkenalan dengan teman.
- Kesehatan — membiasakan perilaku hidup bersih, seperti mencuci tangan dan merawat anggota tubuh.

II. Desain Pembelajaran

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Rasional Mata Pelajaran

“Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah disiplin ilmu yang mengembangkan kemampuan murid dalam berkomunikasi secara kritis, kreatif, dan komunikatif baik lisan maupun tertulis dalam berbagai konteks kehidupan.” (Panduan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Kemendikdasmen, 2025)

Elemen CP yang Sesuai dengan Materi Ini

Menyimak — “Memahami informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan) berupa percakapan yang berkaitan dengan diri, keluarga, dan/atau lingkungan sekitar; dan memahami pesan teks sastra berbentuk teks aural.” (CP Fase A)

Tujuan Pembelajaran ATP — “Memahami informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural berupa percakapan yang berkaitan dengan diri.” (TP 1, ATP Bahasa Indonesia Kelas I)

Pengetahuan yang Dibangun — Kosakata tentang diri (nama, umur, tempat tinggal, kesukaan, anggota tubuh), informasi penting dalam percakapan (siapa dan apa), kata penanda urutan dalam petunjuk (pertama, kedua, terakhir), serta sikap menyimak yang baik.

Keterampilan yang Dilatih — Menyimak dengan fokus, mengidentifikasi informasi dari teks aural, mengikuti petunjuk lisan sesuai urutan, menjawab dan menanggapi pertanyaan, serta menyampaikan kembali informasi yang didengar.

Elemen menyimak menjadi fondasi penguasaan kosakata murid kelas I. Melalui percakapan natural tentang diri sendiri, murid menjembatani bahasa tutur yang sudah dikuasainya menuju bahasa Indonesia yang lebih kaya, sekaligus menyiapkan kemampuan memahami bacaan pada TP berikutnya.

B. Lintas Disiplin Ilmu

- Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) — mengenal anggota tubuh dan membiasakan perilaku hidup bersih.
- Seni Budaya — bernyanyi lagu anak sambil bergerak dan menggambar diri sendiri.
- Pendidikan Pancasila — mengenal identitas diri dan bersikap santun saat berkenalan dengan teman.
- Matematika — menyebutkan umur dan mengenal urutan (pertama, kedua, ketiga).

C. Tujuan Pembelajaran (TP)

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, murid dapat:

1. Menunjukkan sikap menyimak yang baik saat mendengarkan percakapan (Pertemuan 1–6).

2. Menyebutkan informasi diri tokoh (nama, umur, dan tempat tinggal) dari percakapan perkenalan yang didengar (Pertemuan 1).
3. Menyebutkan kegiatan dan benda kesukaan tokoh dari percakapan yang didengar (Pertemuan 2).
4. Menyebutkan nama anggota tubuh dan fungsinya berdasarkan percakapan yang didengar (Pertemuan 3).
5. Mengikuti petunjuk lisan sederhana tentang perawatan diri sesuai urutan (Pertemuan 4).
6. Menjawab pertanyaan tentang isi percakapan dalam kegiatan bermain peran (Pertemuan 5).
7. Menyampaikan kembali informasi diri teman yang didengar melalui proyek “Kartu Aku” (Pertemuan 6).

TP 1–7 di atas merupakan rincian dari TP 1 ATP Kelas I dan sejalan dengan tiga kriteria KKTP TP 1: menyebutkan informasi penting dari percakapan (TP 2, 3, 4, 6, 7), mengikuti petunjuk lisan (TP 5), dan menunjukkan sikap menyimak yang baik (TP 1).

D. Rincian Topik dan Model Pembelajaran per Pertemuan

TP 1 dijadwalkan 2 pertemuan setiap minggu selama 3 minggu, dengan setiap pertemuan berdurasi 3 JP (105 menit).

Pertemuan	JP	Sub Topik	Model Pembelajaran	Alokasi
1	3 JP	“Halo, Namaku ...” (percakapan perkenalan)	Pedagogi Genre	105 menit
2	3 JP	“Ini Kesukaanku” (hobi dan benda kesukaan)	Pedagogi Genre	105 menit
3	3 JP	“Tubuhku Hebat” (anggota tubuh dan fungsinya)	Pedagogi Genre	105 menit
4	3 JP	“Aku Merawat Diri” (petunjuk lisan)	Pedagogi Genre	105 menit
5	3 JP	“Ayo Berkenalan!” (bermain peran)	Role Playing	105 menit
6	3 JP	Proyek “Kartu Aku” dan Asesmen Sumatif	PjBL Sederhana	105 menit

Catatan pemilihan model: Pedagogi genre (membangun konteks, pemodelan, konstruksi bersama, dan konstruksi mandiri) digunakan pada Pertemuan 1–4 sesuai pendekatan khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Panduan Mata Pelajaran, agar murid mendapat contoh menyimak dari guru sebelum mencoba sendiri. Bermain peran digunakan pada Pertemuan 5 sesuai saran kegiatan menyimak dalam suasana natural. PjBL sederhana pada Pertemuan 6 menjadi kegiatan puncak yang memadukan seluruh kemampuan menyimak murid.

E. Praktik Pedagogis

Pembelajaran menerapkan pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) yang mengintegrasikan tiga pengalaman belajar pada setiap pertemuan: Memahami (berkesadaran, bermakna), Mengaplikasikan (bermakna, menggembirakan), dan Merefleksi (berkesadaran). Tahapan pedagogi genre dipadukan dengan permainan, nyanyian, bermain peran, dan praktik langsung. Guru boleh menggunakan bahasa ibu murid sebagai jembatan pemahaman, sambil terus memperkenalkan kosakata bahasa Indonesia. Kemandirian murid ditingkatkan secara bertahap: dari menyimak contoh guru, menjawab bersama, hingga berkenalan dan menyampaikan informasi teman secara mandiri.

F. Kemitraan Pembelajaran

Orang tua/wali murid dilibatkan untuk bercakap-cakap dengan anak tentang kegiatan kesukaannya dan membiasakan mencuci tangan serta menggosok gigi di rumah. Guru PJOK, petugas UKS, atau tenaga

kesehatan dari puskesmas terdekat dapat menjadi mitra pada Pertemuan 3 dan 4 untuk menjelaskan cara merawat tubuh.

G. Lingkungan Pembelajaran

- Ruang Fisik: ruang kelas dengan area duduk melingkar (karpet) untuk kegiatan menyimak, area depan kelas untuk bermain peran, dan wastafel atau ember berkeran untuk praktik mencuci tangan.
- Ruang Virtual: grup kelas daring orang tua (opsional) untuk berbagi foto Kartu Aku dan kebiasaan merawat diri di rumah.
- Budaya Belajar: “Aturan Menyimak” (mata melihat, telinga mendengar, mulut diam, tangan di pangkuan), saling menghargai, bergiliran berbicara, dan berani mencoba.

H. Pemanfaatan Digital

- Rekaman audio percakapan (direkam guru atau orang tua) yang diputar dengan pengeras suara untuk variasi suara tokoh.
- Video lagu anak “Kepala Pundak Lutut Kaki” dan lagu tentang fungsi anggota tubuh sebagaimana dirujuk dalam Panduan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (<https://bit.ly/3GC1MW7> dan <https://bit.ly/3RuXWQL>).
- Komik “Sayangi Tubuh Kita” sebagai alternatif teks percakapan Pertemuan 3 (<https://bit.ly/3YA9y9h>), sesuai contoh dalam Panduan Mata Pelajaran.

I. Pemahaman Bermakna

Dengan menyimak percakapan secara saksama, kita dapat mengenal diri sendiri dan teman, memahami cara merawat tubuh, serta mengikuti petunjuk dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

J. Pertanyaan Pemantik

- Apa saja yang perlu kita sebutkan saat berkenalan dengan teman baru?
- Bagaimana caranya agar kita dapat mengingat apa yang dikatakan teman?
- Mengapa kita harus mendengarkan petunjuk sampai selesai?

III. Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN 1 — “Halo, Namaku ...” (Menyimak Percakapan Perkenalan)

Sub Topik	“Halo, Namaku ...” (Menyimak Percakapan Perkenalan)
Alokasi Waktu	3 JP x 35 menit (105 menit)
Model Pembelajaran	Pedagogi Genre (Pembelajaran Berbasis Teks)

Kegiatan Awal — Berkesadaran dan Bermakna (±15 menit)

1. Guru menyambut murid di depan pintu kelas dengan senyum, salam, dan sapaan sesuai budaya sekolah (misalnya berjabat tangan atau tos).
2. Murid duduk melingkar di karpet atau di tempat duduk masing-masing; guru memastikan semua murid dapat melihat guru dengan jelas.

3. Murid dan guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama yang dipimpin guru, dilanjutkan sapaan ceria, "Selamat pagi, anak-anak hebat!"
4. Guru memeriksa kehadiran dengan memanggil nama murid satu per satu; murid menjawab "Hadir, Bu/Pak!" sambil mengangkat tangan sebagai latihan menyimak namanya sendiri.
5. Asesmen diagnostik singkat: murid menunjuk gambar wajah (senang/biasa/sedih) untuk menunjukkan perasaannya hari ini; guru mencatat murid yang tampak kurang bersemangat.
6. Ice breaking: murid bernyanyi dan bertepuk tangan bersama dengan lagu anak bertema berkenalan agar suasana menggembirakan.
7. Apersepsi: guru bertanya, "Siapa yang sudah tahu nama teman yang duduk di sebelahnya? Bagaimana caranya kalian berkenalan?" Guru menampung beberapa jawaban murid.
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana: "Hari ini kita akan mendengarkan percakapan anak-anak yang sedang berkenalan, lalu menyebutkan informasi yang kita dengar."
9. Guru dan murid menyepakati tanda keberhasilan belajar: "Kalau kita bisa menyebutkan siapa yang berbicara dan apa yang dibicarakan, berarti kita sudah belajar dengan baik hari ini."
10. Guru mengenalkan "Aturan Menyimak" dengan gerakan: mata melihat pembicara (menunjuk mata), telinga mendengarkan (memegang telinga), mulut diam (jari di bibir), tangan di pangkuan; murid menirukan gerakan tersebut.

Kegiatan Inti — Bermakna dan Menggembirakan (±75 menit)

Memahami

Membangun Konteks (Penjelasan)

1. Guru menunjukkan gambar besar suasana kelas pada hari pertama sekolah dan bertanya, "Apa yang kalian lihat? Apa yang sedang dilakukan anak-anak itu?"
2. Guru menampung jawaban murid dan menjelaskan bahwa anak-anak dalam gambar sedang berkenalan.
3. Guru mengenalkan kosakata kunci (nama, umur, tahun, rumah, teman, berkenalan) menggunakan kartu kata bergambar; murid menirukan pelafalan setiap kata.
4. Guru menjembatani makna kosakata dengan bahasa ibu murid bila diperlukan, misalnya menanyakan, "Dalam bahasa di rumah, 'umur' disebut apa?"
5. Guru menempelkan kartu kata pada papan sebagai dinding kata (word wall) yang akan digunakan selama TP 1.

Pemodelan (Modelling)

1. Guru memperkenalkan tokoh Beni, Siti, dan Bu Guru dengan gambar atau boneka tangan.
2. Guru membacakan nyaring Teks Percakapan 1 "Halo, Namaku Beni" (Lampiran 1) dengan ekspresi dan suara yang berbeda untuk setiap tokoh.
3. Guru membacakan ulang percakapan sambil berhenti sejenak pada setiap informasi penting.
4. Guru memodelkan cara menemukan informasi sambil berpikir lantang: "Hmm, siapa yang berbicara? Oh, Beni. Berapa umur Beni? Enam tahun. Di mana rumah Beni? Di dekat pasar."

5. Guru menempelkan gambar tokoh Beni di papan, lalu menuliskan atau menempelkan kartu informasinya (6 tahun, dekat pasar) di bawahnya.

Mengaplikasikan

Konstruksi Bersama (Pembimbingan)

1. Guru membagikan kartu gambar tokoh (Beni, Siti, Bu Guru) kepada setiap murid atau kelompok kecil.
2. Guru membacakan percakapan sekali lagi; murid mengangkat kartu gambar tokoh setiap kali tokoh tersebut berbicara.
3. Murid dan guru bertanya jawab tentang isi percakapan: “Siapa yang mengajak berkenalan? Berapa umur Siti? Di mana rumah Siti?”
4. Murid bersama guru melengkapi kartu informasi tokoh Siti di papan dengan memilih kartu yang tepat (7 tahun, dekat masjid).
5. Guru memberikan penguatan positif pada setiap jawaban murid dan membantu murid yang ragu dengan pertanyaan pancingan.

Konstruksi Mandiri (Pemandirian)

1. Guru membagikan LKM 1 dan menjelaskan cara mengerjakannya dengan contoh pada papan.
2. Guru membacakan setiap pertanyaan dan pilihan jawaban LKM 1 secara perlahan; murid memberi tanda centang pada jawaban yang benar secara individu.
3. Murid yang telah selesai berpasangan dengan teman di sebelahnya dan saling bertanya, “Siapa namamu? Berapa umurmu?”
4. Guru berkeliling mengamati sikap menyimak murid dan mencatatnya pada lembar observasi.
5. Guru membacakan ulang bagian percakapan bagi murid yang memerlukan bantuan.

Merefleksi

Penguatan dan Menarik Kesimpulan

1. Beberapa murid menyampaikan jawaban LKM 1 secara lisan; murid lain menyimak dan memberi tanda jempol jika setuju.
2. Guru memberikan umpan balik dan meluruskan jawaban yang kurang tepat dengan membacakan kembali bagian percakapan yang relevan.
3. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa saat berkenalan, kita menyebutkan nama, umur, dan tempat tinggal.
4. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa untuk memahami percakapan, kita harus menyimak dengan baik sesuai Aturan Menyimak.

Kegiatan Penutup — Berkesadaran (±15 menit)

1. Murid bersama guru mengulang Aturan Menyimak dengan gerakan.
2. Refleksi: murid menunjuk gambar wajah (senang/biasa/sedih) untuk menjawab, “Bagaimana perasaanmu belajar hari ini?”, lalu beberapa murid menyebutkan alasannya.
3. Asesmen formatif: guru mengajukan 2–3 pertanyaan lisan acak tentang isi Teks Percakapan 1 dan mengecek hasil LKM 1.

4. Guru memberi apresiasi berupa tepuk tangan atau stiker bintang kepada murid yang menyimak dengan baik.
5. Tugas rumah ringan: murid bertanya kepada orang tua, “Apa kegiatan yang paling aku sukai sejak kecil?” sebagai bekal pertemuan berikutnya.
6. Guru menyampaikan rencana pertemuan berikutnya (kesukaanku), dilanjutkan doa penutup dan salam.

PERTEMUAN 2 — “Ini Kesukaanku” (Menyimak Percakapan tentang Hobi dan Benda Kesukaan)

Sub Topik	“Ini Kesukaanku” (Menyimak Percakapan tentang Hobi dan Benda Kesukaan)
Alokasi Waktu	3 JP x 35 menit (105 menit)
Model Pembelajaran	Pedagogi Genre (Pembelajaran Berbasis Teks)

Kegiatan Awal — Berkesadaran dan Bermakna (±15 menit)

1. Guru menyambut murid dengan senyum dan salam, lalu murid duduk dengan rapi.
2. Murid dan guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
3. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar murid, lalu mengajak murid mengulang Aturan Menyimak dengan gerakan.
4. Ice breaking: permainan “Siapa Suka ...?”. Guru menyebutkan kegiatan (misalnya “Siapa suka bernyanyi?”), dan murid yang suka berdiri sambil tersenyum.
5. Apersepsi: guru bertanya, “Siapa yang masih ingat nama dan umur Beni? Sudahkah kalian bertanya kepada orang tua tentang kegiatan yang kalian sukai?” Guru menampung 2–3 cerita murid.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: “Hari ini kita akan mendengarkan percakapan dua sahabat tentang kegiatan dan benda kesukaan mereka.”
7. Guru menyampaikan kata kunci pertemuan ini (suka, kesukaan, hobi, menggambar, bermain, benda) dan menempelkannya di dinding kata.

Kegiatan Inti — Bermakna dan Menggembirakan (±75 menit)

Memahami

Membangun Konteks (Penjelasan)

1. Guru menunjukkan beberapa benda nyata atau gambar (krayon, bola, buku cerita, layang-layang) satu per satu.
2. Guru bertanya, “Benda apa ini? Untuk apa benda ini? Siapa yang suka benda ini?”
3. Guru mengenalkan kosakata kegiatan (menggambar, bermain bola, membaca, bernyanyi) sambil memperagakan gerakannya; murid menirukan gerakan dan pelafalannya.
4. Guru menjelaskan bahwa kegiatan yang kita sukai dan sering kita lakukan di waktu luang disebut hobi.

Pemodelan (Modelling)

1. Guru memperkenalkan tokoh Dayu dan Udin dengan gambar.
2. Guru membacakan nyaring Teks Percakapan 2 “Kesukaan Dayu” (Lampiran 1) dengan ekspresi yang menarik.

3. Guru membacakan ulang percakapan dan berhenti pada setiap informasi kesukaan sambil berpikir lantang: “Dayu suka menggambar. Benda kesukaannya krayon dari ibunya.”
4. Guru memodelkan cara mengingat informasi dengan menempelkan gambar kegiatan dan benda kesukaan di bawah gambar tokoh Dayu pada papan.

Mengaplikasikan

Konstruksi Bersama (Pembimbingan)

1. Guru membacakan percakapan sekali lagi; murid diminta mendengarkan informasi tentang Udin.
2. Murid bergiliran maju memilih kartu gambar yang tepat untuk melengkapi papan “Kesukaan Udin” (bermain bola, bola merah).
3. Murid dan guru bertanya jawab: “Apa kesukaan Dayu? Apa benda kesukaan Udin? Siapa yang memberi krayon kepada Dayu? Ke mana Udin membawa bolanya?”
4. Guru meminta murid membandingkan kesukaan Dayu dan Udin: “Apakah kesukaan mereka sama atau berbeda?”

Konstruksi Mandiri (Pemandirian)

1. Guru membagikan LKM 2 dan menjelaskan cara mengerjakan Kegiatan 1 dengan contoh.
2. Guru membacakan setiap pertanyaan dan pilihan jawaban LKM 2 Kegiatan 1; murid memberi tanda centang secara individu.
3. Murid berpasangan; satu murid bercerita tentang kegiatan dan benda kesukaannya, sementara pasangannya menyimak dengan Aturan Menyimak, lalu mereka bertukar peran.
4. Murid menggambar kesukaan pasangannya pada kotak LKM 2 Kegiatan 2 dan menuliskan atau menyebutkan nama pasangannya.
5. Guru berkeliling mengamati, membantu pasangan yang kesulitan, dan mencatat hasil pengamatan.

Merefleksi

Penguatan dan Menarik Kesimpulan

1. Beberapa pasangan maju dan menyampaikan hasilnya: “Teman saya bernama Ia suka”
2. Pasangan yang diceritakan membenarkan atau meluruskan informasi yang disampaikan.
3. Guru memberikan umpan balik tentang ketepatan informasi dan cara menyimak.
4. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa setiap orang memiliki kesukaan yang berbeda dan kita perlu menyimak dengan baik agar dapat mengingat kesukaan teman.

Kegiatan Penutup — Berkesadaran (±15 menit)

1. Refleksi: “Apa kesukaan temanmu yang baru kamu ketahui hari ini? Apakah sama dengan kesukaanmu?”
2. Asesmen formatif: guru mengecek LKM 2 dan mengajukan pertanyaan lisan singkat kepada murid yang belum menjawab selama kegiatan.
3. Guru memberi apresiasi kepada murid yang dapat menyebutkan kesukaan temannya dengan tepat.
4. Guru mengajak murid bernyanyi “Kepala Pundak Lutut Kaki” sebagai pengantar topik pertemuan berikutnya (tubuhku).
5. Doa penutup dan salam.

PERTEMUAN 3 — “Tubuhku Hebat” (Menyimak Percakapan tentang Anggota Tubuh dan Fungsinya)

Sub Topik	“Tubuhku Hebat” (Menyimak Percakapan tentang Anggota Tubuh dan Fungsinya)
Alokasi Waktu	3 JP x 35 menit (105 menit)
Model Pembelajaran	Pedagogi Genre (Pembelajaran Berbasis Teks)

Kegiatan Awal — Berkesadaran dan Bermakna (±15 menit)

1. Guru menyambut murid dengan senyum dan salam, lalu murid duduk dengan rapi.
2. Murid dan guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
3. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar murid, lalu mengajak murid mengulang Aturan Menyimak.
4. Ice breaking: murid bernyanyi “Kepala Pundak Lutut Kaki” sambil menunjuk anggota tubuh yang disebutkan; tempo lagu dipercepat pada putaran kedua agar lebih seru.
5. Apersepsi: guru bertanya, “Tadi kita menyentuh bagian tubuh apa saja? Apa gunanya mata dan telinga kita?”
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: “Hari ini kita akan mendengarkan percakapan Lala dan Ibu tentang anggota tubuh dan kegunaannya.”
7. Guru menyampaikan kata kunci pertemuan ini (mata, telinga, hidung, mulut, tangan, kaki, melihat, mendengar, mencium) dan menempelkannya di dinding kata.

Kegiatan Inti — Bermakna dan Menggembirakan (±75 menit)

Memahami

Membangun Konteks (Penjelasan)

1. Guru menunjukkan poster tubuh anak dan menunjuk anggota tubuh satu per satu.
2. Guru mengenalkan nama anggota tubuh (mata, telinga, hidung, mulut, tangan, kaki) dengan kartu kata bergambar; murid menirukan pelafalan sambil menunjuk anggota tubuhnya sendiri.
3. Guru bertanya, “Ada berapa mata kita? Ada berapa telinga kita?” untuk mengaitkan dengan bilangan (lintas disiplin Matematika).
4. Guru menjembatani nama anggota tubuh dengan bahasa ibu murid bila diperlukan.

Pemodelan (Modelling)

1. Guru memperkenalkan tokoh Lala dan Ibu dengan gambar.
2. Guru membacakan nyaring Teks Percakapan 3 “Tubuhku Hebat” (Lampiran 1). Sebagai alternatif, guru dapat menggunakan komik “Sayangi Tubuh Kita” yang dirujuk dalam Panduan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Guru membacakan ulang dan berhenti pada setiap fungsi anggota tubuh sambil berpikir lantang: “Mata untuk apa? Ibu bilang mata untuk melihat. Ayo, kita ingat bersama!”
4. Guru menempelkan kartu fungsi (melihat, mendengar, mencium) di samping kartu anggota tubuh yang sesuai pada papan.

Mengaplikasikan

Konstruksi Bersama (Pembimbingan)

1. Guru menjelaskan aturan permainan “Kata Guru”: murid hanya mengikuti perintah yang diawali kata “Kata Guru”.
2. Guru memberi perintah lisan (“Kata Guru, pegang hidung!”, “Kata Guru, tunjuk telinga!”, “Tutup mata!”); murid yang salah bergerak tetap bermain tetapi diminta lebih fokus.
3. Guru membacakan percakapan sekali lagi; murid menunjuk anggota tubuh yang disebutkan dalam percakapan.
4. Murid bergiliran maju mencocokkan kartu nama anggota tubuh dengan kartu fungsi yang belum ditempel di papan.
5. Murid dan guru bertanya jawab: “Mulut untuk apa saja? Apa yang dicium Lala dengan hidungnya? Mengapa kita harus merawat tubuh?”

Konstruksi Mandiri (Pemandirian)

1. Guru membagikan LKM 3 dan mencontohkan cara menarik garis dari anggota tubuh ke fungsinya.
2. Guru membacakan setiap kata pada LKM 3; murid menarik garis secara individu.
3. Murid yang telah selesai mewarnai gambar diri pada bagian Kesimpulan LKM 3.
4. Guru berkeliling membimbing murid yang belum lancar dengan membacakan ulang bagian percakapan yang relevan dan mencatat hasil pengamatan.

Merefleksi

Penguatan dan Menarik Kesimpulan

1. Murid menyampaikan jawaban secara lisan dan bersahut-sahutan: guru menyebut “Mata ...”, murid menjawab “... untuk melihat!”
2. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban LKM 3 dan meluruskan jawaban yang kurang tepat.
3. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa setiap anggota tubuh memiliki kegunaan.
4. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa kita harus bersyukur dan merawat tubuh setiap hari.

Kegiatan Penutup — Berkesadaran (±15 menit)

1. Refleksi: “Anggota tubuh mana yang paling kamu syukuri hari ini? Mengapa?”
2. Asesmen formatif: pertanyaan lisan acak dan pengecekan LKM 3.
3. Guru memberi apresiasi kepada murid yang menyimak dengan fokus selama permainan.
4. Guru meminta murid memperhatikan cara orang tua mencuci tangan atau menggosok gigi di rumah sebagai bekal pertemuan berikutnya.
5. Doa penutup dan salam.

PERTEMUAN 4 — “Aku Merawat Diri” (Menyimak dan Mengikuti Petunjuk Lisan)

Sub Topik	“Aku Merawat Diri” (Menyimak dan Mengikuti Petunjuk Lisan)
Alokasi Waktu	3 JP x 35 menit (105 menit)
Model Pembelajaran	Pedagogi Genre (Pembelajaran Berbasis Teks)

Kegiatan Awal — Berkesadaran dan Bermakna (±15 menit)

1. Guru menyambut murid dengan senyum dan salam, lalu murid duduk dengan rapi.
2. Murid dan guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
3. Guru memeriksa kehadiran dan kerapian murid (kuku, rambut, seragam) sebagai pengantar topik merawat diri.
4. Ice breaking: guru memberi dua perintah berurutan (“Berdiri, lalu tepuk tangan dua kali!”, “Angkat tangan kanan, lalu duduk!”) untuk melatih fokus mengikuti petunjuk.
5. Apersepsi: guru bertanya, “Kapan saja kita harus mencuci tangan? Siapa yang melihat ibu atau ayahnya mencuci tangan kemarin? Bagaimana caranya?”
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: “Hari ini kita akan mendengarkan petunjuk cara mencuci tangan dan melakukannya sesuai urutan.”
7. Guru menyampaikan kata kunci pertemuan ini (pertama, kedua, ketiga, keempat, terakhir, sabun, bilas, keringkan) dan menempelkannya di dinding kata.

Kegiatan Inti — Bermakna dan Menggembirakan (±75 menit)

Memahami

Membangun Konteks (Penjelasan)

1. Guru menunjukkan sabun, air dalam ember berkeran atau wastafel, dan lap bersih.
2. Guru menjelaskan bahwa tangan yang kotor dapat membawa kuman penyakit, dengan bantuan gambar tangan kotor dan tangan bersih.
3. Guru mengenalkan kata penanda urutan (pertama, kedua, ketiga, keempat, terakhir) dengan menunjukkan jari satu per satu; murid menirukan.
4. Guru menjelaskan bahwa petunjuk adalah kalimat yang memberi tahu kita cara melakukan sesuatu.

Pemodelan (Modelling)

1. Guru membacakan Teks Instruksi 4 “Ayo Cuci Tangan!” (Lampiran 1) sambil memperagakan setiap langkah di depan kelas.
2. Guru menempelkan kartu gambar langkah mencuci tangan di papan sesuai urutan petunjuk.
3. Guru menegaskan bahwa petunjuk harus didengarkan sampai selesai dan dilakukan sesuai urutan.
4. Guru memodelkan kesalahan urutan (misalnya mengeringkan tangan sebelum membilas) dan bertanya, “Apakah ini benar? Mengapa?”

Mengaplikasikan

Konstruksi Bersama (Pembimbingan)

1. Guru membacakan petunjuk satu per satu; murid memperagakan gerakan mencuci tangan bersama-sama tanpa air (simulasi).
2. Guru mengacak kartu gambar di papan; murid bersama-sama mengurutkan kembali kartu tersebut sambil menyebutkan kata pertama, kedua, dan seterusnya.
3. Murid dibagi dalam kelompok kecil (4–5 orang) dan bergiliran mempraktikkan cara mencuci tangan dengan air dan sabun sesuai petunjuk yang dibacakan guru.

4. Jika memungkinkan, petugas UKS atau guru PJOK dilibatkan sebagai mitra untuk mendampingi praktik dan menjelaskan pentingnya kebersihan tangan.

Konstruksi Mandiri (Pemandirian)

1. Murid kembali ke tempat duduk; guru membagikan LKM 4 dan menjelaskan cara mengerjakannya.
2. Guru membacakan petunjuk mencuci tangan sekali lagi, lalu membacakan setiap kalimat pada tabel LKM 4.
3. Murid menuliskan nomor urutan (1–5) pada kolom Urutan secara individu.
4. Guru mengamati ketepatan murid mengikuti petunjuk dan mencatatnya pada lembar observasi.

Merefleksi

Penguatan dan Menarik Kesimpulan

1. Beberapa murid mengulang petunjuk mencuci tangan secara lisan kepada teman dengan bantuan kartu gambar.
2. Guru memberikan umpan balik terhadap urutan pada LKM 4.
3. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa petunjuk lisan harus disimak dengan baik dan dilakukan sesuai urutan agar hasilnya benar.
4. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa mencuci tangan dengan sabun membuat tangan bersih dan badan sehat.

Kegiatan Penutup — Berkesadaran (±15 menit)

1. Refleksi: “Bagaimana rasanya mencuci tangan sendiri? Langkah mana yang paling sulit kamu ingat?”
2. Asesmen formatif: pengamatan praktik dan pengecekan LKM 4.
3. Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang mencuci tangan dengan urutan paling tepat.
4. Guru mengajak murid membiasakan mencuci tangan sebelum makan di rumah dan menceritakannya kepada orang tua.
5. Guru menyampaikan rencana pertemuan berikutnya (bermain peran berkenalan), dilanjutkan doa penutup dan salam.

PERTEMUAN 5 — “Ayo Berkenalan!” (Bermain Peran Percakapan tentang Diri)

Sub Topik	“Ayo Berkenalan!” (Bermain Peran Percakapan tentang Diri)
Alokasi Waktu	3 JP x 35 menit (105 menit)
Model Pembelajaran	Bermain Peran (Role Playing)

Kegiatan Awal — Berkesadaran dan Bermakna (±15 menit)

1. Guru menyambut murid dengan senyum dan salam, lalu murid duduk dengan rapi.
2. Murid dan guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
3. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar murid, lalu mengajak murid mengulang Aturan Menyimak.
4. Ice breaking: permainan “Pesan Berantai”. Murid dibagi menjadi dua barisan; guru membisikkan kalimat pendek (misalnya “Namaku Edo, aku suka bernyanyi”) kepada murid pertama, lalu pesan dibisikkan berantai sampai murid terakhir yang menyebutkannya dengan suara keras.

5. Apersepsi: guru bertanya, “Apakah pesannya sampai dengan benar? Mengapa pesannya bisa berubah? Mengapa kita harus mendengarkan dengan baik?”
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: “Hari ini kita akan bermain peran menjadi teman baru di sekolah dan menyimak percakapan teman.”

Kegiatan Inti — Bermakna dan Menggembirakan (±75 menit)

Memahami

Pemanasan (Warming Up)

1. Guru menceritakan situasi ketika ada teman baru datang ke kelas dan bertanya, “Apa yang akan kamu katakan kepada teman baru? Bagaimana perasaan teman baru jika kita ramah?”
2. Guru membacakan Naskah Bermain Peran 5 “Teman Baru” (Lampiran 1) dengan memperagakan setiap tokoh.
3. Murid dan guru bertanya jawab tentang isi naskah: “Siapa teman baru itu? Berapa umurnya? Apa kesukaannya?”
4. Guru mencontohkan ungkapan santun saat berkenalan (halo, senang berkenalan, bolehkah, terima kasih).

Memilih Pemeran dan Menyiapkan Pengamat

1. Guru memilih tiga murid yang bersedia memerankan tokoh Edo, Nina, dan Pak Guru; pemeran akan diganti pada setiap putaran.
2. Murid lain menjadi pengamat dan menerima LKM 5 (Lembar Pengamat Bermain Peran).
3. Guru membacakan setiap butir LKM 5 dan menjelaskan hal yang harus diperhatikan: nama, umur, kesukaan, cara menjawab, dan kesantunan tokoh.

Mengaplikasikan

Menata Panggung dan Memerankan

1. Murid bersama guru menata area depan kelas menjadi “kelas baru” dengan meja dan kursi sederhana.
2. Pemeran berlatih singkat dengan bantuan guru yang membisikkan dialog bila perlu.
3. Pemeran memerankan percakapan di depan kelas; pemeran boleh mengganti nama, umur, dan kesukaan dengan data dirinya sendiri.
4. Pengamat menyimak percakapan dan memberi tanda centang pada LKM 5 dengan bimbingan guru yang membacakan ulang setiap butir.

Memerankan Ulang

1. Kegiatan bermain peran diulang 2–3 putaran dengan pemeran yang berbeda.
2. Murid berpasangan dan bermain peran berkenalan secara bergiliran menggunakan data diri masing-masing.
3. Guru berkeliling mengamati kemampuan murid menjawab pertanyaan dan kesantunannya, lalu mencatatnya pada lembar observasi.

Merefleksi

Diskusi dan Evaluasi

1. Guru mengajak pengamat menyampaikan hasil pengamatannya: “Siapa nama teman baru tadi? Apa kesukaannya? Apakah Nina menyambut Edo dengan ramah?”
2. Pemeran menceritakan perasaannya saat memerankan tokoh.
3. Guru memberikan umpan balik tentang ketepatan informasi dan kesantunan dalam percakapan.

Berbagi Pengalaman dan Menarik Kesimpulan

1. Murid menceritakan pengalamannya berkenalan dengan teman baru di sekolah.
2. Murid bersama guru menyimpulkan bahwa menyimak dengan baik membuat kita dapat mengenal teman dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Kegiatan Penutup — Berkesadaran (±15 menit)

1. Refleksi: “Bagaimana perasaanmu saat menjadi pemeran? Bagaimana perasaanmu saat menjadi pengamat?”
2. Asesmen formatif: observasi bermain peran dan pengecekan LKM 5.
3. Guru memberi apresiasi kepada pemeran dan pengamat.
4. Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya adalah proyek “Kartu Aku” dan meminta murid membawa krayon atau pensil warna.
5. Doa penutup dan salam.

PERTEMUAN 6 — Proyek “Kartu Aku” dan Asesmen Sumatif

Sub Topik	Proyek “Kartu Aku” dan Asesmen Sumatif
Alokasi Waktu	3 JP x 35 menit (105 menit)
Model Pembelajaran	Project Based Learning (PjBL) Sederhana

Kegiatan Awal — Berkesadaran dan Bermakna (±10 menit)

1. Murid dan guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan alat gambar murid (krayon atau pensil warna).
3. Apersepsi: guru mengajak murid mengingat kembali percakapan yang telah disimak (perkenalan, kesukaan, anggota tubuh, merawat diri, dan teman baru) dengan menunjuk kartu di dinding kata.
4. Guru menyampaikan tujuan proyek: setiap murid membuat “Kartu Aku”, lalu saling berkenalan dengan teman dan menyampaikan kembali informasi diri teman yang didengar.

Kegiatan Inti — Bermakna dan Menggembirakan (±80 menit)

Memahami

Penentuan Pertanyaan Mendasar

1. Guru mengajukan pertanyaan proyek: “Bagaimana caranya agar teman-teman di kelas dapat mengenal kita, dan kita dapat mengenal mereka?”
2. Guru menampung ide murid (berkenalan, bercerita, menggambar diri).
3. Guru menunjukkan contoh “Kartu Aku” buatan guru dan menceritakan isinya.

Mendesain Perencanaan Proyek

1. Guru membagikan Lembar Proyek Kartu Aku (Lampiran 2) dan menjelaskan setiap bagiannya: gambar diri, nama, umur, kegiatan kesukaan, dan benda kesukaan.
2. Guru membagikan kartu nama setiap murid untuk dijiplak bagi murid yang belum dapat menulis namanya.

Mengaplikasikan

Menyusun Jadwal

1. Guru menempelkan urutan kegiatan bergambar di papan: (1) membuat Kartu Aku, (2) berkenalan berpasangan, (3) menyampaikan informasi diri teman, (4) asesmen menyimak.
2. Guru menyepakati waktu setiap kegiatan dengan tanda bunyi (misalnya tepuk tangan tiga kali sebagai tanda pergantian kegiatan).

Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek

1. Murid menggambar diri dan kesukaannya pada Kartu Aku; nama dan umur ditulis atau dijiplak dari kartu nama.
2. Guru berkeliling membantu murid yang kesulitan dan mengingatkan bagian kartu yang belum diisi.
3. Murid berpasangan saling memperkenalkan diri menggunakan Kartu Aku.
4. Murid yang mendengarkan menggambar atau menuliskan informasi temannya pada Lembar Wawancara Teman, lalu mereka bertukar peran.

Menguji Hasil

1. Murid bergiliran menyampaikan informasi diri pasangannya di depan kelas: "Ini temanku. Namanya Umurnya ... tahun. Ia suka"
2. Pasangan membenarkan atau meluruskan informasi yang disampaikan.
3. Guru menilai proyek menggunakan rubrik penilaian proyek Kartu Aku.

Merefleksi

Mengevaluasi Pengalaman

1. Guru memfasilitasi refleksi singkat: "Apa yang kamu ketahui tentang temanmu hari ini? Apa yang membantumu mengingat informasi temanmu?"
2. Murid mengerjakan Uji Kompetensi TP 1 (Lampiran 3): guru membacakan teks percakapan dua kali dan setiap soal beserta pilihan jawabannya, lalu murid memberi tanda silang pada pilihan jawaban.
3. Soal uraian dijawab secara lisan dan dinilai satu per satu saat murid lain mewarnai Kartu Aku.
4. Kartu Aku dipajang di dinding kelas sebagai portofolio murid.

Kegiatan Penutup — Berkesadaran (±15 menit)

1. Murid bersama guru menyimpulkan keseluruhan pembelajaran: menyimak percakapan tentang diri (perkenalan, kesukaan, anggota tubuh, dan merawat diri).
2. Guru memberi apresiasi atas capaian murid selama enam pertemuan.
3. Guru menyampaikan gambaran pembelajaran berikutnya (membaca kata-kata sederhana tentang diri dan keluarga).
4. Refleksi bersama, doa penutup, dan salam.

IV. Asesmen Pembelajaran

A. Asesmen Diagnostik

Dilakukan secara lisan dan melalui observasi pada awal Pertemuan 1 untuk mengetahui kesiapan emosi, minat, dan kemampuan awal menyimak murid, bukan untuk dinilai secara akademis.

Non-kognitif

- Bagaimana perasaanmu hari ini? (murid menunjuk gambar wajah senang/biasa/sedih)
- Bahasa apa yang biasa kamu gunakan di rumah?
- Apa yang paling kamu sukai di sekolah?

Kognitif sederhana

- Guru memberi dua perintah lisan berurutan (misalnya “Berdiri, lalu tepuk tangan dua kali”) dan mengamati apakah murid dapat mengikutinya.
- Guru bertanya, “Siapa namamu? Berapa umurmu?” dan mengamati kemampuan murid menjawab dalam bahasa Indonesia.

Hasil diagnostik digunakan untuk mengelompokkan murid secara fleksibel, menentukan murid yang memerlukan penjelasan dengan bahasa ibu, dan memberi pendampingan khusus sejak awal.

B. Asesmen Formatif per Pertemuan

Pertemuan	Fokus Penilaian	Teknik	Instrumen
1	Informasi diri tokoh (nama, umur, tempat tinggal); sikap menyimak	Observasi & lisan	Pertanyaan lisan, LKM 1, lembar observasi
2	Kegiatan dan benda kesukaan tokoh dan teman	Observasi & lisan	Pertanyaan lisan, LKM 2
3	Nama anggota tubuh dan fungsinya	Observasi, permainan, lisan	Pertanyaan lisan, LKM 3
4	Ketepatan mengikuti petunjuk lisan sesuai urutan	Observasi praktik	Lembar observasi, LKM 4
5	Menjawab pertanyaan dalam percakapan; kesantunan	Observasi bermain peran	LKM 5 (lembar pengamat), lembar observasi
6	Kartu Aku, menyampaikan informasi teman, tes menyimak	Observasi produk & unjuk kerja, tes lisan	Rubrik proyek, Uji Kompetensi TP 1 (Lampiran 3)

C. Rubrik KKTP TP 1 (Pertemuan 1–6)

Rubrik ini mengikuti dokumen KKTP Bahasa Indonesia Kelas I dan digunakan untuk mengamati capaian murid sepanjang Pertemuan 1–6.

Kriteria	Melampaui (3)	Memenuhi (2)	Belum Memenuhi (1)
Menyebutkan informasi penting (siapa dan apa) dari percakapan tentang diri	Menyebutkan informasi dengan tepat, lengkap, dan mandiri, serta dapat menambahkan rincian lain dari percakapan.	Menyebutkan siapa yang berbicara dan apa yang dibicarakan dengan tepat.	Belum dapat menyebutkan informasi dari percakapan meskipun sudah dibantu pertanyaan pendidik.

Kriteria	Melampaui (3)	Memenuhi (2)	Belum Memenuhi (1)
Mengikuti petunjuk lisan sederhana tentang perawatan diri sesuai urutan	Mengikuti seluruh langkah petunjuk dengan tepat dan mandiri, serta dapat mengulang petunjuk itu kepada teman.	Mengikuti 2–3 langkah petunjuk lisan dengan urutan yang tepat.	Mengikuti petunjuk dengan urutan yang belum tepat atau perlu dicontohkan berulang.
Menunjukkan sikap menyimak yang baik	Memperhatikan pembicara dengan kontak mata dan ekspresi yang sesuai, serta menunggu giliran untuk menanggapi.	Memperhatikan pembicara dan tidak memotong pembicaraan.	Belum memperhatikan pembicara (sering beralih perhatian atau memotong pembicaraan).

D. Penilaian Proyek “Kartu Aku” (Pertemuan 6)

Aspek	Melampaui (3)	Memenuhi (2)	Belum Memenuhi (1)
Kelengkapan Kartu Aku	Kartu memuat gambar diri, nama, umur, kegiatan, dan benda kesukaan secara lengkap dan rapi.	Kartu memuat sebagian besar isian (gambar diri, nama, dan kesukaan).	Kartu belum lengkap meskipun sudah dibimbing.
Menyimak informasi diri teman	Mencatat/menggambar nama, umur, dan kesukaan teman dengan tepat tanpa bertanya ulang.	Mencatat/menggambar informasi teman dengan tepat, sesekali bertanya ulang.	Belum dapat menangkap informasi diri teman.
Menyampaikan kembali informasi teman	Menyampaikan nama, umur, dan kesukaan teman dengan tepat, lancar, dan percaya diri.	Menyampaikan nama dan kesukaan teman dengan tepat.	Menyampaikan informasi teman dengan banyak bantuan guru.
Sikap selama kegiatan	Bergiliran berbicara, menyimak dengan santun, dan membantu teman.	Bergiliran berbicara dan menyimak dengan santun.	Belum menunggu giliran atau sering memotong pembicaraan teman.

E. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif dilaksanakan pada Pertemuan 6 berupa Uji Kompetensi TP 1 (Lampiran 3), yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda berbasis teks aural dan 5 soal uraian lisan, dipadukan dengan rubrik KKTP dan penilaian proyek Kartu Aku.

- Nilai pilihan ganda = jumlah jawaban benar $\times$ 10.
- Nilai uraian lisan = $(\text{skor uraian} \div 10) \times 100$.
- Nilai rubrik = $(\text{jumlah skor rubrik KKTP dan proyek} \div 21) \times 100$.
- Nilai akhir = $(40\% \times \text{nilai pilihan ganda}) + (20\% \times \text{nilai uraian}) + (40\% \times \text{nilai rubrik})$.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) — mengikuti KKTP Bahasa Indonesia Kelas I yang telah disusun:

Tingkat Capaian	Rentang Nilai	Keterangan
Melampaui	89 – 100	Menyimak dengan sangat baik; menyebutkan informasi dan mengikuti petunjuk secara tepat, lengkap, dan mandiri.
Memenuhi	67 – 88	Menyebutkan informasi penting dari percakapan dan mengikuti petunjuk lisan dengan tepat.
Belum Memenuhi	< 67	Belum dapat menyebutkan informasi dari percakapan atau mengikuti petunjuk; memerlukan pendampingan.

F. Tindak Lanjut

Murid dinyatakan mencapai TP 1 apabila memperoleh nilai akhir ≥ 67 dan setiap kriteria rubrik KKTP minimal berada pada tingkat “Memenuhi”.

- Murid yang sudah mencapai TP melanjutkan ke TP 2 (membaca kata-kata sederhana tentang diri dan keluarga) dan dapat diberi pengayaan berupa menyimak percakapan yang lebih panjang atau membantu teman sebagai tutor sebaya.
- Murid yang belum mencapai TP mendapat pendampingan personal, misalnya mendengarkan ulang percakapan dalam kelompok kecil, menggunakan gambar dan benda konkret, serta penjelasan dengan bahasa ibu bila diperlukan.

G. Refleksi Guru dan Murid

- Refleksi Murid: Percakapan mana yang paling kamu sukai? Apa yang membuatmu sulit menyimak? Apa yang kamu lakukan agar bisa menyimak dengan baik?
- Refleksi Guru: Apakah teks percakapan dan kegiatan yang dipilih sesuai dengan kemampuan dan minat murid? Murid mana yang masih memerlukan dukungan kosakata? Bagian mana yang perlu disesuaikan pada pembelajaran berikutnya?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....,

Guru Kelas I

.....
NIP.

.....
NIP.

LAMPIRAN

Lampiran 1 — Bahan Ajar

Bahan ajar berikut berisi teks percakapan dan teks petunjuk yang dibacakan guru secara nyaring pada setiap pertemuan. Guru dapat mengganti nama tokoh dan tempat agar sesuai dengan lingkungan murid.

Menyimak dan Sikap Pendengar yang Baik

Menyimak adalah kegiatan mendengarkan dengan sungguh-sungguh untuk memahami apa yang disampaikan orang lain. Pendengar yang baik melihat ke arah pembicara, mendengarkan dengan tenang, tidak memotong pembicaraan, dan bertanya jika belum paham.

Tahukah Kamu? Anak-anak belajar banyak kata baru dari mendengarkan orang di sekitarnya. Semakin sering kita menyimak, semakin banyak kata yang kita ketahui.

1. Teks Percakapan 1 — “Halo, Namaku Beni” (Pertemuan 1)

Pada hari pertama sekolah, Bu Guru mengajak murid-murid kelas I berkenalan.

Tokoh	Percakapan
Bu Guru	“Selamat pagi, anak-anak! Ayo, kita berkenalan. Siapa yang mau mulai?”
Beni	“Saya, Bu! Halo, teman-teman. Namaku Beni. Umurku enam tahun. Rumahku di dekat pasar.”
Bu Guru	“Terima kasih, Beni. Sekarang, siapa lagi?”
Siti	“Halo, Beni. Namaku Siti. Umurku tujuh tahun. Rumahku di dekat masjid.”
Beni	“Halo, Siti. Senang berkenalan denganmu.”
Siti	“Aku juga senang, Beni. Ayo, kita berteman!”
Bu Guru	“Wah, hebat! Beni dan Siti sudah saling mengenal. Sekarang kalian berteman.”

Informasi penting yang perlu ditemukan murid:

- Tokoh: Bu Guru, Beni, dan Siti.
- Beni berumur enam tahun dan rumahnya di dekat pasar.
- Siti berumur tujuh tahun dan rumahnya di dekat masjid.

Tahukah Kamu? Saat berkenalan, kita biasanya menyebutkan nama terlebih dahulu, lalu umur dan tempat tinggal.

Dengan berkenalan, kita dapat memiliki teman baru di sekolah.

2. Teks Percakapan 2 — “Kesukaan Dayu” (Pertemuan 2)

Pada waktu istirahat, Udin menghampiri Dayu yang sedang menggambar.

Tokoh	Percakapan
Udin	“Dayu, kamu sedang menggambar apa?”
Dayu	“Aku menggambar kupu-kupu. Aku suka sekali menggambar.”
Udin	“Gambarmu bagus! Kalau aku, suka bermain bola.”
Dayu	“Wah, seru! Benda kesukaanmu apa, Udin?”
Udin	“Bola merahku. Aku membawanya ke lapangan setiap sore. Kalau kamu?”
Dayu	“Krayon warna-warni dari ibuku.”
Udin	“Besok, gambarkan bolaku, ya!”
Dayu	“Baik, Udin. Nanti kita bermain bersama, ya.”

Informasi penting yang perlu ditemukan murid:

- Tokoh: Dayu dan Udin.
- Dayu suka menggambar; benda kesukaannya krayon warna-warni dari ibunya.
- Udin suka bermain bola; benda kesukaannya bola merah.

Tahukah Kamu? Kegiatan yang kita sukai dan sering kita lakukan di waktu luang disebut hobi.

Meskipun kesukaan kita berbeda, kita tetap dapat bermain bersama.

3. Teks Percakapan 3 — “Tubuhku Hebat” (Pertemuan 3)

Pada pagi hari, Lala bertanya kepada Ibu tentang anggota tubuhnya.

Tokoh	Percakapan
Lala	“Ibu, mengapa kita punya dua mata?”
Ibu	“Mata kita untuk melihat, Lala. Dengan mata, Lala bisa melihat bunga dan membaca buku.”
Lala	“Kalau telinga, untuk apa, Bu?”
Ibu	“Telinga untuk mendengar. Lala bisa mendengar suara burung dan suara Ibu.”
Lala	“Hidung untuk mencium bau, ya, Bu? Hmm, nasi gorengnya wangi sekali!”
Ibu	“Betul! Mulut untuk makan dan berbicara. Tangan untuk memegang, dan kaki untuk berjalan.”
Lala	“Wah, tubuhku hebat sekali!”
Ibu	“Ya. Karena itu, kita harus menjaga dan merawat tubuh kita setiap hari.”

Informasi penting yang perlu ditemukan murid:

- Tokoh: Lala dan Ibu.
- Mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, hidung untuk mencium bau.
- Mulut untuk makan dan berbicara, tangan untuk memegang, kaki untuk berjalan.

Tahukah Kamu? Telinga kita bekerja terus, bahkan saat kita tidur. Karena itu, kita bisa terbangun saat mendengar suara keras.

Tubuh kita sangat berharga, sehingga kita perlu menjaga dan merawatnya setiap hari.

4. Teks Instruksi 4 — “Ayo Cuci Tangan!” (Pertemuan 4)

Sebelum makan bekal, Bu Guru memberi petunjuk cara mencuci tangan.

Tokoh	Percakapan
Bu Guru	“Anak-anak, sebelum makan bekal, kita cuci tangan dulu. Dengarkan baik-baik, ya!”
Bu Guru	“Pertama, basahi tangan dengan air bersih.”
Bu Guru	“Kedua, beri sabun pada telapak tangan.”
Bu Guru	“Ketiga, gosok telapak tangan, punggung tangan, dan sela-sela jari.”
Bu Guru	“Keempat, bilas tangan dengan air bersih sampai sabunya hilang.”
Bu Guru	“Terakhir, keringkan tangan dengan lap bersih.”
Murid-murid	“Baik, Bu Guru! Tangan bersih, badan sehat!”

Informasi penting yang perlu ditemukan murid:

- Ada lima langkah mencuci tangan.
- Kata pertama, kedua, ketiga, keempat, dan terakhir menunjukkan urutan langkah.
- Mencuci tangan memakai sabun membuat tangan bersih dan badan sehat.

Tahukah Kamu? Kuman sangat kecil sehingga tidak terlihat oleh mata. Mencuci tangan dengan sabun dapat membersihkan kuman dari tangan kita.

Petunjuk yang disimak dan dilakukan sesuai urutan membuat pekerjaan kita benar.

5. Naskah Bermain Peran 5 — “Teman Baru” (Pertemuan 5)

Di kelas I ada murid baru bernama Edo. Pak Guru memintanya memperkenalkan diri.

Tokoh	Percakapan
Pak Guru	“Anak-anak, hari ini kita punya teman baru. Ayo, perkenalkan dirimu.”
Edo	“Selamat pagi, teman-teman. Namaku Edo. Umurku tujuh tahun.”
Nina	“Halo, Edo! Namaku Nina. Kamu suka apa, Edo?”
Edo	“Aku suka bernyanyi. Kalau kamu, Nina?”
Nina	“Aku suka membaca buku cerita.”
Edo	“Bolehkah aku duduk di sebelahmu?”
Nina	“Tentu boleh. Ayo, kita belajar bersama!”
Pak Guru	“Bagus sekali. Terima kasih, Nina, sudah menyambut Edo dengan ramah.”

Informasi penting yang perlu ditemukan murid:

- Tokoh: Pak Guru, Edo, dan Nina.
- Edo berumur tujuh tahun dan suka bernyanyi.
- Nina suka membaca buku cerita dan menyambut Edo dengan ramah.

Tahukah Kamu? Menyapa teman baru dengan senyum dan ramah membuat teman merasa senang dan diterima.

Pemeran boleh mengganti nama, umur, dan kesukaan dengan data dirinya sendiri.

6. Kosakata Bahasa Tuter

Daftar kosakata berikut membantu guru menjembatani bahasa ibu murid dengan bahasa Indonesia. Kolom bahasa daerah diisi guru sesuai bahasa yang digunakan murid.

Bahasa Indonesia	Bahasa Daerah Setempat	Gerakan/Gambar Pendukung
nama		menunjuk dada sendiri
umur		menunjukkan jari
rumah		gambar rumah
teman		merangkul teman
suka		tersenyum, ibu jari ke atas
mata, telinga, hidung		menunjuk anggota tubuh
tangan, kaki, mulut		menunjuk anggota tubuh
sabun, air, lap		benda nyata
pertama, kedua, terakhir		menunjukkan jari berurutan

Lampiran 2 — Lembar Kerja Murid (LKM)

Setiap pertemuan pada Pertemuan 1 s.d. 5 memiliki LKM tersendiri, sedangkan Pertemuan 6 menggunakan Lembar Proyek Kartu Aku. Karena murid kelas I belum lancar membaca, seluruh petunjuk, pertanyaan, dan pilihan jawaban dibacakan oleh guru.

LKM 1 — Halo, Namaku Beni (Pertemuan 1)

LKM	Halo, Namaku Beni
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	I (Satu) / Ganjil
Pertemuan	Pertemuan 1
Nama Murid	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKM ini, murid dapat menyebutkan informasi diri tokoh (nama, umur, dan tempat tinggal) dari percakapan perkenalan yang didengar.

B. Petunjuk Pengerjaan

- Dengarkan guru membacakan percakapan dengan saksama.
- Dengarkan guru membacakan setiap pertanyaan dan pilihan jawaban.
- Beri tanda centang (✓) pada kotak jawaban yang benar.
- Jawablah pertanyaan diskusi secara lisan, lalu kerjakan bagian Kesimpulan.

C. Ingat, Ya!

Saat berkenalan, kita menyebutkan nama, umur, dan tempat tinggal. Dengarkan teman berbicara dengan mata melihat pembicara dan mulut diam.

D. Alat dan Bahan

- LKM 1, pensil, dan krayon
- Gambar tokoh Beni, Siti, dan Bu Guru (dari guru)

E. Langkah Kerja

Kegiatan 1 — Menyimak Percakapan

- Dengarkan Teks Percakapan 1 “Halo, Namaku Beni” yang dibacakan guru.

Kegiatan 2 — Menjawab Pertanyaan

- Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang benar sesuai percakapan.

F. Lembar Kerja

No	Pertanyaan (dibacakan guru)	Pilihan Jawaban (beri tanda ✓)
1	Siapa yang berkenalan dengan Beni?	☐ Siti ☐ Dayu
2	Berapa umur Beni?	☐ 6 tahun ☐ 7 tahun
3	Di mana rumah Beni?	☐ dekat pasar ☐ dekat masjid
4	Berapa umur Siti?	☐ 6 tahun ☐ 7 tahun

No	Pertanyaan (dibacakan guru)	Pilihan Jawaban (beri tanda ✓)
5	Siapa yang mengajak murid berkenalan?	☐ Bu Guru ☐ bu Siti

G. Pertanyaan Diskusi (dijawab secara lisan)

- Siapa namamu? Berapa umurmu?
- Di mana rumahmu?
- Bagaimana sikapmu saat teman sedang memperkenalkan diri?

H. Kesimpulan

Gambarlah dirimu dan teman baru yang kamu kenal hari ini!

LKM 2 — Kesukaan Dayu (Pertemuan 2)

LKM	Kesukaan Dayu
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	I (Satu) / Ganjil
Pertemuan	Pertemuan 2
Nama Murid	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKM ini, murid dapat menyebutkan kegiatan dan benda kesukaan tokoh dari percakapan yang didengar.

B. Petunjuk Pengerjaan

- Dengarkan guru membacakan percakapan dengan saksama.
- Dengarkan guru membacakan setiap pertanyaan dan pilihan jawaban.
- Beri tanda centang (✓) pada kotak jawaban yang benar.
- Jawablah pertanyaan diskusi secara lisan, lalu kerjakan bagian Kesimpulan.

C. Ingat, Ya!

Setiap orang memiliki kegiatan dan benda kesukaan yang berbeda. Menyimak dengan baik membantu kita mengingat kesukaan teman.

D. Alat dan Bahan

- LKM 2, pensil, dan krayon
- Kartu gambar kegiatan dan benda kesukaan (dari guru)

E. Langkah Kerja

Kegiatan 1 — Menyimak Percakapan

- Dengarkan Teks Percakapan 2 “Kesukaan Dayu”, lalu jawab pertanyaan pada tabel.

Kegiatan 2 — Mengenal Kesukaan Teman

- Dengarkan temanmu bercerita tentang kesukaannya, lalu gambarlah kesukaan temanmu pada kotak di bawah tabel.

F. Lembar Kerja

No	Pertanyaan (dibacakan guru)	Pilihan Jawaban (beri tanda ✓)
1	Apa kesukaan Dayu?	☐ menggambar ☐ bermain bola
2	Apa kesukaan Udin?	☐ menggambar ☐ bermain bola
3	Apa benda kesukaan Dayu?	☐ krayon ☐ bola merah
4	Apa benda kesukaan Udin?	☐ krayon ☐ bola merah
5	Apa yang sedang digambar Dayu?	☐ kupu-kupu ☐ bunga

Kegiatan 2 — Nama temanku: Gambarlah kesukaan temanmu di sini:

G. Pertanyaan Diskusi (dijawab secara lisan)

- Apa kegiatan kesukaanmu?
- Apa benda kesukaanmu?
- Apakah kesukaanmu sama dengan kesukaan temanmu?

H. Kesimpulan

Gambarlah kegiatan kesukaanmu!

LKM 3 — Tubuhku Hebat (Pertemuan 3)

LKM	Tubuhku Hebat
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	I (Satu) / Ganjil
Pertemuan	Pertemuan 3
Nama Murid	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKM ini, murid dapat menyebutkan nama anggota tubuh dan fungsinya berdasarkan percakapan yang didengar.

B. Petunjuk Pengerjaan

- Dengarkan guru membacakan Teks Percakapan 3 “Tubuhku Hebat”.
- Dengarkan guru membacakan kata-kata pada tabel.
- Tarik garis dari anggota tubuh ke fungsinya yang sesuai.
- Jawablah pertanyaan diskusi secara lisan, lalu kerjakan bagian Kesimpulan.

C. Ingat, Ya!

Mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, hidung untuk mencium, mulut untuk makan dan berbicara, tangan untuk memegang, dan kaki untuk berjalan.

D. Alat dan Bahan

- LKM 3, pensil, dan krayon
- Poster tubuh anak (dari guru)

E. Langkah Kerja

Kegiatan 1 — Menyimak Percakapan

- Dengarkan percakapan Lala dan Ibu.

Kegiatan 2 — Menjodohkan

- Tarik garis dari nama anggota tubuh ke fungsinya.

F. Lembar Kerja

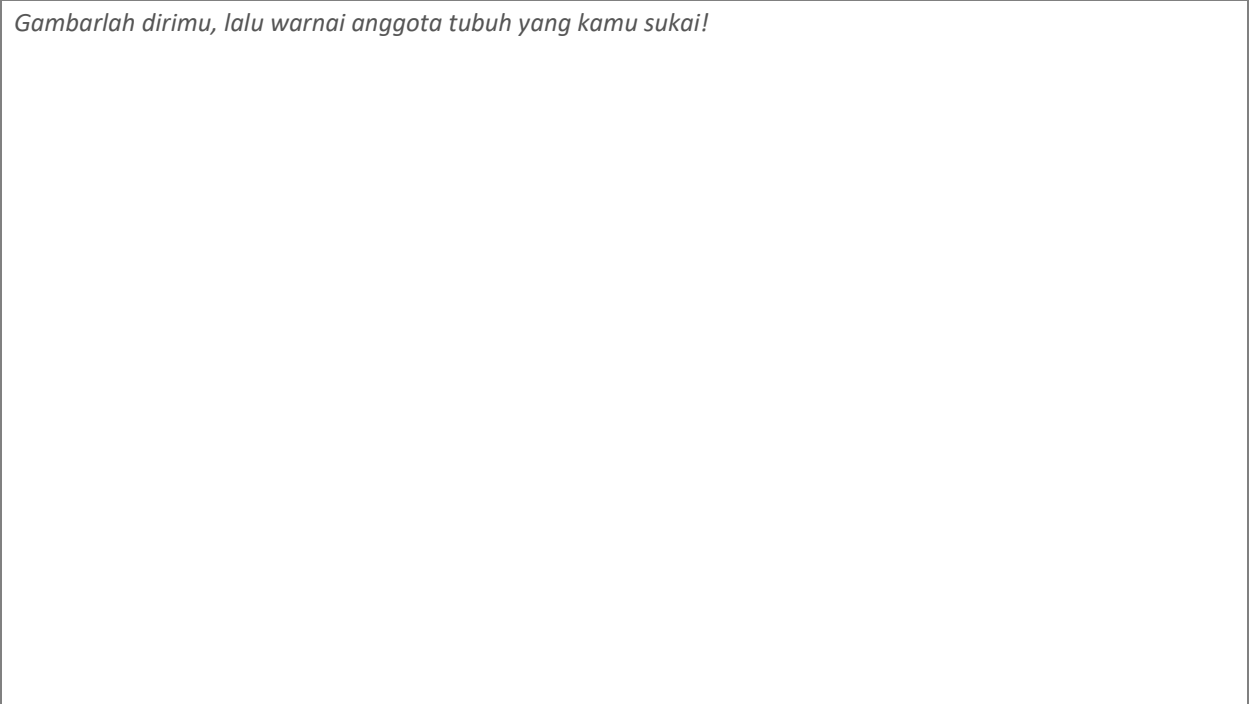
Anggota Tubuh		Fungsinya
• mata		• untuk berjalan
• telinga		• untuk melihat
• hidung		• untuk memegang
• tangan		• untuk mendengar
• kaki		• untuk mencium bau

G. Pertanyaan Diskusi (dijawab secara lisan)

- Anggota tubuh apa yang kamu gunakan untuk menyimak?
- Bagaimana cara merawat mata dan telingamu?

H. Kesimpulan

Gambarlah dirimu, lalu warnai anggota tubuh yang kamu sukai!



LKM 4 — Ayo Cuci Tangan! (Pertemuan 4)

LKM	Ayo Cuci Tangan!
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	I (Satu) / Ganjil
Pertemuan	Pertemuan 4
Nama Murid	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKM ini, murid dapat mengurutkan langkah mencuci tangan sesuai petunjuk lisan yang didengar.

B. Petunjuk Pengerjaan

- Dengarkan guru membacakan petunjuk “Ayo Cuci Tangan!”.
- Dengarkan guru membacakan setiap langkah pada tabel (urutannya diacak).
- Tulislah angka 1 sampai 5 pada kolom Urutan sesuai petunjuk yang kamu dengar.
- Jawablah pertanyaan diskusi secara lisan.

C. Ingat, Ya!

Petunjuk harus didengarkan sampai selesai. Kata pertama, kedua, ketiga, keempat, dan terakhir menunjukkan urutan langkah.

D. Alat dan Bahan

- LKM 4 dan pensil
- Air bersih, sabun, dan lap (untuk praktik)

E. Langkah Kerja

Kegiatan 1 — Praktik Mencuci Tangan

- Cucilah tanganmu bersama kelompok sesuai petunjuk yang dibacakan guru.

Kegiatan 2 — Mengurutkan Langkah

- Tulis nomor urutan langkah mencuci tangan pada tabel.

F. Lembar Kerja

Langkah Mencuci Tangan (dibacakan guru)	Urutan
Bilas tangan dengan air bersih.	
Basahi tangan dengan air bersih.	
Keringkan tangan dengan lap bersih.	
Beri sabun pada telapak tangan.	
Gosok telapak tangan, punggung tangan, dan sela-sela jari.	

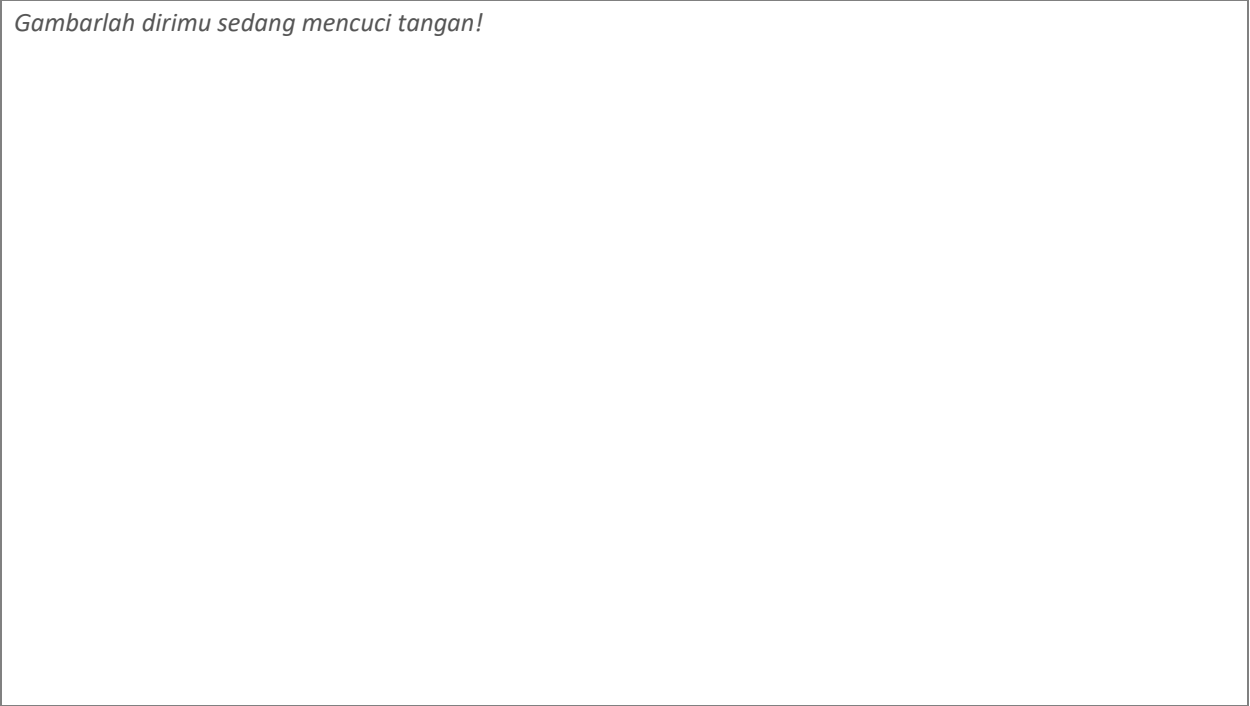
G. Pertanyaan Diskusi (dijawab secara lisan)

- Mengapa kita harus mencuci tangan sebelum makan?

- Apa yang terjadi jika kita lupa memakai sabun?

H. Kesimpulan

Gambarlah dirimu sedang mencuci tangan!



LKM 5 — Lembar Pengamat Bermain Peran (Pertemuan 5)

LKM	Lembar Pengamat Bermain Peran
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	I (Satu) / Ganjil
Pertemuan	Pertemuan 5
Nama Murid	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKM ini, murid dapat menyimak percakapan dalam bermain peran dan menyebutkan informasi yang disampaikan pemeran.

B. Petunjuk Pengerjaan

- Simaklah teman-teman yang sedang bermain peran.
- Dengarkan guru membacakan setiap pertanyaan pada tabel.
- Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Belum.
- Sampaikan hasil pengamatanmu secara lisan.

C. Ingat, Ya!

Pengamat yang baik menyimak dengan tenang dan tidak mengganggu teman yang sedang tampil.

D. Alat dan Bahan

- LKM 5 dan pensil

E. Langkah Kerja

Kegiatan 1 — Menyimak Bermain Peran

- Simaklah percakapan “Teman Baru” yang diperankan teman-temanmu.

Kegiatan 2 — Mengisi Lembar Pengamat

- Beri tanda centang sesuai hasil pengamatanmu.

F. Lembar Kerja

No	Apakah pemeran ...	Ya	Belum
1	menyebutkan namanya?	☐	☐
2	menyebutkan umurnya?	☐	☐
3	menyebutkan kesukaannya?	☐	☐
4	menjawab pertanyaan teman dengan tepat?	☐	☐
5	berbicara dengan santun?	☐	☐

G. Pertanyaan Diskusi (dijawab secara lisan)

- Siapa nama teman baru dalam bermain peran tadi?
- Apa kesukaan Edo? Apa kesukaan Nina?
- Bagaimana cara Nina menyambut Edo?

H. Kesimpulan

Gambarlah dirimu sedang berkenalan dengan teman baru!



Lembar Proyek — Kartu Aku (Pertemuan 6)

Proyek	Kartu Aku
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	I (Satu) / Ganjil
Pertemuan	Pertemuan 6
Nama Murid	

Petunjuk

- Gambarlah dirimu pada kotak “Ini Aku”.
- Tulis atau jiplak namamu dan umurmu (boleh dibantu guru).
- Gambarlah kegiatan dan benda kesukaanmu.
- Gunakan Kartu Aku untuk berkenalan dengan temanmu.

Kartu Aku

Bagian	Isian Murid
Ini Aku	
Namaku	
Umurku	 tahun
Kegiatan kesukaanku	
Benda kesukaanku	

Lembar Wawancara Teman

Pertanyaan	Jawaban Temanku (tulis/gambar)
Siapa namamu?	
Berapa umurmu?	
Apa kesukaanmu?	

Lampiran 3 — Uji Kompetensi TP 1

Petunjuk untuk guru: bacakan teks percakapan dua kali dengan jelas, lalu bacakan setiap soal beserta pilihan jawabannya. Murid memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, atau C. Soal uraian dijawab secara lisan dan dinilai guru secara individu.

A. Soal Pilihan Ganda (Berbasis Teks Aural)

Teks 1 — Kenalan dengan Rudi (dibacakan guru)

Tokoh	Percakapan
Rudi	“Halo, namaku Rudi. Umurku enam tahun. Aku tinggal di dekat sawah.”
Maya	“Halo, Rudi. Namaku Maya. Kamu suka apa?”
Rudi	“Aku suka bermain layang-layang. Benda kesukaanku sepeda biru.”
Maya	“Aku suka menari. Ayo, kita bermain bersama!”

1. Siapa yang pertama kali memperkenalkan diri?
A. Maya B. Rudi C. Beni
2. Berapa umur Rudi?
A. lima tahun B. enam tahun C. tujuh tahun
3. Rudi tinggal di dekat ...
A. sawah B. pasar C. sungai
4. Rudi suka bermain ...
A. bola B. layang-layang C. kelereng
5. Benda kesukaan Rudi adalah ...
A. sepeda biru B. bola merah C. krayon

Teks 2 — Ayah Mengajari Lala Menggosok Gigi (dibacakan guru)

Tokoh	Percakapan
Ayah	“Lala, sebelum tidur, kita gosok gigi dulu. Pertama, beri sedikit pasta gigi pada sikat gigi. Kedua, gosok gigi bagian depan, samping, dan belakang. Ketiga, berkumur dengan air bersih. Terakhir, cuci sikat gigi dan simpan kembali.”
Lala	“Baik, Ayah. Gigiku jadi bersih!”

6. Kapan Lala menggosok gigi?
A. sebelum tidur B. saat bermain C. saat makan
7. Apa yang diberikan pada sikat gigi pertama kali?
A. sabun B. pasta gigi C. garam
8. Setelah menggosok gigi, Lala harus ...
A. langsung tidur B. berkumur dengan air bersih C. makan permen
9. Apa yang dilakukan terakhir kali?
A. mencuci dan menyimpan sikat gigi B. memberi pasta gigi C. menggosok gigi depan

10. Siapa yang memberi petunjuk kepada Lala?

A. Ibu B. Kakak C. Ayah

B. Soal Uraian (Dijawab Secara Lisan)

1. Siapa nama teman yang berkenalan dengan Rudi?
2. Apa kesukaan Maya?
3. Sebutkan urutan cara menggosok gigi yang kamu dengar!
4. Mengapa kita perlu menggosok gigi sebelum tidur?
5. Bagaimana sikapmu saat teman sedang berbicara?

Kunci Jawaban dan Pembahasan Singkat — Pilihan Ganda

No	Kunci	Pembahasan Singkat
1	B	Rudi yang pertama berkata, “Halo, namaku Rudi.”
2	B	Rudi menyebutkan, “Umurku enam tahun.”
3	A	Rudi tinggal di dekat sawah.
4	B	Rudi suka bermain layang-layang.
5	A	Benda kesukaan Rudi adalah sepeda biru.
6	A	Ayah mengajak Lala menggosok gigi sebelum tidur.
7	B	Langkah pertama adalah memberi pasta gigi pada sikat gigi.
8	B	Setelah menggosok gigi, Lala berkumur dengan air bersih.
9	A	Langkah terakhir adalah mencuci dan menyimpan sikat gigi.
10	C	Ayah yang memberi petunjuk kepada Lala.

Kunci Jawaban — Uraian

1. Teman yang berkenalan dengan Rudi bernama Maya.
2. Maya suka menari.
3. Memberi pasta gigi pada sikat gigi, menggosok gigi bagian depan, samping, dan belakang, berkumur dengan air bersih, lalu mencuci dan menyimpan sikat gigi.
4. Agar gigi bersih dan tidak berlubang (jawaban lain yang relevan dapat diterima).
5. Melihat teman yang berbicara, mendengarkan dengan tenang, dan tidak memotong pembicaraan (jawaban lain yang relevan dapat diterima).

Penskoran uraian: skor 2 = jawaban tepat dan lengkap; skor 1 = jawaban sebagian tepat atau dengan bantuan; skor 0 = tidak menjawab/tidak tepat. Skor maksimal uraian = 10.