**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**(6)**

**SEKOLAH : SD --------------------------**

**MATA PELAJARAN : PLBJ**

**KELAS / SEMESTER : VI (Enam)/ I (Satu)**

**MATERI POKOK : Permainan Galasin**

**ALOKASI WAKTU : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)**

1. **Kompetensi Inti (KI)**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya  |
| 2. | Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. |
| 3. | 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. |
| 4. | Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. |

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

|  **Kompetensi Dasar** | **Indikator** |
| --- | --- |
| 3.7. Mengenal aneka ragam permainan asli Betawi ( Galasin ) | 3.7.1 Menjelaskan permainan galasin3.7.2 Menjelaskan aturan dan cara permainan galasin |
| 4.7. Melakukan permainan asli Betawi Galasin | 4.7.1 Melakukan permainan galasin4.7.2 Menjelaskan manfaat dan nilai luhur permainan galasin |

1. **Tujuan Pembelajaran**
2. Dengan membaca teks bacaan tentang permainan galasin, siswa dapat menjelaskan tentang permainan galasin dengan runtun.
3. Dengan mencermati aturan permaianan galasin, siswa dapat menjelaskan aturan permainan galasin dengan tepat
4. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan permainan galasin dengan baik.
5. Melalui teks bacaan dan diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan manfaat dari permainan galasin.
6. Dengan mencermati permainan galasin, siswa dapat menjelaskan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam permainan tersebut.
7. **Materi Pembelajaran**
8. Aturan permainan galasin
9. Langkah-langkah permainan galasin
10. Gerakan permainan galasin
11. Manfaat dan nilai luhur permainan galasin
12. **Metode Pembelajaran**
* Tanya jawab
* Ceramah
* Demonstrasi
* Praktik
* Penugasan
1. **Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar**
2. Video pemainan
3. Bahan dan alat yang mendukung
4. Buku PLBJ kelas 6 Penerbit Erlangga, halaman 45 s.d. 52
5. **Langkah-Langkah Pembelajaran**

**Pertemuan 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pendahuluan** | 1. Mengucapkan salam dan mengondisikan siswa agar lebih siap untuk mengikut pembelajaran.
2. Pembacaan doa dipimpin oleh salah satu siswa (jika pembelajaran jam pertama)
3. Menyampaikan tujuan dan ruang lingkup pembelajaran.
4. Melakukan apersepsi dengan:
* Mengajak siswa untuk mencermati gambar permainan galasin pada buku PLBJ pada Bab 6 halaman 45 (Jika memungkinkan, bisa diperlihatkan video permainan galasin )

Gambar permainan keripik jengkol pada buku halaman 45* Tanya jawab tentang permainan galasin yang mungkin sudah diketahui siswa (nama permainan, asal mula, dan cara memainkannya)
 | 10 menit |
| **Inti**  | 1. Siswa membaca teks bacaan tentang asal mula permainan galasin
2. Beberapa siswa menjawab pertanyaan guru tentang permainan galasin yang telah dibacanya.
3. Diskusi kelompok untuk mencari tahu tentang:
* Nama permaian yang sejenis di daerah lain di Indonesia
* Manfaat permainan galasin
* Nilai luhur permainan galasin.

(Siswa diharapkan mengembangkan pengetahuannya lebih dari buku)1. Mempresentasikan hasil kerja kelompok.
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang permainan sebagai penguatan. (disiplin)
 | 50 menit |
| **Penutup** | 1. Dengan bimbingan guru, siswa membuat rangkuman hasil pembelajaran tentang permainan galasin
2. Siswa bersama guru melakukan refleksi tentang permainan keripik jengkol yang telah dipelajarinya
3. Siswa menerima tugas dari guru untuk:
* Menceri tahu lebih dalam tentang permainan galasin kepada orang tuanya di rumah.
1. Kegiatan ditutup dengan doa
 | 10 menit |

**Pertemuan 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pendahuluan** | 1. Mengucapkan salam dan mengondisikan siswa agar lebih siap untuk mengikut pembelajaran.
2. Pembacaan doa dipimpin oleh salah satu siswa (jika pembelajaran jam pertama)
3. Menyampaikan tujuan dan ruang lingkup pembelajaran.
4. Melakukan apersepsi dengan:
* Mengingatkan kembali kepada siswa tentang permainan keripik jengkol yang telah dipelajarinya.
* Tanya jawab tentang permainan galasin yang mungkin diketahuinya dari orang tua siswa.
 | 10 menit |
| **Inti**  | 1. Siswa membaca dan mencermati langkah-langkah permainan galasin pada buku PLBJ halaman 47 .(Disiplin)
2. Mengidentifikasi dan mencatat kembali langkah-langkah permainan galasin.
3. Membentuk kelompok untuk melakukan permainan galasin.
4. Masing-masing kelompok siswa menyiapkan kegiatan, seperti yang tercantum pada buku PLBJ halaman 47

( sikap yag dikembangkan adalah kerja sama)Kegiatan halaman 47 di crop1. Guru mengingatkan kembali aturan-aturan permainan yang harus diikuti masing-masing pemain.
2. Jika memungkinkan bisa ditayangkan kembali video permainan galasin.
3. Masing-masing kelompok melakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan sesuai aturan permainan.(Disiplin dan peduli)
4. Guru mencermati permaian yang dilakukan masing-masing kelompok

  | 45 menit |
| **Penutup** | 1. Penilaian permainan galasin yang dilakukan oleh masing-masing kelompok
2. Dengan bimbingan guru, siswa membuat kesimpulan tentang permainan galasin.
3. Siswa bersama guru melakukan refleksi tentang permainan galasin yang telah dipelajarinya
4. Siswa menerima tugas dari guru untuk:
* Melestarikan permainan galasin, dengan cara melakukan permainan keripik jengkol bersama teman.
* Memiliki kebanggaan terhadap permainan galasin
1. Kegiatan ditutup dengan doa
 | 15 menit |

1. **Penilaian**
2. **Penilaian Sikap :**
* Teknik Penilaian : Observasi
* Instrumen penilaian :

**Beri tanda cek (√) Jika ya, dan tanda silang (X) Jika tidak**

| No | Nama Siswa | Perilaku | Keterangan/ Tindak Lanjut |
| --- | --- | --- | --- |
| Disiplin | Percaya Diri | Peduli |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| dst |  |  |  |  |  |

1. **Penilaian Pengetahuan**

KD 3.7. Mengenal aneka ragam permainan asli Betawi galasin

* Teknik Penilaian : Tes tertulis
* Bentuk Penilaian : PG, Isian, dan UT
* Instrumen penilaian : Buku PLBJ kelas 6 halaman 46 sampai 52
* Bobot Penilian :

|  |  |
| --- | --- |
| Bentuk Soal | Bobot Setiap Butir Soal |
| PG | 1 |
| Isian | 2 |
| UT | 3 |

1. **Penilaian Keterampilan**

**Jenis Penilaian : Kinerja Praktik**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspek yang Dinilai** | **Skor** |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| Ketepatan gerakan |  |  |  |  |
| Kekompakan Tim |  |  |  |  |

Rubrik bermain Galasin

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspek/ Kriteria** | **Skor** |
| **Sangat Baik (4)** | **Baik (3)** | **Cukup (2)** | **Perlu Pendampingan****(1)** |
| Ketepatan gerakan | Semua anggota kelompok melakukan gerakan permainan dengan tepat | 75% amgota kelompok melakukan gerakan permainan dengan tepat | 50% amgota kelompok melakukan gerakan permainan dengan tepat | Baru 25% amgota kelompok yang melakukan gerakan permainan dengan tepat |
| Kekompakan Tim | Semua anggota kelompok melakukan gerakan permainan dengan kompak | 75% amgota kelompok melakukan gerakan permainan dengan kompak | 50% amgota kelompok melakukan gerakan permainan dengan kompak | Baru 25% amgota kelompok yang melakukan gerakan permainan dengan kompak |

Lembar Penilaian Keterampilan

| No | Nama Siswa | Ketepatan gerakan | Kekompakan Tim | Jumlah Skor | Nilai |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |   |   |   |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| dst |  |  |  |  |  |

Keterangan:

Nilai = Jumlah Skor Perolehan x 100%

 Jumlah Skor Maksimum

|  |
| --- |
| ***Refleksi Guru*** |

............, ......................2019

Mengatahui,

 **Kepala Sekolah Guru Kelas VI**

 (.......................................) (.......................................)