**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

 **Satuan Pendidikan : SDN…**

 **Kelas/Semester : I (Satu) / I**

 **Materi Pembelajaran : Permainan Asli Betawi Tepok Nyamuk**

 **Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)**

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

**KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.**

**KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan**

 **percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.**

**KI 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.**

**KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya**

 **yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan**

 **yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.**

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kompetensi Dasar (KD)** | **Indikator Pencapaian Kompetensi** |
| 3.8 Mengenal aneka ragam permainan asli  Betawi Tepok Nyamuk. | 3.8.1 Menjelaskan aturan permainan Tepok  Nyamuk.3.8.2 Menyebutkan nilai-nilai luhur yang  terkandung dalam permainan Tepok  Nyamuk. |
| 4.8 Melakukan permainan Tepok Nyamuk.   | 4.8.1 Melakukan permainan Tepok Nyamuk. |

**Karakter yang dikembangkan**

***Mandiri, kerja keras, kreatif, disiplin, rajin belajar***

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

 **Pada akhir pelajaran siswa dapat :**

* Siswa dapat menjelaskan aturan permainan Tepok Nyamuk.dengan tepat
* Siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan Tepok Nyamuk.
* Siswa dapat mempraktikkan permainan Tepok Nyamuk.sesuai aturan dan riang gembira

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

* Aturan permainan Tepok Nyamuk.
* Nilai luhur yang terkandung dalam permainan Tepok Nyamuk.
* Praktik permainan Tepok Nyamuk.

**E. METODE PEMBELAJARAN**

* Metode : Permainan/simulasi, diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah.

**F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

* Buku PLBJ Kelas I, Halaman 49 - 56, Erlangga.
* Tayangan video permainan asli Betawi

**G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Deskripsi Kegiatan** | **Alokasi****Waktu** |
| **Pendahuluan** | * Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan amasing-masing, dilanjutkan dengan
* Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.
* Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.
* Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak/dinamika dan lagu yang relevan.
* Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
* Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
 | 10 menit |
| **Inti** | * Siswa mengamati jenis-jenis permainan asli Betawi melalui tayangan video/gambar yang disajikan.guru.
* Siswa menyimak penjelasan guru tentang permainan Tepok Nyamuk.
* Siswa mengajukan pertanyaan terhadap tayangan video/gambar yang telah diamati.
* Siswa lain menjawab pertanyaan yang diajukan temannya.
* Siswa menceritakan kembali gambar yang teah diamati.
* Guru dan siswa melakukan Tanya jawab tentang gambar tersebut
* Siswa membaca teks bergambar tentang permainan Tepok Nyamuk secara bergantian.
* Siswa mengamati tayangan video/gambar cara melakukan permainan Tepok Nyamuk.
* Siswa dibawah bimbingan guru melakukan permainan Tepok Nyamuk.
* Siswa dan guru melakukan Tanya jawab tentang pengalaman bermain Tepok Nyamuk.

***Mandiri, kerja keras, kreatif, disiplin, rajin belajar*** |  |
| **Penutup** | * Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar hari ini.
* Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
* Melakukan penilaian hasil belajar.
* Mengajak semua berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).
 | 10 menit |

**H. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

 **1. Penilaian Sikap**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Tanggal** | **Nama Siswa** | **Catatan Perilaku** | **Butir Sikap** | **Tindak Lanjut** |
| **1** |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |

**2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan**

 **Soal penilaian di halaman 53 - 56**

 Skor Penilaian : 100

 Penilaian : Skor yang diperoleh x 100

 Skor maksimal

 Panduan Konversi Nilai :

Sesuaikan dengan KKM sekolah

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Konversi Nilai(skala 0-100) | Predikat | Klasifikasi |
|  | A | SB (Sangat Baik) |
|  | B | B (Baik) |
|  | C | C (Cukup) |
|  | D | K (Kurang) |

**3. Penilaian Keterampilan**

 **Melakukan permainan “Tepok Nyamuk”**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kriteria** | **Terlihat** | **Belum Terlihat** |
| 1 | Siswa mampu mengikuti instruksi permainan “Tepok Nyamuk”. |  |  |
| 2 | Siswa terlibat aktif dalam melakukan permainan. |  |  |
| 3 | Siswa mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan permainan. |  |  |

Lembar Observasi/Pengamatan Mempraktikkan Cara Bermain “Tepok Nyamuk”.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Siswa** | **Kriteria 1** | **Kriteria 2** | **Kriteria 3** |
| **Terlihat** | **Belum Terlihat** | **Terlihat** | **Belum Terlihat** | **Terlihat** | **Belum Terlihat** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |

Sikap yang dapat diamati dan dikembangkan adalah percaya diri.

Mengetahui,

Kepala Sekolah Guru Kelas I

 …. ….

NIP. NIP.