**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.