**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**(7)**

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

**MATA PELAJARAN : PLBJ**

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

**MATERI POKOK : Permaainan Keripik Jengkol**

**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** |
| --- | --- |
| 3.8 Mengenal aneka ragam permainan asli  Betawi keripik jengkol | 3.8.1 Menjelaskan aturan permainan keripik jengkol  3.8.2 Menjelaskan langkah-langkah permainan keripik jengkol. |
| 4.8 Melakukan permainan asli Betawi kripik  jengkol | 4.8.1 Melakukan permainan keripik jengkol.  4.8.2 Menjelaskan manfaat dan nilai luhur permainan keripik jengkol |

1. **Tujuan Pembelajaran**
2. Dengan membaca teks bacaan tentang permainan keripik jengkol, siswa dapat menjelaskan tentang permainan keripik jengkol dengan runtun.
3. Dengan mencermati langkah-langkah permainan keripik jengkol, siswa dapat menjelaskan aturan permainan keripik jengkol dengan tepat
4. Melalui penjelasan dan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu pengiring permainan keripik jengkol dengan baik.
5. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan permainan keripik jengkol dengan baik.
6. Melalui teks bacaan dan diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan manfaat dari permainan keripik jengkol.
7. Dengan mencermati permainan keripik jengkol, siswa dapat menjelaskan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam permainan tersebut.
8. **Materi Pembelajaran**
9. Aturan permainan keripik jengkol
10. Langkah-langkah permainan keripik jengkol
11. Gerakan permainan keripik jengkol
12. Manfaat dan nilai luhur permainan keripik jengkol
13. **Metode Pembelajaran**

* Tanya jawab
* Ceramah
* Demonstrasi
* Praktik
* Penugasan

1. **Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar**
2. Video pemainan
3. Syair lagu keripik jengkol
4. Buku PLBJ kelas 6 Penerbit Erlangga, halaman 53 s.d 60
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 keripik jengkol pada buku PLBJ pada Ba7 halaman 53 (Jika memungkinkan, bisa diperlihatkan video permainan keripik jengko)   Gambar permainan keripik jengkol pada buku halaman 53   * Tanya jawab tentang permainan keripik jengkol yang mungkin sudah diketahui siswa (nama permainan, asal mula, dan cara memainkannya) | 10 menit |
| **Inti** | 1. Siswa membaca teks bacaan tentang asal mula selendang mayang 2. Beberapa siswa menjawab pertanyaan guru tentang permainan keripik jengkol yang telah dibacanya. 3. Menyanyikan bersama-sama lagu pengiring permainan keripik jengkol. 4. Diskusi kelompok untuk mencari tahu tentang:   Syair lagu Keripik Jengkol (Pada Buku halaman 54) dicrop   * Nama permaian yang sejenis di daerah lain di Indonesia * Manfaat permainan keripik jengkol * Nilai luhur permainan keripik jengkol.   (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 keripik jengkol. 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 keripik jengkol 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 keripik jengkol yang mungkin diketahuinya dari orang tua siswa. | 10 menit |
| **Inti** | 1. Siswa membaca dan mencermati langkah-langkah permainan keripik jengkol pada buku PLBJ halaman 30.(Disiplin) 2. Mengidentifikasi dan mencatat kembali langkah-langkah permainan keripik jengkol. 3. Membentuk kelompok untuk melakukan permainan keripik jengkol. 4. Masing-masing kelompok siswa menyiapkan kegiatan, seperti yang tercantum pada buku PLBJ halaman 57   ( sikap yag dikembangkan adalah kerja sama)  Kegiatan halaman 57 di crop   1. Guru mengingatkan kembali aturan-aturan permainan yang harus diikuti masing-masing pemain. 2. Jika memungkinkan bisa ditayangkan kembali video permainan keripik jengkol. 3. Masing-masing kelompok melakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan sesuai aturan permainan.(Disiplin dan peduli) 4. Masing-masing kelompok melakukan permainan sambil menyanyikan lagu keripik jengkol. (Percaya diri) 5. Guru mencermati permaian yang dilakukan masing-masing kelompok | 45 menit |
| **Penutup** | 1. Penilaian permainan keripik jengkol yang dilakukan oleh masing-masing kelompok 2. Dengan bimbingan guru, siswa membuat kesimpulan tentang permainan keripik jengkol. 3. Siswa bersama guru melakukan refleksi tentang permainan keripik jengkol yang telah dipelajarinya 4. Siswa menerima tugas dari guru untuk:  * Melestarikan permainan keripik jengkol, dengan cara melakukan permainan keripik jengkol bersama teman. * Memiliki kebanggaan terhadap permainan keripik jengkol  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 3.8 Mengenal aneka ragam permainan asli Betawi keripik jengkol

* Teknik Penilaian : Tes tertulis
* Bentuk Penilaian : PG, Isian, dan UT
* Instrumen penilaian : Buku PLBJ kelas 6 halaman 58 sampai 60
* 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 keripik jengkol

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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**

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