**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Satuan Pendidikan**  **Kelas**  **Alokasi Waktu** | **: SMP**  **: VII/Genap**  **: 3 X 40** | **Mata Pelajaran** | **: Seni Budaya** |
| **Aspek** | **: Seni Musik** |
| **Materi Pokok** | **: Konsep Dasar Permainan Alat Musik Sederhana Secara Perorangan** |
| **Sub Materi** | **: Teknik bermain recorder** |

1. **TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mengukuti kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran discovery Learning, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum, dan presentasi dengan menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur, dan berani mengemukakan pendapat, siswa dapat :

* Menjelaskan Teknik bermain recorder

**KOMPETENSI DASAR**

* 1. Memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan
  2. Memainkan alat musik sederhana secara perorangan

1. **LANGKAH - LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)** | | |
| **Penguatan Pendidikan Karakter**   * Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran sebagai sikap disiplin * Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengingatkan kembali materi dengan bertanya. * Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi Teknik bermain recorder dalam kehidupan sehari-hari * Memberitahukan tentang tujuan pembelajaran, materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung * Pembagian kelompok belajar | | |
| **KEGIATAN INTI ( 100 Menit)** | | |
| **Model :** Discovery learning  **Pendekatan**: Saintifik  **Proyek :**  Mempresentasikan data yang diproleh dari pengamatan   *pertunjukan ansambel yang dibawakan oleh kelompok*  *lain.*  **Deskripsi :**  Peserta didik memahami Teknik bermain recorder  **Alat, Bahan, dan Media:**   * Buku * Video * Referensi Digital * Alat Tulis * Sumber Internet * Modul | **Stimulation**  **(stimullasi/**  **pemberian**  **rangsangan)** | **Literasi**   * Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materiTeknik bermain recordermelalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan mengolah informasi, mengomunikasikan)   **Mengamati**  Peserta didik bersama kelompoknya **melakukan pengamatan** dari permasalahan yang ada di buku paket berkaitan dengan Teknik bermain recorder   * Peserta didik diminta untuk mengamati gambar 4.7 Teknik bermain rekorder |
| **Problem**  **statemen**  **(Identifikasi**  **masalah)** | **Critical Thinking**   * Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi aneka pertanyaan yang berkaitan dengan tayangan yang disajikan dan dijawab melalui kegiatan pembelajaran tentang Teknik bermain recorderMisalnya * *Bagaimana tanggapanmu tentang orang yang kurang mempedulikan seni budaya bangsanya?* * Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang ada pada buku paket; |
| **Data**  **collection**  **(pengumpulan**  **data)** | **Kegiatan Literasi & Collaboration (Kerjasama)**   * Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Teknik bermain recorder * P*eserta diidik diminta untuk mengumpulkan infomasi data/infomasi dengan membaca buku siswa dan mencari di internet tentang* Memainkan alat musik melodis * *Peserta didik diminta untuk memainkan beberapa lagu dengan iringan instrumen* |
| **Data**  **processing**  **(pengolahan**  **Data)** | **Collaboration (Kerjasama) Dan Critical Thinking (Berpikir Kritik)**   * Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang Teknik bermain recorderdan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan, bertanya atas presentasi yang dilakukan, dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. |
| **Verification**  **(pembuktian)** | **Critical Thinking (Berpikir Kritik)**   * Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber |
| **Generalization**  **(menarik**  **kesimpulan)** | **Communication (Berkomunikasi) & Creativity (Kreativitas)**   * Guru dan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan tentang Teknik bermain recorder * Peserta didik bertanya tentang hal yang belum dipahami atau guru menyampaikan beberapa pertanyaan pemicu kepada siswa berkaitan dengan yang akan selesai dipelajari |
| **PENUTUP (10 Menit)** | | |
| * Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. * Memberikan tugas kepada peserta didik (PR), dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya * Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya * Berdoa dan Memberi salam. | | |

1. **PENILAIAN PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tes Tertulis** | | *:  Terlampir* | |
| **Proyek** | *: Buat tulisan tentang pertunjukan ansambel yang dibawakan oleh kelompok lain. Tulisan maksimum 50 kata dan berdasarkan hasil pengamatan ansambel yang dilakukan oleh salah satu kelompok. Tulisan berisi kritik membangun sehingga, kamu dan teman-temanmu mengetahui kelemahan dan kekurangan pertunjukan ansambel. Kegiatan ini supaya dalam melakukan pertunjukan ansambel selanjutnya lebih baik lagi.* | |
| Mengetahui | | | , 01 Januari 2022 |
| Kepala SMP | | | Guru Mata Pelajaran |
| ......................... | | | ......................... |
| NIP. | | | NIP. |