

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
RPP DALAM JARINGAN (DARING)

Satuan Pendidikan : SDN Marunda 02 Pg
Kelas / Semester : 5/2
Tema : 3 (Kegiatanku)
Sub Tema : 1 Kegiatan Pagi Hari
Materi : Penguasaan Pengetahuan dan Praktek Pola Gerak Dasar Manipulatif berupa Melempar, Menangkap,Memukul,Menendang dll.
Materi Pokok : Gerakan Manipulatif
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan Pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu Melalui Google Meet.- Mengecek Kehadiran Peserta didik dengan Mengabsen (Disiplin)- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari hari (Motivasi)	2 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">- Penyampaian panduan cara belajar selama covid 19/PJJ Kepada peserta didik oleh guru (Whatapss Grup)- Pelaksanaan Tugas<ol style="list-style-type: none">a. Mengamati : Peserta didik Mengamati penjelasan materi dari guru beberapa gerak dasar manipulative cara melakukan gerak melempar chest pass bola basket, mendorong bola volly keatas, menangkap bola basket, memukul bola volley, menendang bola kaki bagian dalam, menendang bola menggunakan	7 Menit

	<p>punggung kaki.</p> <p>b. Menanya : Guru Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang diberikan.</p> <p>c. Mencoba : beberapa gerakan dasar serta penerapannya dalam permainan sederhana.</p> <p>- meminta kerjasama orangtua untuk merekam berupa video gerakan anaknya</p> <p>-pengumpulan tugas yang telah diberikan oleh guru</p>	
Kegiatan Penutup	Doa Penutup setelah melakukan kegiatan	1 Menit

B. PENILAIAN

1. Penilaian Keterampilan (Tes Praktek – Penilaian Melalui Video)

1. PENILAIAN KETRAMPILAN

NO	Nama	Skor Ketrampilan Gerak																				Jumlah Skor	Nilai					
		1					2					3					4							5				
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ			1	2	3	4	Σ
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
Jumlah Skor Max = 16 (4 X 4)																												
Nilai = Jumlah skor Perolehan /Skor Max x 100																												

Mengetahui

Kepala Sekolah,

SDN Marunda 02 Pg

(Nining Suryaningsih)

NIP. 196802291988112001

Jakarta, Januari 2022

Guru PJOK

SDN Marunda 02 Pg

(Ryan Viridi Pratama)