

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	:	SD Negeri 1 Ukir
Kelas / Semester	:	I / I
Tema	:	Diriku
Subtema	:	1. Aku Dan Teman Baru
Pembelajaran	:	4
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung 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, serta 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 anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 4.1 Mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

C. INDIKATOR

1. Mengkombinasikan gerak lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
2. Membuat pola gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan lurus, zig-zag dan lengkung.
3. Mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penayangan video pembelajaran siswa dapat **mengkombinasikan** 3 gerak lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dengan benar .(TPACK, Hot's,Critical Thinking)
2. Melalui metode demonstrasi siswa dapat **membuat** pola 3 gerak lokomotor menggunakan kaki dalam berjalan lurus, zig-zag dan lengkung dengan percaya diri.(Communication, Creativity)
3. Melalui kegiatan Match On Move siswa dapat **mempraktikkan** gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dengan mengenali suara teman-temannya.(Critical Thingking, Creativity, Communication, Collaboration)

E. MATERI

1. Pengetahuan Konseptual

- .Gerak lokomotor dan non lokomotor
 - Gerakan berjalan
 - Gerakan berjalan lengkung

- Gerakan berjalan zik zak
- Gerakan bersuara

2. Pengetahuan Prosedural

- Praktek permainan Match on Move (permainan berpindah)

F. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific, TPACK*

Model : *Cooperative Learning, Permainan Match on Move*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : pengamatan, tanya Jawab, ceramah, demonstrasi

G. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PELAJARAN

1. Media

Lingkungan sekolah

2. Alat

Kartu / kertas ber- huruf , gambar orang berjalan, stop watt, peluit (Media Konkret)

3. Sumber Pelajaran

Buku Tematik siswa, 'Tema 1, Diriku Kurikulum 2013- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016, hal. 19

Buku Guru Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016, hal. 26.

Youtube : <https://youtu.be/iAqSH-Cvs5k>

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh ketua kelas. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Siswa bersama guru menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Link : https://youtu.be/JTZhCGbsCSI Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi Link:https://www.posbunda.com/hiburan/cerita-pendek-untuk-anak/ dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: 	10 menit

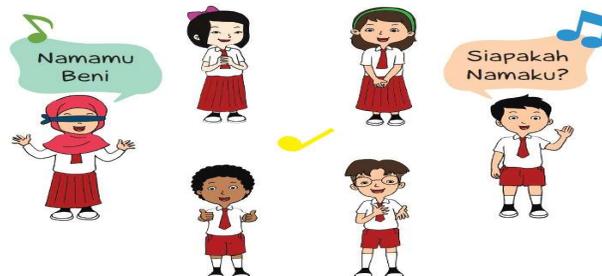
	<ul style="list-style-type: none"> • Apa judul buku • Tokohnya siapa saja <p>Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini</p> <p>6. Melakukan appersepsi dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya yaitu gerakan lokomotor dengan materi yang akan dipelajari. (apersepsi)</p> <p>7. Siswa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran. (Tujuan)</p> <p>8. Siswa menyimak penyampaian manfaat pembelajaran. (Motivasi)</p>	
Inti	<p>9. Siswa menyimak penjelasan guru, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menampilkan PPT meminta siswa menyaksikan penayangan video. (Remembering, Understanding)</p>	50 menit
	<p>10. Siswa beserta guru keluar menuju lapangan olahraga, siswa diminta melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan olahraga. Seluruh siswa berjalan dengan rapi mengelilingi lapangan.</p> <p>11. Setelah pemanasan selesai, siswa dibagi menjadi dua kelompok yang sama banyaknya. Seluruh siswa di setiap kelompok diminta berbaris berjajar yang rapi saling berhadapan. Satu kelompok di sisi sebelah kiri, kelompok yang lain di sisi sebelah kanan guru.</p> <p>12. Seluruh siswa diminta berjalan lurus ke satu arah menuju siswa yang berjajar di hadapan masing-masing. Kedua kelompok siswa saling bertukar posisi.</p> <p>13. Setelah itu siswa diminta untuk mencari pasangan yang telah ditentukan sebelumnya. Karena nanti akan berpegangan tangan, siswa perempuan berpasangan dengan siswa perempuan, siswa laki-laki dengan siswa laki-laki. Setiap pasangan salah satu anggotanya memiliki nama dengan huruf pertama adalah konsonan.</p> <p>14. Siswa lalu diminta untuk saling berpegangan tangan.</p> <p>15. Seluruh pasangan dibagi dalam dua kelompok yang sama banyaknya dan berdiri berjajar saling berhadapan.</p> <p>16. Guru kemudian menyediakan 2 set kartu huruf a-z. Masing-masing set kartu huruf dimasukkan di dalam sebuah kotak dan diletakkan di belakang masing-masing barisan. (Praktek Permainan Match on Move)</p> <p>17. Kali ini setiap pasangan berlomba untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama nama masing-masing.</p> <p>18. Setiap pasangan akan mencari kartu huruf tersebut di dalam kotak yang ada di seberang barisannya.</p> <p>19. Sekali lagi seluruh siswa diminta berjalan lurus ke satu arah menuju siswa yang berjajar di hadapan masing-masing. Kedua kelompok siswa saling bertukar posisi bersama pasangan masing-masing.</p> <p>20. Setiap pasangan tidak boleh menyenggol pasangan lainnya saat bertukar posisi.</p> <p>21. Ketika selesai bertukar posisi, setiap pasangan berlomba mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf</p>	

pertama nama masing-masing. Kartu huruf hanya tersedia 1 set untuk masing-masing barisan sehingga tidak semua pasangan bisa mendapatkan huruf yang dimaksud. Siapa cepat dia dapat.

22. Setelah berlomba mendapatkan kartu huruf, semua pasangan kembali berdiri berjajar saling berhadapan dengan posisi yang rapi.
23. Guru mengamati setiap pasangan, mana yang bisa menemukan kartu huruf dan mana yang tidak.
24. Pasangan yang tidak mendapatkan kartu huruf harus menyebutkan huruf pertama dari nama masing-masing.
25. Sambil beristirahat (siswa boleh duduk dengan posisi kaki lurus ke depan), kegiatan ditutup dengan menanyakan pengalaman dan perasaan siswa saat melakukan kegiatan mencari huruf dengan berjalan lurus.



26. Guru menyampaikan bahwa siswa akan bermain tebak suara.
27. Sebelum bermain, minta semua siswa untuk menyebutkan nama masing-masing.
28. Saat seorang siswa menyebutkan namanya, siswa yang lain mendengarkan warna suara siswa tersebut. Minta siswa untuk mengingat warna suara teman-temannya.
29. Untuk memberi contoh cara bermain tebak suara, guru lalu menunjuk 10 orang siswa maju ke depan kelas.
30. Kesepuluh orang siswa itu berdiri membentuk lingkaran. Salah satu siswa dipakaikan penutup mata.
31. Setelah itu, secara acak salah satu dari sembilan siswa menyanyikan bait pertama lagu “Siapa namamu?”. Siswa yang memakai penutup lalu menebak nama siswa yang sedang menyanyi (berdasarkan warna suaranya), sambil menyanyikan bait kedua lagu “Siapa namamu?”
32. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 8-10 siswa. Setiap siswa di setiap kelompok secara bergiliran memakai penutup mata dan menebak suara teman yang menjadi anggota kelompoknya.



	<p>33. Agar para siswa dapat focus dengan suara teman kelompoknya, maka setiap kelompok diatur posisinya agak berjauhan.</p> <p>34. Guru melihat jalannya permainan dengan mendatangi setiap kelompok dan mengamatinya.</p> <p>35. Selanjutnya siswa kembali ke dalam kelas</p>	
Penutup	<p>36. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>37. Siswa memperhatikan penguatan dan kesimpulan dari guru.</p> <p>38. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>39. Penugasan dirumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktekkan gerakan lokomotor bersama anggota keluarga untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas dengan orang tuanya. <p>40. Mendengarkan Lagu Daerah “ Suwe ora Jamu”</p> <p>Link : https://youtu.be/NLiGaO3o-to</p> <p>dilanjutkan Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	10 menit

I. PENILAIAN

a. Teknik Penilaian (terlampir)

1) Penilaian Sikap

- (a) Prosedur : observasi selama proses pembelajaran dan di luar pembelajaran
- (b) Teknik : nontes
- (c) Bentuk : observasi
- (d) Instrumen : lembar pengamatan (terlampir)

2) Penilaian Pengetahuan

- (a) Prosedur : akhir pembelajaran
- (b) Teknik : testertulis
- (c) Bentuk : esai

3) Penilaian Keterampilan

- (a) Prosedur : dalam proses pembelajaran
- (b) Teknik : nontes
- (c) Bentuk : lembar observasi
- (d) Instrumen : rubrik penilaian (terlampir)

b. Instrumen Penilaian : terlampir

Tindak Lanjut Penilaian

1. Pembelajaran Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah melakukan tes sumatif, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (Remedial Teaching).

2. Pembelajaran Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi pengayaan berupa penajaman pemahaman tentang materi.

Instrumen Penilaian:

1) Penilaian Sikap

No.	Nama	Percaya Diri				Disiplin				Bekerja sama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1.													
2.													
3.													
4.													

Keterangan : BT = Belum Tampak
 MT = Mulai Tampak
 MB = Mulai Berkembang
 SB = Sudah Membudaya

2) Penilaian Pengetahuan

Intrumen penilaian secara lisan

3) Penilaian Keterampilan

a. Penilaian unjuk kerja

Rubrik Penilaian

No.	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Percaya Diri	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 8-10 orang	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 6-7 orang	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 4-5 orang	Siswa mampu membedakan warna suara teman sebanyak 1-3 orang
2	Disiplin	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan, tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan
3	Kerjasama	Siswa mampu bekerjasama dengan semua anggota kelompoknya	Siswa mampu bekerjasama dengan sebagian anggota kelompoknya	Siswa mampu bekerjasama dengan satu anggota kelompoknya	Siswa tidak mau bekerjasama dengan kelompoknya

❖ Lembar Penilaian

No	Nama	Percaya Diri				Disiplin				Bekerjasama				JML Skor	
		BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB		
1		4						2				3			9
2															
3															
4															
Dst															

❖ Skor

Konversi Nilai Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan



Predikat	Nilai Kompetensi		
	Pengetahuan	Ketrampilan	Sikap
A	4	4	SB
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	B
B	3	3	
B-	2.66	2.66	C
C+	2.33	2.33	
C	2	2	
C-	1.66	1.66	K
D+	1.33	1.33	
D	1	1	

Nilai Akhir :

$$\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 4$$

A. Penilaian Pengetahuan

1) Instrumen Penilaian

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- Bagaimana cara bejalan yang benar?
- Bagaimana cara duduk yang benar?

2) Kunci Jawaban

- Kebijaksanaan guru sesuai kondisi kelas masing—masing.

3) Pedoman Penilaian

- Setiap soal skor 5
- Jumlah soal 2 x skor 5 = 10
- $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$
- Konversi Nilai = $\frac{50 \times 4}{100} = 2$
- Predikat nilai 2 adalah C

B. Penilaian Ketrampilan

1. Rubrik Penilaian unjuk kerja permainan Berjalan

No.	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Kemampuan memperkenalkan diri	Siswa mampu melakukan cara berjalan lurus, zig-zag, posisi duduk dengan benar	Siswa hanya mampu melakukan cara berjalan lurus, zig-zag, dengan benar	Siswa hanya mampu melakukan cara berjalan lurus, dengan benar	Siswa belum mampu melakukan cara berjalan lurus, zig-zag, posisi duduk dengan benar
2	Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan satu kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari satu kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan
3	Kemampuan melakukan gerakan cara berjalan dan duduk yang benar	Siswa mampu memperagakan cara berjalan dan duduk dengan benar	Siswa memperagakan cara berjalan dan duduk tetapi perlu pendampingan	Siswa mampu berjalan, tetapi sesekali berlari	Siswa belum mampu berjalan dan duduk dengan benar

2. Lembar Penilaian

No	Nama	Percaya Diri Kemampuan memperkenalkan diri				Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan				Kemampuan melakukan gerakan melempar dan menangkap				JML Skor
		BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	BS	B	C	PB	
1														
2														
3														
4														
Dst														

3. Instrumen Soal

- Lemparkan bola kepada salah satu temanmu!
- Sebutkan namamu bila kamu mendapat lemparan bola dari temanmu!
- Sebutkan namamu setelah kamu melempar bola!
- Lakukan lempar tangkap bola bersama kelompokmu!

4. Pedoman Penilaian

Nilai Akhir :

$$\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 4$$



Kepala Sekolah,
 Abdullah Syukur S.Pd.
 NIP. 19670501 198702 1 002

Ukir, 4 Nopember 2021
 Guru PIOK

Abdullah Syukur, S.Pd.
 NIP. 19670501 198702 1 002

