

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
RPP PJOK DALAM JARINGAN ( DARING )**

Satuan Pendidikan : SDN BAURENO 3  
 Kelas / Semester : 1 /1  
 Tema : DIRIKU  
 Sub Tema : 1 Aku Dan Teman Baru  
 Materi : Gerak Dasar Lokomotor dalam permainan sederhana atau tradisional  
 Materi Pokok : Gerakan pemanasan  
 Pertemuan ke : 1  
 Alokasi waktu : 3 x 30 Menit

**A. TUJUAN**

- a. Memahami gerak dasar nonlokomotor bentuk gerakan pemanasan dalam permainan sederhana atau tradisional.
- b. Mempraktikkan gerak dasar nonlokomotor bentuk gerakan pemanasan dalam permainan sederhana atau tradisional.

**B. MEDIA, ALAT PEMBELAJARAN**

1. Whatsapp Grup
2. Google Form
3. PPT
4. Video tentang materi pembelajaran
5. Buku siswa
6. Buku guru

**C. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui Grup Whatsapp, Zoom, Google Meet dan aplikasi lainnya (Orientasi).</li> <li>➤ Mengecek kehadiran peserta didik dengan mengabsen (Disiplin)</li> <li>➤ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)</li> <li>➤ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)</li> </ul>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyampaian panduan cara belajar selama Covid-19/ PJJ Kepada peserta didik oleh guru (Whatsapp Grup, Google Form dan PPT/Power Point ).</li> <li>2. Pelaksanaan Tugas</li> </ol>	70 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Mengamati</u> – Peserta didik mengamati video tentang gerak dasar nonlokomotor bentuk gerakan pemanasan dalam permainan sederhana atau tradisional yang diberikan oleh guru melalui link youtube di Grup Whatsapp (Creativity and innovation).</li> <li>➤ <u>Menanya</u> – Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi gerak dasar nonlokomotor bentuk gerakan pemanasan dalam permainan sederhana atau tradisional. (Critical Thinking and problem solving)</li> <li>➤ <u>Menalar</u> – Siswa mencoba berdiskusi dengan teman dan orang disekitar, (Collaboration and communication)</li> <li>➤ <u>Mencoba</u> – Siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan gerak dasar nonlokomotor bentuk gerakan pemanasan dalam permainan sederhana atau tradisional.</li> <li>➤ <u>Mengkomunikasikan</u> – Peserta didik menyampaikan proses melakukan pembelajaran pada guru (Comunication)</li> </ul> <p>3. Meminta kerjasama orang tua untuk merekam berupa video gerakan anak nya</p> <p>4. Pengumpulan Tugas yang telah diberikan oleh guru.</p>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebagai penutup lakukan gerakan pendinginan dengan di dampingin orang tua</li> <li>2. Do'a penutup setelah melakukan kegiatan</li> </ol>	10 menit

### C. PENILAIAN

1. Penilaian Afektif (pengamatan dan rekaman sikap)
2. Penilaian Kognitif (Tes tulis - bentuk soal melalui Whatapp Grup atau Google Form)
3. Penilaian Keterampilan (Tes praktik - rubrik penilaian melalui video)

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

MIFTAKUL HUDA  
NIP. 19730422 199907 1001

Baureno 22 Juli 2020  
Guru Kelas PJOK

MIFTAKUL HUDA, S.Pd  
NIP. 19730422 199907 1001

