

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 1. HIDUP RUKUN / 1
Materi Pokok : Gerak dasar lokomotor
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.1	Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.1	Menjelaskan gerak dasar berjalan sesuai dengan konsep tubuh
4.1	Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.1	Mempraktikkan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diberikan contoh peragaan gerak dasar lokomotor, siswa dapat menjelaskan gerakan tersebut
2. Dengan menyimak petunjuk guru, siswa dapat melakukan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 1. HIDUP RUKUN / 1)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan gerak dasar berjalan sesuai dengan konsep tubuh dan mempraktikkan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana → Mempraktikkan permainan Hewan Berjalan (Buku siswa hal. 18 dan 19)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 18 Juli 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)
P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
 Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
 Tema / Sub Tema : 1. HIDUP RUKUN / 2
 Materi Pokok : Gerak dasar lokomotor
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.1	Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.2	Menjelaskan gerak dasar berlari sesuai dengan konsep tubuh
4.1	Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.2	Mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak petunjuk guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan berlari sesuai dengan konsep tubuh
2. Dengan diberikan contoh dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam bentuk permainan sederhana dengan benar

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 1. HIDUP RUKUN / 2)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan gerak dasar berlari sesuai dengan konsep tubuh dan mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah dalam permainan sederhana → Mempraktikkan permainan Menjala Ikan dan Bentengan (Buku siswa hal. 62 dan 87)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 25 Juli 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)
P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
 Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
 Tema / Sub Tema : 1. HIDUP RUKUN / 3
 Materi Pokok : Gerak dasar lokomotor
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.1	Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.2	Menjelaskan gerak dasar berlari sesuai dengan konsep tubuh
4.1	Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.2	Mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan berlari dengan benar
2. Dengan diberikan contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh dalam berbagai bentuk permainan sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 1. HIDUP RUKUN / 3)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan gerak dasar berlari sesuai dengan konsep tubuh dan mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah dalam permainan sederhana → Mempraktikkan permainan berlari membuat kelompok (Buku siswa hal. 107 dan 124)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 01 Agustus 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 1. HIDUP RUKUN / 4
Materi Pokok : Gerak dasar lokomotor
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.1	Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.3	Menjelaskan prosedur gerakan melompat sesuai dengan konsep tubuh
4.1	Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.3	Mempraktikkan gerak melompat ke berbagai arah dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diberikan contoh dari guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan melompat dengan benar.
2. Siswa dapat mempraktikkan gerak melompat ke berbagai arah dalam berbagai bentuk permainan sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 1. HIDUP RUKUN / 4)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan prosedur gerakan melompat sesuai dengan konsep tubuh dan mempraktikkan gerak melompat ke berbagai arah dalam permainan sederhana → Siswa membedakan gerakan melompat dan meloncat, (MELOMPAT adalah gerakan yang bertumpu pada satu kaki, sedangkan MELONCAT gerakan yang bertumpu pada dua kaki) Buku siswa hal. 155 dan 169
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 08 Agustus 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 2. BERMAIN DILINGKUNGANKU / 1
Materi Pokok : Gerak dasar non-lokomotor
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.2	Memahami variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.1	Menjelaskan prosedur variasi gerakan memutar badan dengan benar
4.2	Mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.1	Mempraktikkan variasi gerak memutar badan tanpa berpindah tempat

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan prosedur variasi gerakan memutar badan dengan benar.
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan variasi gerak memutar badan tanpa berpindah tempat
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan variasi gerak menekuk tanpa berpindah tempat benar

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 2. BERMAIN DILINGKUNGANKU / 1)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan prosedur variasi gerakan memutar badan dengan benar dan mempraktikkan variasi gerak memutar badan tanpa berpindah tempat → Mempraktikkan bermain "Kepala Pundak Lutut Kaki" dan bermain simpai (Buku siswa hal. 13 dan 41)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 22 Agustus 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 2. BERMAIN DILINGKUNGANKU / 2
Materi Pokok : Gerak dasar non-lokomotor
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.2	Memahami variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.2	Menjelaskan prosedur variasi gerakan menarik dengan benar
4.2	Mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.2	Mempraktikkan variasi gerak menarik badan tanpa berpindah tempat

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan prosedur variasi gerakan menarik badan tanpa berpindah tempat dengan benar
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan variasi gerak menarik tanpa berpindah tempat dengan benar

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 2. BERMAIN DILINGKUNGANKU / 2)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan prosedur variasi gerakan menarik dengan benar dan mempraktikkan variasi gerak menarik badan tanpa berpindah tempat → Mempraktikkan permainan tarik tarikan dengan teman dan tarik tambang (Buku siswa hal. 93)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 29 Agustus 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 2. BERMAIN DILINGKUNGANKU / 3 DAN 4
Materi Pokok : Gerak dasar non-lokomotor
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.2	Memahami variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.3	Menjelaskan prosedur variasi gerakan mendorong sesuai dengan konsep tubuh
		3.2.4	Menjelaskan prosedur variasi gerakan meliukkan badan sesuai dengan konsep
4.2	Mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.3	Mempraktikkan variasi gerak mendorong tanpa berpindah tempat
		4.2.4	Mempraktikkan variasi gerakan meliukkan badan sesuai dengan konsep tubuh

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan prosedur variasi gerakan mendorong tanpa berpindah tempat
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan variasi gerak meliukkan badan tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh dengan percaya diri dalam permainan estafet bola

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 2. BERMAIN DILINGKUNGANKU / 3 DAN 4)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam mempraktikkan variasi gerak mendorong tanpa berpindah tempat dan mempraktikkan variasi gerakan meliukkan badan sesuai dengan konsep tubuh → Mempraktikkan permainan estafet bola (Buku siswa hal. 148)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 05 September 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 3. TUGASKU SEHARI HARI / 1
Materi Pokok : Gerak dasar manipulatif
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.3	Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.1	Memahami gerakan melempar, memukul dan menangkap bola
4.3	Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.1	Mempraktikkan gerakan melempar, memukul, dan menangkap bola

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati gambar permainan kasti dan isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami gerakan melempar, memukul, dan melempar bola dengan cermat
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan melempar, memukul, dan melempar bola dalam permainan kasti sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 3. TUGASKU SEHARI HARI / 1)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam memahami gerakan melempar, memukul dan menangkap bola dan mempraktikkan gerakan melempar, memukul, dan menangkap bola → Mempraktikkan permainan kasti sederhana/domodifikasi (Buku siswa hal. 12)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 19 September 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 3. TUGASKU SEHARI HARI / 2
Materi Pokok : Gerak dasar manipulatif
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.3	Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.2	Memahami gerakan melempar dan menangkap bola tepat
4.3	Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.2	Mempraktikkan gerakan melempar dan menangkap bola

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati gambar permainan Kendhi Gerl dan isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami gerakan melempar dan menangkap bola
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan melempar dan menangkap bola dalam permainan Kendhi Gerl sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 3. TUGASKU SEHARI HARI / 2)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam memahami gerakan melempar dan menangkap bola tepat dan mempraktikkan gerakan melempar dan menangkap bola → Mempraktikkan permainan Kendhi Gerl sederhana/domodifikasi (Buku siswa hal. 53)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangn, 26 September 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 3. TUGASKU SEHARI HARI / 3
Materi Pokok : Gerak dasar manipulatif
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.3	Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.3	Memahami gerakan melempar dan menangkap bola dalam permainan sederhana
4.3	Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.3	Mempraktikkan gerakan melempar dan menangkap bola dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati gambar permainan bola tangan dan isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami gerakan melempar dan menangkap bola
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan melempar dan menangkap bola dalam permainan bola tangan sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 3. TUGASKU SEHARI HARI / 3)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam memahami gerakan melempar dan menangkap bola dalam permainan sederhana dan mempraktikkan gerakan melempar dan menangkap bola dalam permainan sederhana → Mempraktikkan permainan bola tangan sederhana/domodifikasi (Buku siswa hal. 89)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 10 Oktober 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)
P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
 Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
 Tema / Sub Tema : 3. TUGASKU SEHARI HARI / 4
 Materi Pokok : Gerak dasar manipulatif
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.3	Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.4	Memahami gerakan menendang, menggiring, dan menangkap bola
4.3	Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.4	Mempraktikkan gerakan menendang, menggiring, dan menangkap bola

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati gambar permainan sepak bola dan isi teks serta penjelasan guru, siswa dapat memahami gerakan menendang, menggiring, dan menangkap bola
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan menendang, menggiring, dan menangkap bola dalam permainan sepak bola sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 3. TUGASKU SEHARI HARI / 4)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam memahami gerakan menendang, menggiring, dan menangkap bola dan mempraktikkan gerakan menendang, menggiring, dan menangkap bola → Mempraktikkan permainan sepak bola sederhana/domodifikasi (Buku siswa hal. 123)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 17 Oktober 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 4. HIDUP BERSIH DAN SEHAT / 1 DAN 2
Materi Pokok : Pengembangan kebugaran jasmani
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.4	Memahami bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	3.4.1	Menjelaskan prosedur bergerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani
4.4	Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	4.4.1	Mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menyimak petunjuk guru, siswa dapat menjelaskan prosedur bergerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana secara benar
- Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

- Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 4. HIDUP BERSIH DAN SEHAT / 1 DAN 2)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan prosedur bergerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dan mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka → Mempraktikkan sikap kapal terbang dan sikap lilin yaitu kedua kaki diangkat lurus ke atas (Buku siswa hal. 1
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

- Sikap : observasi selama kegiatan
- Pengetahuan : menggunakan tes tulis
- Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 31 Oktober 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 4. HIDUP BERSIH DAN SEHAT / 3
Materi Pokok : Pengembangan kebugaran jasmani
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.4	Memahami bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	3.4.2	Menjelaskan prosedur gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas
4.4	Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	4.4.2	Mempraktikkan gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak petunjuk guru, siswa menjelaskan prosedur gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mempraktikkan gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 4. HIDUP BERSIH DAN SEHAT / 3)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan prosedur gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dan mempraktikkan gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani → Mempraktikkan permainan bola beranting dari atas, samping dan bawah (Buku siswa hal. 116)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 07 Nopember 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : 2 (DUA) / I
Tema / Sub Tema : 4. HIDUP BERSIH DAN SEHAT / 4
Materi Pokok : Pengembangan kebugaran jasmani
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (4 X 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.4	Memahami bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	3.4.3	Menjelaskan prosedur bergerak secara kuat dalam kebugaran jasmani
4.4	Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	4.4.3	Mempraktikkan gerak secara kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan prosedur bergerak secara kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana secara benar
2. Melalui penugasan, siswa dapat mempraktikkan gerak secara kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 1 (Tema / ST: 4. HIDUP BERSIH DAN SEHAT / 4)

C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN DARING

<u>KEGIATAN PENDAHULUAN</u>
→ Kelas daring dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa → Guru memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
<u>KEGIATAN INTI</u>
→ Guru memandu peserta didik membaca buku siswa dan mengamati ringkasan materi yang telah dibagikan dengan didampingi orang tua → Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam menjelaskan prosedur bergerak secara kuat dalam kebugaran jasmani dan mempraktikkan gerak secara kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana → Mempraktikkan permainan menggondong teman dan sit up tepuk lutut (Buku siswa hal. 196)
<u>KEGIATAN PENUTUP</u>
→ Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dari rumah → Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

D. PENILAIAN

1. Sikap : observasi selama kegiatan
2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis
3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 14 Nopember 2020
Guru PJOK

SUTIKNO, S.Pd.M.Pd
NIP. 19601010 198201 1 026

NAHAR ROJIKIN, S.Pd
NIP. 19810522 200903 1 003