

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)

P J O K

Satuan Pendidikan	:	SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester	:	III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema	:	1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.1	Menjelaskan berbagai gerakan jalan dan lari
4.1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.1	Mempraktikkan berbagai gerakan berjalan dan berlari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan prosedur berbagai gerakan jalan dan lari dalam bentuk permainan dengan benar
2. Setelah mengamati, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan jalan dan lari dalam bentuk permainan kuda-kudaan dengan percaya benar

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 berbagai gerakan jalan dan lari dan mempraktikkan berbagai gerakan berjalan dan berlari → Bermain kuda-kudaan (buku siswa hal. 16 dan hal. 33)
<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, 21 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	:	III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema	:	1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.2	Mengetahui kombinasi gerakan merangkak dan berlari
4.1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.2	Mempraktikkan kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, siswa dpt menjelaskan prosedur kombinasi gerakan merangkak dan berlari dalam bentuk permainan dengan benar
2. Setelah mengamati, siswa dapat mempraktikkan kombinasi gerakan merangkak dan berlari sesuai dengan konsep tubuh dalam bentuk permainan dengan percaya diri

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 mengetahui kombinasi gerakan merangkak dan berlari dan mempraktikkan kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana → Bermain Kijang dan Rusa (buku siswa hal. 63 dan hal. 81)
<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, 28 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 (RPPJJ)

P J O K

Satuan Pendidikan	:	SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester	:	III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema	:	1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.3	Mengetahui prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat
4.1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.3	Mempraktikkan kombinasi gerakan lari dan lompat dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan sederhana dengan benar
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan gerak menirukan daur hidup kupu-kupu dengan percaya diri

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 mengetahui prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dan mempraktikkan kombinasi gerakan lari dan lompat dalam permainan sederhana → Bermain dan berlatih menirukan gerak tahapan daur hidup kupu-kupu (buku siswa hal. 113 dan hal. 127)
<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, 04 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 (RPPJJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema : 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.1.3	Mengetahui prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat
4.1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1.3	Mempraktikkan kombinasi gerakan lari dan lompat dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam bentuk permainan lompat bambu dengan benar
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam bentuk permainan lompat bambu dengan percaya diri

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup / 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 mengetahui prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dan mempraktikkan kombinasi gerakan lari dan lompat dalam permainan sederhana → Mempraktikkan permainan lompat bambu (buku siswa hal. 158 dan hal. 170)
<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, 11 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 (RPPJJ)
P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
 Kelas/Semester : III (TIGA) / I
 Tema / Sub Tema : 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 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 kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.1	Mengetahui kombinasi gerak dasar non-lokomotor
4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.1	Mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan benar
2. Dengan memperhatikan gerakan guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dalam 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 3
(TEMA / SUB TEMA: 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 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 mengetahui kombinasi gerak dasar non- lokomotor dan mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk → Berlatih gerakan kombinasi memutar lengan dan meliukkan badan (buku siswa hal. 17 dan hal. 33)
<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 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 (RPPJJ)
P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
 Kelas/Semester : III (TIGA) / I
 Tema / Sub Tema : 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 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 kombinasi 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 kombinasi gerakan memutar dan meliuk
4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.2	Mempraktikkan permainan skipping

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dalam permainan lompat tali dengan tepat
2. Dengan memperhatikan gerakan guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat dalam permainan lompat tali

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 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 kombinasi gerakan memutar dan meliuk dan mempraktikkan permainan skipping → Bermain skipping (buku siswa hal. 72 dan 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, 01 September 2020
Guru PJOK

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

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
 Kelas/Semester : III (TIGA) / I
 Tema / Sub Tema : 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 3
 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 kombinasi 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 kombinasi gerakan memutar dan menekuk
4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.3	Mempraktikkan kombinasi gerakan memutar dan menekuk

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk dengan benar
2. Dengan memperhatikan gerakan guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk dalam permainan tapak gunung

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 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 kombinasi gerakan memutar dan menekuk dan mempraktikkan kombinasi gerakan memutar dan menekuk → Bermain Tapak Gunung (buku siswa hal. 125 dan hal. 140)
<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 | 3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan |
| 2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis | |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 08 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 (RPPJJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema : 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 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 kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.4	Menjelaskan kombinasi gerakan menarik dan mendorong
4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.4	Mempraktikkan kombinasi gerakan menarik dan mendorong dalam permainan sederhana

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan menarik dan mendorong sesuai dengan konsep tubuh dalam berbagai bentuk permainan sederhana
- Dengan memperhatikan gerakan guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan menarik dan mendorong sesuai dengan konsep tubuh dalam berbagai bentuk permainan sederhana dengan benar

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

- Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan / 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 kombinasi gerakan menarik dan mendorong dan mempraktikkan kombinasi gerakan menarik dan mendorong dalam permainan sederhana → Bermain Menjaring Ikan (buku siswa hal. 172 dan hal. 188)
<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 | 3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan |
| 2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis | |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 15 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 : III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema : 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.1	Mengetahui teknik dalam melempar dan menangkap bola dengan tepat
4.3	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.1	Mempraktikkan melempar dan menangkap bola dengan tepat

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memerhatikan praktik yang dilakukan guru, siswa mampu mengetahui teknik dalam melempar dan menangkap bola dengan tepat
2. Dengan berlatih melempar dan menangkap bola, siswa dapat mempraktikkan langsung melempar dan menangkap bola dengan tepat

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 mengetahui teknik dalam melempar dan menangkap bola dengan tepat dan mempraktikkan melempar dan menangkap bola dengan tepat → Bermain bola tangan (buku siswa hal. 20 dan hal. 39)
<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

Karangin, 29 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 : III (TIGA) / I
 Tema / Sub Tema : 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.2	Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola dengan benar
4.3	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.2	Mempraktikkan kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memerhatikan contoh gerakan melempar dan memantulkan, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola dengan benar
2. Dengan berlatih melempar dan memantulkan bola, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola dengan tepat

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola dengan benar dan mempraktikkan kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola → Bermain memantulkan dan menangkap bola (buku siswa hal. 77 dan hal. 90)
<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, 13 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 : III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema : 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.3	Mengidentifikasi cara menendang bola dengan tepat
4.3	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.3	Mempraktikkan cara menendang bola dengan tepat

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menirukan gerakan guru, siswa dapat mengidentifikasi gerakan menendang bola dalam permainan sederhana dengan benar
2. Dengan melakukan praktik menendang bola, siswa dapat mempraktikkan cara menendang dalam permainan sederhana dengan tepat

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 mengidentifikasi cara menendang bola dengan tepat dan mempraktikkan cara menendang bola dengan tepat → Bermain menendang dan menangkap bola (buku siswa hal. 139 dan hal. 158)
<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 | 3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan |
| 2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis | |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 20 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 : III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema : 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.3.4	Mengidentifikasi cara menggiring bola dengan tepat
4.3	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3.4	Mempraktikkan cara menggiring bola dengan benar

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati contoh menggiring dan menendang bola, siswa dapat mengidentifikasi cara menggiring dan menendang bola dengan benar
2. Dengan melakukan gerakan menggiring dan menendang bola, siswa dapat mempraktikkan gerakan menggiring dan menendang bola dengan benar

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 3. BENDA DI SEKITARKU / 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 mengidentifikasi cara menggiring bola dengan tepat dan mempraktikkan cara menggiring bola dengan benar → Bermain sepak bola sederhana (buku siswa hal. 191 dan hal. 216)
<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, 27 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 : III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema : 4. KEWAJIBAN DAN HAKKU / 1 DAN 2
Materi Pokok : Manfaat istirahat untuk kesehatan tubuh
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	
3.8	Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan	3.8.1	Mengidentifikasi manfaat aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan
		3.8.2	Mengidentifikasi bentuk aktivitas pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan
4.8	Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan	4.8.1	Menceritakan salah satu bentuk aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan
		4.8.2	Menceritakan bentuk aktivitas pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk aktivitas istirahat dan manfaat istirahat untuk menjaga kesehatan untuk menjaga kesehatan
- Setelah memahami bentuk aktivitas pengisi waktu luang, siswa dapat menceritakan bentuk aktivitas pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

- Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 4. KEWAJIBAN DAN HAKKU / 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 di pahami → Guru memfasilitasi siswa dalam mengidentifikasi manfaat aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan dan menceritakan salah satu bentuk aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan → Menceritakan manfaat istirahat untuk menjaga kesehatan (buku siswa hal. 31 dan hal. 73)
<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 | 3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan |
| 2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis | |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 10 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 (RPPJ)

P J O K

Satuan Pendidikan : SDN 2 KEDUNGSIGIT
Kelas/Semester : III (TIGA) / I
Tema / Sub Tema : 4. KEWAJIBAN DAN HAKKU / 3 DAN 4
Materi Pokok : Manfaat memilih makanan yang sehat
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	
3.9	Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.9.1	Menjelaskan manfaat memilih makanan bergizi dan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh dengan tepat
		3.9.2	Mengetahui perbedaan jajanan yang sehat dan tidak sehat
4.9	Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	4.9.1	Menceritakan manfaat memilih makanan yang sehat untuk menjaga kesehatan tubuh dengan percaya diri
		4.9.2	Menceritakan pengalaman cara memilih jajanan yang sehat dengan tepat

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan memahami saran-saran memilih makanan sehat, siswa dapat menjelaskan manfaat memilih makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh dengan tepat
- Dengan membedakan jajanan yang sehat dan tidak sehat, siswa dapat mengetahui cara memilih dan menceritakan pengalaman cara memilih jajanan yang sehat dengan tepat

B. METODE PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

- Metode Pembelajaran : Daring WhatsApp Group
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas 3
(TEMA / SUB TEMA: 4. KEWAJIBAN DAN HAKKU / 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 menjelaskan manfaat memilih makanan bergizi dan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh dengan tepat dan menceritakan manfaat memilih makanan yang sehat untuk menjaga kesehatan
→ Menceritakan manfaat memilih makanan dan jajanan yang sehat (buku siswa hal. 106 dan hal. 161)
<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 | 3. Keterampilan : unjuk kerja atau praktik dengan dokumentasi foto/vidio kegiatan |
| 2. Pengetahuan : menggunakan tes tulis | |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Karangan, 17 Nopember 2020
Guru PJOK

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

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