

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Puren
Kelas / Semester : I (Satu) / 1
Tema 1 : Diriku
Sub Tema 1 : Aku dan Teman Baru
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PJOK

Kompetensi Dasar (KD) :

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

Indikator :

- 3.1.1. Menjelaskan prosedur gerakan berjalan satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 4.1.1. Mempraktikkan prosedur gerakan berjalan satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Setelah melakukan gerakan pada permainan sederhana, siswa dapat berjalan lurus ke satu arah dengan tepat.
- 2. Dengan permainan sederhana, siswa dapat bekerjasama dengan orang lain.
- 3. Dengan memperhatikan arahan dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerakan berjalan lurus ke satu arah dengan benar.

4. Dengan memperhatikan contoh, siswa dapat mempraktikkan jalan ke depan, belakang, samping kanan, dan samping kiri.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, Integritas.

D. MATERI

Gerak lokomotor berjalan

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : *Scientific*.

Strategi : Pembelajaran berdeferensiasi, PBL.

Teknik : *Example non example*.

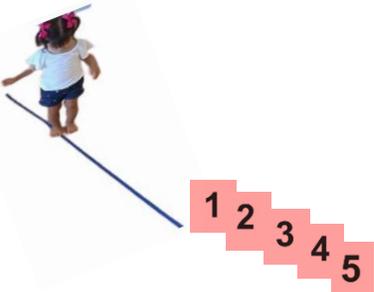
Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah.

PEMETAAN KEBUTUHAN BELAJAR BERDASARKAN MINAT

Gaya Belajar	Visual	Auditorial	Kinestetik
Minat	Siswa yang mempunyai gaya belajar visual	Siswa yang mempunyai gaya belajar auditorial	Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik
Diferensiasi Proses	Siswa mengamati gerakan dengan media gambar dan tulisan	Siswa mengamati gerakan dengan media audio dan visual (Video)	Siswa lebih banyak melakukan praktik gerakan.
Diferensiasi produk	Siswa difasilitasi pengumpulan tugas dalam bentuk tulisan	Siswa difasilitasi pengumpulan tugas dengan mengirim voice note cerita	Siswa difasilitasi pengumpulan tugas dengan membuat video

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Lewat aplikasi whatsapp guru memberi salam kepada siswa saat akan memulai pelajaran dan memimpin berdoa. Religius. Guru menanyakan kabar kepada siswa. "Bagaimana keadaan kalian? Sehat?" Guru meminta siswa tersebut untuk mengingat mengingat pembelajaran yang telah lalu. Communication. Setelah kegiatan pengulangan, lalu guru memulai pembelajaran. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Pada awal pelajaran, guru menyampaikan kepada siswa mereka akan bermain di luar ruangan. Communication. Guru membagi tugas di grup kelas lewat aplikasi whatsapp. Gotong Royong. Siswa diminta melakukan pemanasan sebelum 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>melakukan kegiatan olahraga.</p> <ul style="list-style-type: none"> Minta bantuan orang tua dengan sopan untuk menempelkan lakban berwarna atau seutas tali rafia di lantai sepanjang lima meter, dan membuat nomor. Collaboration. Lakukan gerakan peregangan dan pemanasan. Seluruh siswa diminta berjalan lurus ke satu arah ujung lintasan yang sudah diletakkan nomor secara acak. Siswa mengambil nomor untuk dibawa kembali ke tempat mulai jalan. Kartu diambil urut dari nomor yang terkecil (bisa divareasi). Critical Thinking and Problem Solving.  <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan diulang dengan berbagai vareasi yaitu belajar mundur. kesamping kanan dan ke samping kiri. Creativity and Innovation. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai, siswa menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan dan mengirimkan tugas pembelajaran yang sudah dilakukan. Integritas. 	5 menit

G. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Diriku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2014, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Siswa Tema : *Diriku* Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Potongan kertas bertuliskan angka 1 - 5 sebanyak 3 set atau lebih.

MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH

.....,20..
GURU PJOK

(_____)
NIP.

(_____)
NIP.

Lampiran 1

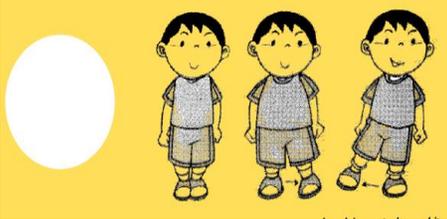
LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas/No Absen :

Tugas Gerak

Kegiatan ini dapat kalian lakukan setiap hari untuk memperkaya pengalaman gerak dan pembiasaan hidup sehat

Tugas	Gambar
Lakukan gerakan berjalan maju ke depan!	
Lakukan gerakan berjalan mundur ke belakang!	
Lakukan gerakan berjalan ke samping kanan dan kiri!	

JANGAN LUPA...



Pada hari jumat, tunjukkan kemampuan terbaik dan dokumentasikan dalam bentuk video dengan durasi maksimal dua menit kemudian kirim video tersebut kepada gurumu!

ANAK-ANAKKU...

Apabila tidak bisa mengirimkan tugas dalam bentuk video, maka kerjakan LKS ini dengan mengisi lingkaran ceklist oleh orang tuamu




Media/alat: Lakban warna

Tips Keselamatan.....
gunakan sepatu dan lakukan di lantai yang datar

LAMPIRAN 2

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian: Unjuk kerja: Melakukan gerak jalan

Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarah 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

MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH

.....,20..
GURU PJOK

(_____)

NIP.

(_____)

NIP.