

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SDN 105435 SUMBU JAMBU  
**Kelas / Semester** : III / 1  
**Tema 1** : **Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan**  
**Sub Tema 1** : **Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan**  
**Alokasi Waktu** : **10 Menit**

**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.2 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 3.5 Mengetahui konsep kombinasi berbagai pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/belakang/samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri).
- 4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar nonlokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.
- 4.5 Mempraktikkan pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/belakang/samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri dengan salah satu kaki), serta pola gerak dominan dinamis (menolak, mengayun, melayang di udara, berputar, dan mendarat).

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi gerak dasar non lokomotor berupa meliuk, membungkuk, berguling, mengayun, menekuk, dan lain-lain.
- Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi gerak nonlokomotor yang ada pada permainan menirukan gerak hewan dengan benar.
- Dengan mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak nonlokomotor dalam sebuah permainan serta manfaat dalam kehidupan sehari hari

**B. KEGIATAN PENBELAJARAN**

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi
----------	-----------------	---------

<p><b>Pembuka</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka pembelajaran dengan melakukan presensi kemudian dilanjutkan dengan berdoa</li> <li>- Guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan topik yang akan dipelajari (apersepsi)</li> <li>- Memberikan motivasi kepada siswa tentang tujuan dan manfaat yang didapat setelah mempelajari topik “Aktivitas Pengembangan Pola Gerak Dasar Nonlokomotor” dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	<p>2 Menit</p>
<p><b>Inti</b>  (<i>sintaks model discovery learning</i>)</p>	<p><b>Fase 1: Pemberian rangsang (<i>Stimulation</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyajikan 2 gambar gerakan non lokomotor</li> <li>- Guru melakukan Tanya jawab kepada siswa berkaitan dengan gambar yang diamati</li> </ul> <p><b>Fase 2 : Identifikasi Masalah (<i>problem statement</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati gambar dan melalui bimbingan guru siswa mengidentifikasi mengapa kita perlu melakukan gerakan non lokomotor.</li> </ul> <p><b>Fase 3 : Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membimbing siswa untuk melakukan gerakan non lokomotor berupa meliukkan badan, mengayunkan tangan, membungkuk, menekuk dan gerakan menyerupai burung terbang.. (<i>critical thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>- Siswa melakukan gerakan nonlokomotor satu persatu didepan kelas. (<i>Communication</i>)</li> <li>- Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang apa yang dirasakan setelah melakukan gerak non lokomotor. (<i>Communication</i>) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah tubuh kalian merasa segar dan bugar?</li> <li>- Gerakan apa saja yang bisa dilakukan untuk gerakan non lokomotor ?</li> <li>- Adakah siswa yang tidak melakukan gerakan non lokomotor?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Fase 4 : Pengolahan Data (<i>Data Processing</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melalui bimbingan guru beberapa siswa diminta untuk mempraktekkan gerakan mengayunkan tangan, meliukkan badan, membungku, menggelengkan kepala, menirukan burung terbang, mengayunkan tangan kedepan dan kebelakang.</li> <li>- Siswa diminta untuk mengamati contoh gerakan non lokomotor contohnya: gerakan mengayunkan tangan, meliukkan badan, membungku, menggelengkan kepala, menirukan burung terbang, mengayunkan tangan kedepan dan kebelakang dll. (<i>creative thinking</i>)</li> <li>- Dengan bimbingan guru siswa menirukan gerakan mengayunkan tangan, meliukkan badan, membungku, menggelengkan kepala, menirukan burung terbang, mengayunkan tangan kedepan dan kebelakang</li> <li>- Siswa berdiskusi mengidentifikasi ciri-ciri macam-macam gerakan non lokomotor (<i>critical thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Fase 5 : Pembuktian (<i>Verification</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa secara berkelompok melakukan gerakan macam – macam gerakan non lokomotor. ( <i>Communication, critical thinking dan problem solving</i>)</li> </ul>	<p>5 Menit</p>

	<p><b>Fase 6 : Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa menarik kesimpulan dalam mengelompokkan gerakan non lokomotor</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<p><b>Refleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memimpin diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan besar tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>- Siswa diminta untuk merefleksikan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap apa saja yang perlu mereka bangun untuk menciptakan hidup sehat dan bugar</li> <li>• Manfaat apa yang akan kita dapatkan apabila kita selalu menjaga kesehatan</li> </ul> </li> <li>- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama.</li> </ul>	3 Menit

### C. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema : ” *Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan*” Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Matras atau alas untuk melakukan kegiatan olahraga.
- Gambar Kegiatan gerakan Non Locomotor

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Sumbu Jambu, 04 november 2021  
Guru PJOK

( )  
NIP.

( SUPIADI,S.Pd )  
NIP. 19840203 200903 1003

## LAMPIRAN 1

### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Memperagakan gerak dasar Non lokomotor
- Melakukan gerakan Burung Terbang
- Bermain menirukan gerak hewan.

### E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

## LAMPIRAN 2

### F. PENILAIAN PEMBELAJARAN

#### 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Irwansyh Putra												
2	Nazwa												
3	Aidil Syahputra												
4	Fahri Irawn Purba												
5	Mhd. Agus Salim												
Dst	.....												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

## 2. Rubrik Melakukan Aktivitas untuk Melatih Kekuatan Otot Lengan dan Kaki

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Kekuatan.	Mampu bertahan lebih dari 30 hitungan (30 detik).	Mampu bertahan lebih dari 15-20 hitungan (15-20 detik).	Mampu bertahan 10 hitungan (10 detik).	Belum mampu mengangkat kaki dan bertahan.
Kebenaran gerakan.	Gerakan kaki dan tangan sesuai contoh.	Hanya gerakan kaki atau tangan yang sesuai contoh.	Dapat melakukan namun gerakan tidak sesuai contoh.	Belum mampu melakukan gerakan yang dicontohkan.

## 3. Penilaian Keterampilan

### a. Rubrik Gerak Menirukan Gerakan Burung Terbang

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Kekuatan.	Mampu bertahan lebih dari 30 hitungan (30 detik) pada setiap tahapan.	Mampu bertahan lebih dari 15-20 hitungan (15-20 detik) pada setiap tahapan.	Mampu bertahan 10 hitungan (10 detik) pada setiap tahapan.	Belum mengikuti gerakan.
Kebenaran	Gerakan kaki dan tangan sesuai contoh.	Hanya gerakan kaki atau tangan yang sesuai contoh.	Dapat melakukan namun gerakan tidak sesuai contoh.	Belum mampu melakukan gerakan yang dicontohkan.

## GAMBAR GERAK DASAR NON LOKOMOTOR



## GAMBAR GERAKAN BURUNG TERBANG

