

## **RPP KASUS 2**

Materi Pokok: Gerak Lokomotor

Sub Materi Pokok: Berjalan dengan Imajinasi



**Penyusun**

Thaufiq Rahman, S.Pd

**MIS AT-TAQWA BANDUNG**

**PPG KEMENAG UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MIS At-Taqwa Bandung
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester	: III (Tiga) /Ganjil
Materi Pokok	: Gerak Lokomotor
Sub Materi Pokok	: Berjalan Dengan Imajinasi
Alokasi Waktu	: 40 Menit (1x Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti (KI)

#### KI 1

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

#### KI 2

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

#### KI-3

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

#### KI-4

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.

### B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	1.1.1 Peserta didik mengucapkan salam saat masuk kelas 1.1.2 Peserta didik mengucapkan salam saat selesai pembelajaran 1.1.3 Peserta didik berdoa sebelum belajar 1.1.4 Peserta didik berdoa setelah belajar
2.1	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.	2.1.1 Peserta didik tanggung jawab saat mengikuti pembelajaran 2.1.2 Peserta didik santun saat mengikuti pembelajaran

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 Peserta didik dapat menuliskan cara berjalan hewan berkaki empat 3.1.2 Peserta didik dapat menuliskan cara berjalan hewan berkaki dua 3.1.3 Peserta didik dapat menuliskan cara berjalan robot 3.1.3 Peserta didik dapat menuliskan cara berjalan pesumo
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 Peserta didik dapat mempraktikkan cara berjalan hewan berkaki empat 4.1.2 Peserta didik dapat mempraktikkan cara berjalan hewan berkaki dua 4.1.3 Peserta didik dapat mempraktikkan cara berjalan robot 4.1.4 Peserta didik dapat mempraktikkan cara berjalan pesumo

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran Model Problem Based Learning peserta didik mampu membiasakan diri berdoa dan mengucapkan salam sebelum dan sesudah kegiatan, dapat menuliskan cara berjalan hewan berkaki empat ,berkaki dua, robot dan pesumo, sehingga dapat mempraktikkan dengan penuh rasa tanggung jawab dan rasa santun serta dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

### D. Materi Pembelajaran

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Berjalan dengan imajinasi : Cara berjalan hewan berkaki dua, berkaki empat, robot dan pesumo	Berjalan dengan imajinasi : Cara berjalan hewan berkaki dua, berkaki empat, robot dan pesumo	Berjalan dengan imajinasi : Cara berjalan hewan reptil berkaki empat

**Fakta** : Berjalan adalah suatu proses menghilangkan keseimbangan dan mengembalikannya secara bergantian ketika bergerak ke depan dalam posisi tegak. Pada pelaksanaannya, gerak berjalan hanya menunjukkan sedikit sekali gerakan ke atas dan ke bawah serta gerakan ke samping. Lengan dan kaki bergerak secara berlawanan.

**Konsep** : Bagaimana cara berjalan hewan berkaki dua, berkaki empat, robot dan pesumo?

**Prinsip** : Dalam berjalan, kaki bergerak secara bergantian, dengan salah satu kaki selalu kontak dengan bumi atau lantai.

**Prosedur** : Kaki yang melangkah harus ditempatkan pada lantai sebelum kaki yang lain diangkat. Jadi tidak ada saat melayang. Berat tubuh dipindahkan dari tumit ke arah bola kaki dan kemudian ke jari-jari untuk mendapatkan dorongan. Jari-jari kaki terarah lurus ke depan dan lengan diayun bebas dari bahu dengan arah berlawanan dengan kaki. Badan tegak, mata terfokus ke depan dan sedikit mengarah lebih rendah dari ketinggian mata sendiri. Tungkai berayun dengan lembut dari panggul, dengan lutut bengkok hingga cukup terangkat dari bumi.

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : Pengamatan, Diskusi, Demonstrasi, Penugasan, Rintangan

### F. Alat dan Media

1. Alat:
  - a. Komputer (PC)/Laptop/Handphone
  - b. Tali rapia
  - c. Kardus
  - d. Solasi
2. Media:
  - a. Zoom/Google Meet
  - b. Video Pembelajaran
  - c. LKPD
  - d. Google form
  - e. Lapangan/halaman rumah/ruangan

### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (8 Menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>2. Melakukan absensi mengecek kehadiran dan kelengkapan seragam peserta didik</li> <li>3. Melakukan pemanasan permainan “Langkah Instruksi”</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan &amp; manfaat) dengan mempelajari materi berjalan dengan variasi.</li> </ol>	
Kegiatan Inti (30 Menit)	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Mengamati</b> Guru dan peserta didik secara bersama mengamati slide power point tentang konsep kasus yang akan dipecahkan pada pertemuan hari ini tentang “Bagaimana cara berjalan hewan berkaki dua, berkaki empat, robot dan pesumo?”</li> <li>➤ <b>Menanya</b></li> </ul>

	<p>Guru dan peserta didik berdiskusi untuk mencari cara untuk memecahkan masalah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Mengeksplor/Mencoba</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang.</li> <li>- Guru membagi tugas kepada setiap kelompok.</li> <li>- Kelompok 1 : Memecahkan kasus bagaimana gerakan jalan hewan berkaki empat dan gerakan jalan robot.</li> <li>- Kelompok 2 : Memecahkan kasus gerakan jalan hewan berkaki dua dan gerakan jalan sumo.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Menalar:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk memecahkan kasus masing-masing.</li> <li>- Peserta didik memilih dan menuliskan hewan apa saja yang berkaki dua dan berkaki empat.</li> <li>- Peserta didik menganalisis bagaimana cara hewan tersebut berjalan</li> <li>- Peserta didik mempraktikkan gerakan berjalan yang ditugaskan kepada setiap kelompok dengan menggunakan rintangan, diamati, dan diberi saran/masukan oleh kelompoknya.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Mengkomunikasikan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelompok 1 menampilkan hasil pemecahan masalah kepada peserta didik lain dan guru.</li> <li>- Kelompok 2 menampilkan hasil pemecahan masalah kepada peserta didik lain dan guru.</li> <li>- Peserta didik dan guru berdiskusi mengenai hasil penampilan tiap kelompok.</li> </ul> </li> </ul>
--	--

#### Penutup (7 menit)

Guru memberikan refleksi kegiatan pembelajaran hari ini yaitu dengan : Anak-anak hari ini kita sudah belajar gerak lokomotor berjalan sesuai dengan imajinasi. Dari pembelajaran barusan kita bisa mengambil hal positif yang bisa kita terapkan di kehidupan kita.

1. Kalian sudah memahami konsep berjalan dan bisa mempraktikkannya sehingga dalam kehidupan nyata apabila orang tua/guru/siapapun yang membutuhkan bantuan maka kalian harus siap menjalankannya dengan sepenuh hati.
2. Berjalan pada prinsipnya yaitu berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Dari tempat A pindah ke tempat B kemudian pindah lagi ke tempat C. Dengan kata lain yaitu berubah. Artinya dalam menjalani kehidupan ini kita harus selalu semangat untuk berubah, terutama berubah kepada kebaikan.
3. Guru menugaskan peserta didik untuk mengisi LKPD
4. Guru dan peserta didik melakukan doa bersama di akhir pembelajaran
5. Pembelajaran selesai.

#### H. Sumber Belajar:

- Imajinasi peserta didik
- Pengalaman peserta didik

- Internet
- Gambar
- Slide power point

### I. Instrumen Penilaian (Lampiran)

Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan
Pengetahuan	Penugasan di LKPD	Pertanyaan Hasil Analisis	Setelah Pembelajaran
Sikap	Observasi	Lembar Observasi (Ceklis)	Saat Proses Pembelajaran
Keterampilan	Praktik	Unjuk Kerja (Video)	Setelah Pembelajaran

### J. Program Remedial dan Pengayaan

#### 1. Program Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai tidak memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan.

#### Format Program Pembelajaran Remedial

Nama Sekolah : MIS At-Taqwa Kota Bandung

Mata Pelajaran :

Kelas :

No	Peserta didik	Target KI	Aspek	Materi	Indikator	KBM/ KKM	Bentuk Remedial	Nilai		Keterangan
		KD						Awal	Remedial	
1										
2										
3										
4										
5										
dst.										

**Keterangan Orang Tua Peserta didik:**

#### 2. Program Pengayaan

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai akhir di atas 85 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan.

Berikut contoh format program pengayaan:

**Format Program Pembelajaran Pengayaan**

Nama Sekolah : MIS At-Taqwa Kota Bandung  
Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Tes/Ulangan Ke :  
Tanggal Tes/Ulangan :  
Materi :  
KD/ Indikator :  
KKM :

No	Nama	Nilai Tes/UH	Bentuk Pengayaan	Keterangan
1				
2				
3				

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Machbub sobari, S.Pd.**

Bandung, Agustus 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Thaufiq Rahman, S.Pd**