

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PJOK**

Satuan Pendidikan : SD NEGERI SUMBERKEREK
 Kelas / Semester : II (DUA) / I
 Tema I : Hidup Rukun
 Sub Tema I : Hidup Rukun di Rumah
 Materi : Gerak Dasar Jalan, Lari, Lompat, Bergeser, Berjingkat
 KD : 3.1 dan 4.1
 Alokasi Waktu : 1 x 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati penjelasan Guru, siswa dapat memahami pola gerak jalan, lari, lompat, bergeser berjingkat dan lain-lain
2. Siswa dapat mempraktikkan pola gerak jalan, lari, lompat, bergeser berjingkat dan lain-lain

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (Religiusitas). 2. Guru memeriksa kehadiran siswa 3. Mengajak siswa untuk melakukan pemanasan sebelum memulai materi. 	2 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema yaitu "Hidup Rukun" ✓ Siswa mengamati gambar yang ada pada buku tema, Guru memancing motivasi siswa untuk bertanya jawab tentang gambar yang diamati. ✓ Guru merespon jawaban siswa, sehingga terjadi suasana diskusi. ✓ Siswa mengamati gerak dasar berjalan, lari, lompat, bergeser berjingkat yang diperagakan oleh Guru. ✓ Siswa memperagakan sesuai contoh Guru ✓ Gerak dasar berjalan, lari, lompat, bergeser berjingkat dikembangkan dengan berpasangan ✓ Petunjuk permainan hewan berjalan <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa berdiri melingkar, sedangkan Guru berdiri di tengah. ✓ Guru member aba-aba nama hewan, siswa menirukan gerakan hewan yang disebutkan Guru ✓ Pada saat siswa menirukan gerakan hewan, Guru mengacungkan jari menunjuk sebuah angka ✓ Siswa mencari teman sebanyak angka yang ditunjuk oleh Guru, sambil berjalan menirukan 	6 menit

	<p>gerakan hewan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa yang tidak mendapat teman diminta untuk menyanyi. ✓ Pada permainan ini, Guru dapat mengamati sikap sportif yang ditunjukkan oleh siswa. ✓ Siswa dan Guru bertanya jawab tentang gerakan apa saja yang terdapat pada permainan menirukan gerakan hewan. ✓ Siswa diberikan penjelasan mengenai gerak dasar lokomotor. ✓ Siswa mencoba memperagakan gerak dasar lokomotor. 	
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberi kesempatan berbicara/bertanya dan menambah informasi dari siswa lainnya. 4. Penugasan dirumah “Siswa diminta untuk menuliskan 5 contoh gerakan lokomotor” 5. Menyanyikan salah satu lagu Nasional untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme. 6. Mengajak semua siswa untuk berdo’a sesuai agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri pelajaran (religiusitas) 	2 menit

C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi dapat dilakukan sesuai kebutuhan Guru yaitu dari pengamatan, sikap, tes pengetahuan, dan presentasi unjuk kerja, atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sumberkerep, 5 Januari 2022
Guru Mapel PJOK

DHANIK ROKHILATI, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19640206 198303 2 004

FERY EKO BUDIARTO, S.Pd.