

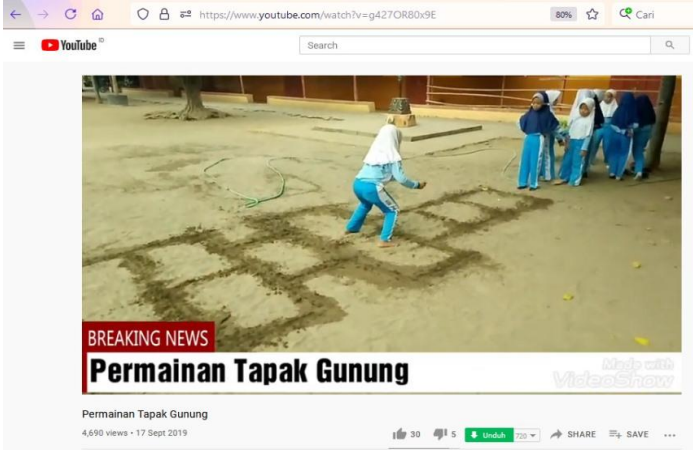
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Damarwulan 1
Kelas/Semester : II/ Ganjil
Tema : 1 (Hidup Rukun)
Subtema : 4 (Hidup Rukun di Masyarakat)
Pembelajaran ke : 4
Alokasi Waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati media video, siswa dapat mempraktikkan gerak dasar lokomotor melompat dan meloncat sesuai kriteria penilaian.
2. Setelah mencoba Permainan Tapak Gunung, siswa dapat mengungkapkan perasaan dan pendapat tentang Permainan Tapak Gunung sesuai kriteria penilaian

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan ucapan salam, berdoa, menanyakan kabar dan presensi lalu melakukan tepuk PPK dan menyanyikan lagu wajib. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang gerak dasar lokomotor materi gerak dasar lompat. 	2 Menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diputarkan video yang berisi gambar anak melakukan Permainan Tapak Gunung  <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan informasi materi tentang gerak dasar lompat dan loncat serta perbedaannya. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan guru memperagakan gerak dasar lompat dan loncat. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan tentang hal-hal yang diamati dari video yang telah diputarkan dan gerakan yang telah dilakukan oleh guru <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diajak berkumpul oleh guru dan melakukan pemanasan berupa permainan melompati rintangan dan teman. Siswa memperagakan gerak dasar lokomotor sesuai contoh yang diberikan guru 	6 Menit

- Siswa melakukan permainan melewati segitiga POA dengan pengawasan guru:



- Siswa melakukan gerakan melompat menggunakan 1 kaki dan meloncat menggunakan 2 kaki:



- Siswa melakukan gerakan meloncat ke dalam dan ke luar lingkaran:



- Siswa melakukan gerakan melompat ke dalam dan ke luar lingkaran:



- Siswa dijelaskan cara bermain Permainan Tapak Gunung.



Mengkomunikasikan

- Siswa memperagakan Permainan Tapak Gunung bersama sesuai formasi yang ditentukan guru dan diamati oleh guru

Penutup

- Setelah selesai, guru bersama siswa menyimpulkan bahwa semua siswa mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing dalam proses belajar gerak dasar melompat dan meloncat.
- Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi
- Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).
- Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.

2 Menit

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Afektif

- a) Teknik Penilaian : Tes Sikap
b) Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

Format Penilaian Pengamatan

No	Nama	Aspek				Jumlah Skor	Nilai
		A	B	C	D		
1							
2							
3							
4							
5							
dst							

Keterangan:

- A Kehadiran
B Bertanya kepada guru
C Bekerjasama dalam kelompok
D Mengerjakan perintah dan tugas guru

Kriteria Penskoran Afektif (Skor Maksimal = 14)

Aspek Afektif	Skor	Kriteria
Kehadiran	4	Siswa hadir sebelum guru memulai pembelajaran
	3	Siswa hadir ketika guru sedang memulai pembelajaran
	2	Siswa hadir 5 menit setelah guru memulai pembelajaran
	1	Siswa tidak hadir
Bertanya kepada guru	3	Bertanya lebih dari 1 x
	2	Bertanya 1 x
	1	Tidak bertanya
Bekerjasama dalam kelompok	4	Siswa sungguh-sungguh bekerjasama
	3	Siswa bekerjasama tapi diselingi bercerita/ngobrol
	2	Siswa bekerjasama setelah mendapat peringatan dari guru
	1	Siswa tidak bekerjasama
Mengerjakan perintah dan tugas guru	3	Lebih dari 1 x
	2	Hanya 1 x
	1	Tidak mengerjakan tugas

Nilai Afektif: (Jumlah Skor/ Skor Maksimal) x 100

2. Penilaian Kognitif

- a) Teknik Penilaian : Tes Lisan
b) Bentuk Instrumen : Daftar Pertanyaan

Soal

1. Apa yang kamu rasakan setelah melakukan permainan ini?
2. Gerakan apa yang kamu lakukan saat bermain permainan ini?

Kunci Jawaban

1. Senang, capek, gembira, jantung berdebar-debar karena harus melompat berkali-kali.
2. Melompat

Kriteria Penskoran Kognitif (Skor Maksimal = 4)

Jawaban Benar skor 2

Jawaban Salah skor 1

Nilai Kognitif: (Jumlah Skor/ Skor Maksimal) x 100

3. Penilaian Psikomotor

- a) Teknik Penilaian : Tes Praktik
b) Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

Penilaian Unjuk Kerja: Gerak lokomotor melompat dan meloncat

No	Indikator Penilaian	Hasil Pencapaian			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Mempraktikkan gerak dasar melompat dan meloncat secara aktif				
2.	Mempraktikkan instruksi Permainan Tapak Gunung dengan benar				

Kriteria Penskoran Psikomotor (Skor Maksimal = 8)

Skor	Kriteria
4	Siswa mempraktikkan gerak dasar lompat dan loncat serta bermain Tapak Gunung dengan sangat aktif dan mandiri
3	Siswa mempraktikkan gerak dasar lompat dan loncat serta bermain Tapak Gunung dengan aktif dan mandiri
2	Siswa mempraktikkan gerak dasar lompat dan loncat serta bermain Tapak Gunung dengan cukup aktif dan mandiri
1	Siswa mempraktikkan gerak dasar lompat dan loncat serta bermain Tapak Gunung dengan kurang aktif

Nilai Psikomotor: (Jumlah Skor/ Skor Maksimal) x 100)

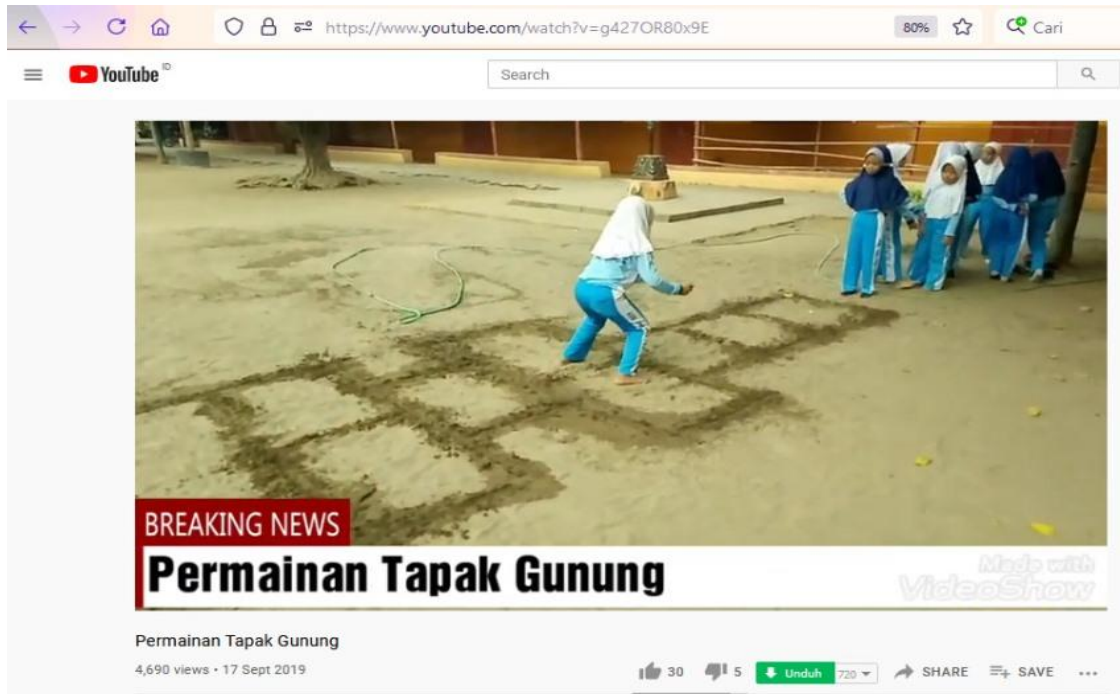
Mengetahui:
Kepala SDN Damarwulan 1

Kepung, 17 Juli 2021
Guru PJOK

S. SUMARDI, S.Pd, M.Pd
NIP. 19630115 198504 1 005

FENDI PANDU WINATA, S.Or
NIP. 19850103 201001 1 017

LAMPIRAN MEDIA PEMBELAJARAN



Media pembelajaran berupa video cara melakukan Permainan Tapak Gunung dari link Youtube di bawah ini:

<https://www.youtube.com/watch?v=g427OR80x9E>