



PEMERINTAH KABUPATEN NGAWI

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR NEGERI DERO 3

NSS : 101050915014 NPSN : 20509045

Ds. Dero, Kec. Bringin, Kab. Ngawi 63285 Email : sdndero03@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN Dero 3, Kec. Bringin Kab. Ngawi
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas / Semester : 3/1
Materi : Gerak Dasar
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Alokasi Waktu : 2 JP x 35 menit (1 Pertemuan)
Dilakukan : Daring

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
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, sekolah, dan tempat bermain.
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 DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Menerapkan prosedur gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.3.1. Menjelaskan kombinasi gerak dasar jalan, lari pada permainan sederhana Kucing dan Tikus. 3.3.2. Menganalisis gerak dasar jalan dan lari pada permainan sederhana Kucing dan Tikus
4.3 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	4.3.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor pada permainan sederhana kucing dan tikus

C. TUJUAN

1. Melalui ceramah dan pengamatan, peserta didik mampu menjelaskan kombinasi pola gerak dasar jalan dan lari dalam permainan sederhana dengan benar.
2. Melalui ceramah dan pengamatan, peserta didik mampu menganalisis kombinasi pola gerak dasar jalan dan lari dalam permainan sederhana dengan benar.
3. Melalui ceramah dan pengamatan, diskusi peserta didik mampu mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar jalan dan lari dalam permainan sederhana dengan semangat dan rasa tanggung jawab

D. MATERI

Gerak Dasar Atletik

- Faktual : Peramianan kucing dan Tikus
- Konseptual : Gerak dasar lokomotor jaalan dan lari
- Prosedural :
 - a. Mengamati contoh gerakan dasar jalan dan lari dalam permainan desershana
 - b. Mempraktekan mempraktekan permainan kucing dan tikus

E. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : saintifik (TPACK)

Satrategi : Discovery learning

Metode : Ceramah, Pengamatan dan Penugasan

F. MEDIA ALAT/BAHAN DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media :

- Google meet
- Google Clas
- Video Pembelajaran Rumah Belajar
- Google form

Alat :

- Laptop
- HP

Sumber Belajar :

1. Video Pembelajaran pada portal rumah belajar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Menyampaikan pengumuman ke peserta didik melalui di grub WA tentang link Google meet2. Melakukan pembukaan dimulai dengan salam3. Mempersilahkan salah satu peserta didik untuk memimpin doa (Percaya diri) atau dengan menunjuk jika tidak ada respon.4. Menanyakan kondisi siswa hari ini5. Melakukan presesensi kepada peserta didik6. Siswa diajak melakukan tepuk semangat dan seyum dengan jari telunjuk7. Megaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.8. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi yang akan disampaikan.	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengamati guru menjelaskan tentang materi gerak dasar lokomotor tentang jalan dan lari melalui presentasi PPT	50 Menit

	<p>Menanya</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang kurang difahami</p> <p>Menalar</p> <p>3. Guru menugaskan anak untuk mencari sebuah benda dengan 2 cara yaitu dengan santai dan pembatasan waktu. Sekaligus menjadi grak pemanasan bagi anak.</p> <p>4. Guru menampilkan sebuah video tentang gerak jalan dan lari dalam permainan sederhana kucing dan tikus Linkvideo: https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Details/5c9645f9915444858c6942a912d534a8</p> <p>5. Peserta didik menganalisis sederhana dan mendeskripsikan apa perbedaan jalan dan lari . (<i>Critical Thinking</i>) Peserta didik menganalisis perbedaan jalan dan lari serta menulis peraturan permainan sederhana kucing dan tikus.</p> <p>6. Guru mengamati peserta didik dalam menganalisis sambil memberikan stimulus melalui lisan.</p> <p>7. Guru mempersilakan peserta didik untuk berani memaparkan hasil analisisnya atau dengan menunjuk peserta didik apabila tidak merespon.</p> <p>8. Guru menanyakan kesiapan peserta didik untuk bermain permainan kucing dan tikus</p> <p>Mencoba</p> <p>9. Bersama kelompoknya peserta didik diajak keluar halaman atau tempat lapang melakukan pemanasan dengan menyanyi lagu ayam dan bebek.</p> <p>10. Peserta didik mencoba mempraktekan permainan sederhana kucing dan tikus.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>11. Guru mengenalkan permainan tradisional yang terdapat unsur gerak dasar lokomotor</p> <p>12. Peserta didik menyampaikan manfaat kegiatan yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru. (<i>Communication</i>)</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan LKPD melalui Google form dan google kelas</p> <p>3. Guru menyampaikan materi yang akan datang</p> <p>4. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)</p>	<p>10 Menit</p>

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan praktek/unjuk kerja sesuai dengan rubrik penilaian sebagai berikut;

1. SIKAP

KOMPETENSI INTI

- Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

2. PENILAIAN PENGETAHUAN

- Peserta didik menjawab pertanyaan pilihan ganda dan uraian serta menuangkan refleksinya terkait materi pembelajaran pertemuan 1 hingga pertemuan 2

KOMPETENSI DASAR	IPK	JML SOAL
3.1 Menerapkan prosedur gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.3.3. Menjelaskan kombinasi gerak dasar jalan, lari pada permainan sederhana Kucing dan Tikus.	5 soal pilihan ganda
	3.3.1. Menganalisis gerak dasar jalan dan lari pada permainan sederhana Kucing dan Tikus	4 soal uraian

3. PENILAIAN KETERAMPILAN

KOMPETENSI DASAR	Teknik Penilaian	IPK
4.4 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Tes Praktik	4.4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor pada permainan sederhana kucing dan tikus

I. PEMBELAJARAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Peserta didik yang dinyatakan mengikuti remedial:

Pembelajaran remedial akan dilaksanakan apabila nilai peserta didik tidak memenuhi KKM yang ada dan bisa dilaksanakan pada saat KBM berlangsung atau bisa juga diluar jam pelajaran tergantung jumlah siswa

- Pengetahuan: harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan
- Keterampilan: mengikuti petunjuk untuk melaksanakan tes praktik

2. Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai nilai diatas KKM, diberikan pengayaan dengan langkah sebagai berikut:

- Peserta didik yang mencapai nilai 10-20 % lebih tinggi dari KKM diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- Siswa yang mencapai nilai 21% atau lebih dari KKM diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui
Kepala Sekolah



HARNINGSIH, S.Pd

NIP. 19650825 199003 2 010

Bringin, 01 Desember 2021
Guru PJOK



ARIS KURNIAWAN, S.Pd

NIP. 19840327 201903 1 005

Lampiran 1

1. PENILAIAN SIKAP

JURNAL
PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL (KI 1 DAN KI 2)

MATA PELAJARAN : PJOK
TAHUN PELAJARAN : 2020/2021

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

No	Nama	Disiplin	Tanggung Jawab	Kerja Keras	Percaya Diri	Total
1					
2					
3					
dst						

Skala 1 -2 :

2 = Muncul/aktif

1 = Terlambat/kurang aktif

0 = Tidak muncul/aktif sama sekali

Pedoman Penilaian : $\text{Nilai} = \frac{\text{Total Perolehan}}{8} \times 100$

Lampiran 2

2. PENILAIAN PENGETAHUAN

Peserta didik menjawab pertanyaan pilihan ganda dan uraian serta menuangkan refleksinya terkait materi pembelajaran

KOMPETENSI DASAR	IPK	JML SOAL
3.2 Menerapkan prosedur gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.3.4. Menjelaskan kombinasi gerak dasar jalan, lari pada permainan sederhana Kucing dan Tikus.	5 soal pilihan ganda
	3.3.2. Menganalisis gerak dasar jalan dan lari pada permainan sederhana Kucing dan Tikus	4 soal uraian

Pilihan ganda

Betul nilai : 1

Salah : 0

Pedoman Penilaian : Pilihan ganda = $\frac{\text{Skor perolehan}}{5} \times 50$

Isian :

Jawaban sempurna nilai : 3

Jawaban kurang lengkap : 2

Jawaban salah tapi ditulis : 1

Jawaban kosong : 0

Pedoman Penilaian : Pilihan ganda = $\frac{\text{Skor perolehan}}{12} \times 50$

NILAI AKHIR = Nilai pilihan ganda + Nilai Isian

3. PENILAIAN KETERAMPILAN

PENILAIAN KETERAMPILAN
LOMPAT JAUH

- a. Teknik penilaian
Tes Praktik
- b. Instrumen Penilaian :

KOMPETENSI DASAR	Teknik Penilaian	IPK
4.5 mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Tes Praktik	4.5.1 mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor pada permainan sederhana kucing dan tikus

Lembar Observasi Penilaian Keterampilan

No	Nama	Jalan		Lari					
		1	2	1	2				
1.								
2.								
3.								
dst									

1. Kriteria jalan
1. Langkah kaki bergantian menyentuh tanah
 2. Ayunan tangan

skor	Keterangan
2	Jika hanya 2 kriteria yang dilakukan dengan baik
1	Jika hanya 1 kriteria yang dilakukan dengan baik

2. Kriteria lari
1. Posisi kaki ada saat nya melayang
 2. Badan agak condong kedepan

skor	Keterangan
2	Jika hanya 2 kriteria yang dilakukan dengan baik
1	Jika hanya 1 kriteria yang dilakukan dengan baik

$$\text{Pedoman Penilaian : Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{4} \times 100$$