

**Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 001 Sangatta Utara

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas/ Semester : VI (Enam)/ Ganjil

Materi Pokok : Permainan Rounders

Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman serta berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	Kompetensi Pengetahuan 3.2 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*	3.2.1 Menjelaskan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada permainan rounders. 3.2.2 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada permainan rounders. 3.2.3 Menjelaskan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada permainan rounders.
	Kompetensi Keterampilan 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*	4.2.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif pada permainan rounders 4.2.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada permainan rounders 4.2.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada permainan rounders.

### 3. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada permainan rounders
2. Siswa dapat menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif pada permainan rounders.
3. Siswa dapat menjelaskan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif pada permainan rounders.
4. Siswa dapat mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada permainan rounders.
5. Siswa dapat mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative pada permainan rounders.
6. Siswa dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif saat bermain rounders.

### 4. Materi Pembelajaran

Cara melempar, menangkap, memukul dan melambungkan bola dalam permainan rounders.

### 5. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Problem Based Learning

### 6. Media Pembelajaran

Media :

1. Video pembelajaran
2. Lapangan
3. Gambar-gambar gerak rounders

Alat :

1. Bola kasti
2. Pemukul
3. Tiang hinggap
4. Pluit
5. LCD

### 7. Sumber belajar

- a. Buku pegangan guru kelas 6
- b. Buku pegangan siswa kelas 6 (Platinum tiga serangkai)

## 8. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Ke - 1

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Peserta didik berdoa dengan dipimpin ketua kelas</li> <li>3. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li> </ol>	
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan topik yang akan dibahas berikutnya dengan Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya,</li> <li>6. <i>Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali atau menyegarkan ingatan mereka, mengenai materi pelajaran PJOK pada kelas sebelumnya, untuk menjembatani materi sebelumnya dengan materi yang baru.</i></li> <li>7. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan</li> </ol>	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>	
B. Kegiatan Inti (45 Menit)		
Sintak Model Pembelajaran 1  <i>Think(Berpikir)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya: <i>Apakah kamu pernah melakukan permainan rounders?</i></li> <li>• Siswa mengamati media Augmented Reality yang ditampilkan guru</li> <li>• Siswa diminta mengamati gambar atau video yang ditampilkan menggunakan media berbasis IT yang ditayangkan melalui LCD.</li> <li>• Guru bertanya: <i>Apakah kamu mengetahui variasi gerak dasar dalam permainan rounders?</i></li> </ul> <p><i>Apakah kamu juga mengetahui kombinasi gerak dasar dalam permainan rounders?</i></p>	

<p>Sintak Model Pembelajaran 1</p> <p>Orientasi peserta didik kepada masalah</p>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik</p> <p><i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar, menangkap, memukul bola</i> dengan cara :</p> <p><b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto/tabel berikut ini</p> <p><b>Mengamati</b> lembar kerja, pemberian contoh-contoh materi/soal untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb yang berhubungan dengan:</p> <p><i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar, menangkap, memukul bola</i></p> <p><b>Membaca</b> materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan</p> <p><i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar, menangkap, memukul bola</i></p> <p><b>Mendengar</b> pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</p> <p><i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar, menangkap, memukul bola</i></p> <p><b>Menyimak,</b> penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</p> <p><i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar, menangkap, memukul bola</i></p>	
--	---	--

<p>Sintak Model Pembelajaran</p> <p>Mengorganisasikan peserta didik</p>	<p><b>Menanya</b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p><b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang :  <i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar melambungkan, melempar bola dan Menangkap bol, memukul bola.</i></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian,</b></li> <li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b>  Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusimasalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ <i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar dan menangkap bola</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Aktivitas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ <i>Siswa menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi dan kombinasi pola gerak dasar permainan rounders Melambungkan, Melempar dan menangkap bola)</i></li> <li>✦ <i>Siswa mencoba dan melakukan variasi dan kombinasi pola gerak dasar permainan rounders Melambungkan, Melempar bola dan menangkap bola ke berbagai arah dalam posisi.</i></li> <li>✦ <i>Siswa mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru.</i></li> <li>✦ <i>Siswa memperagakan hasil belajar variasi dan kombinasi pola gerak dasar permainan rounders ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.</i></li> </ul> </li> <li>❖ <b>Mempraktikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ <i>Peserta didik diminta memperagakan teknik dasar Melambungkan, Melempar bola, Menangkap bola dan melempar bola.</i></li> </ul> </li> </ul>	
---	--	--

<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mendiskusikan</b></li> <li>❖ <b>Saling tukar informasi tentang :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ <i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melempar bola, Menangkap bola</i></li> </ul> </li> </ul> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li> <li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ <i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan bola dan Melempar bola</i></li> </ul> </li> <li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li> <li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li> <li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ <i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan bola dan Melempar bola</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar</li> </ul>	
---	---	--

<p>Menganalisa &amp; mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<p>kerja yang telah disediakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li> </ul> <p>Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</p> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li> <li>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ <i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar bola, menangkap bola dan memukul bola.</i></li> </ul> </li> <li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Variasi dan kombinasi pola gerak dasar Melambungkan, Melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola.</i></li> </ul> </li> </ul>	
<p>C. Kegiatan Penutup (10 Menit)</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>• Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.</li> </ul>		

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.
  - Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek.
  - Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik
  - Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/ perseorangan (jika diperlukan).
  - Mengagendakan pekerjaan rumah.
  - Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Berdoa

## 9. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
  - a) Pilihan ganda
  - b) Uraian/esai
- 2) Tes Lisan

#### b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara'
  - ✦ *Mempelajari buku teks dan sumber lain tentang materi pokok*
  - ✦ *Menyimak tayangan/demo tentang materi pokok*
  - ✦ *Menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan pengamatan dan eksplorasi*
- 2) Portofolio / unjuk kerja
  - ✦ *Laporan tertulis individu/ kelompok*
- 3) Produk

## 2. Instrumen Penilaian

### a. Pertemuan Pertama (Terlampir)

## 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### a. Remedial

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
- ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
  - ✦ *Bagi peserta didik yang belum memahami pelajaran ini, guru memberikan tugas, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana,*

### b. Pengayaan

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
  - ✦ *Sebagai pengayaan, guru dapat memberi tugas kepada peserta didik..*



Sangatta, 12 Oktober 2019

Kepala Sekolah SDN 001 Sangatta Utara



Guru Mata Pelajaran

Suhrawati, S.Pd

## Penilaian Sikap

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 001 Sangatta Utara  
**Mata Pelajaran** : PJOK  
**Kelas /Semester** : VI/Ganjil  
**Tahun Pelajaran** : 2019/2020

No.	Nama peserta didik	Aktifitas															
		Kerja sama				Keaktifan				Partisipasi				Inisiatif			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

Rubrik penilaian:

1. Apabila peserta didik belum memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
2. Apabila sudah memperlihatkan perilaku tetapi belum konsisten yang dinyatakan dalam indikator.
3. Apabila sudah memperlihatkan perilaku dan sudah konsisten yang dinyatakan dalam indikator.
4. Apabila sudah memperlihatkan perilaku kebiasaan yang dinyatakan dalam indikator.

**Catatan :**

Penguasaan nilai disesuaikan dengan karakter yang diinginkan.

Rentang Skor = Skor Maksimal - Skor Minimal

$$= 16 - 4$$

$$= 12$$

<b>MK=</b>	<b>14 - 16</b>
<b>MB =</b>	<b>11- 13</b>
<b>MT =</b>	<b>8 - 10</b>
<b>BT =</b>	<b>4-7</b>

Keterangan:

BT	Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).
MT	Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda- tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).
MB	Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator

	dan mulai
MK	Mulai membudaya/terbiasa (apabila peserta didik terus-menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

**Format Penilaian Sikap.**

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 001 Sangatta Utara  
**Mata Pelajaran** : PJOK  
**Kelas /Semester** : VI/Ganjil  
**Tahun Pelajaran** : 2019/2020

**Format Lembar Pengamatan Sikap Peserta didik**

No	Nama	Sikap											
		Keterbukaan	Ketekunan belajar	Kerajinan	Tanggung rasa	Kedisiplina	Kerja sama	Ramah dengan teman	Hormat pada orang tua	Kejujuran	Menepati janji	Kepedulian	Tanggung jawab
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													

Keterangan:

Skala penilaian sikap dibuat dengan rentang antara 1 sampai dengan 4

## Jurnal (buku catatan harian tentang peserta didik oleh guru)

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 001 Sangatta utara  
**Mata Pelajaran** : PJOK  
**Kelas /Semester** : VI/Ganjil  
**Tahun Pelajaran** : 2019/2020

### Contoh Isi Buku Catatan Harian

No.	Hari/Tanggal	Nama Peserta didik	Kejadian
1.			
2.			
3.			
dst.			

Kolom kejadian diisi dengan kejadian positif maupun negatif. Catatan dalam lembaran buku tersebut, selain bermanfaat untuk merekam dan menilai perilaku peserta didik, sangat bermanfaat pula untuk menilai sikap peserta didik serta dapat menjadi bahan dalam penilaian perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Selain itu, dalam observasi perilaku, dapat juga digunakan daftar cek yang memuat perilaku-perilaku tertentu yang diharapkan muncul dari peserta didik pada umumnya atau dalam keadaan tertentu.

## LEMBAR PENILAIAN DIRI

Satuan Pendidikan : SD Negeri 001 Sangatta Utara  
Mata Pelajaran : PJOK  
Kelas /Semester : VI/Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2019/2020

Berilah tanda centang (☑) pada kolom nomor yang sesuai dengan keadaan dirimu!

No.	Uraian	Melakukan			
		1	2	3	4
1.					
2.					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
	<b>Total skor</b>				
	<b>Skor akhir</b>				
	<b>Tuntas/tidak tuntas</b>				

Keterangan:

- ✦ Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan.
- ✦ Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan tidak sering melakukan.
- ✦ Sering, apabila sering sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.
- ✦ Selalu, apabila selalu sesuai pernyataan.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Skor akhir}$$

## Penilaian sikap social

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 001 Sangatta Utara  
**Mata Pelajaran** : PJOK  
**Kelas /Semester** : VI/Ganjil  
**Tahun Pelajaran** : 2019/2020

Berilah tanda centang (√) pada kolom nomor yang sesuai dengan keadaan dirimu!

No.	Uraian	Melakukan			
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
	<b>Total skor</b>				
	<b>Skor akhir</b>				
	<b>Tuntas/tidak tuntas</b>				

Keterangan:

1. Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan.
2. Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan tidak sering melakukan.
3. Sering, apabila sering sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.
4. Selalu, apabila selalu sesuai pernyataan.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Skor akhir}$$

**Kisi-Kisi Tes Tertulis /Uraian/Essai**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 001 Sangatta Utara**

**Mata Pelajaran : PJOK**

**Kelas /Semester : VI/Ganjil**

**Tahun Pelajaran : 2019/2020**

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1	3.2 Menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.*	★ Variasi Dan Kombinasi Pola Gerak Dasar permainan rounders	<p>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melambungkan bola pada permainan rounders.</p> <p>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melempar bola pada permainan rounders.</p> <p>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar menangkap bola pada permainan rounders</p> <p>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar memukul bola pada permainan rounders</p>	Uraian	4

**Contoh butir soal:**

**Pedoman Penskoran Soal Uraian**

No. Soal	Rubrik	Skor
1	Siswa dapat menyebutkan jawaban dengan baik dan benar.	4
2	Siswa dapat menyebutkan jawaban dengan baik dan benar, tapi kurang lengkap.	3
3	Siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar.	1
	Skor Maksimum	8

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$



### Kisi-Kisi Tes Tertulis / Pilihan Ganda

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 001 Sangatta UTARA**

**Mata Pelajaran : PJOK**

**Kelas /Semester : VI/Ganjil**

**Tahun Pelajaran : 2019/2020**

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1	3.2 Menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.*	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Variasi Dan Kombinasi Pola Gerak Dasar permainan rounders.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melambungkan bola pada permainan rounders.</li> <li>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melempar bola pada permainan rounders</li> <li>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar menangkap bola pada permainan rounders</li> <li>★ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar memukul bola pada permainan rounders</li> </ul>	Pilihan Ganda	5

**Soal Pilihan Ganda:**

**Pedoman Penskoran Soal Uraian**

No. Soal	Rubrik	Skor
1	Siswa dapat menyebutkan jawaban dengan baik dan benar.	1
2	Siswa menyebutkan jawaban salah	0

	Skor Maksimum	
--	---------------	--

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

### Kisi-Kisi Penugasan

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 001 Sangatta Utara**

**Mata Pelajaran : PJOK**

**Kelas /Semester : VI/Ganjil**

**Tahun Pelajaran : 2019/2020**

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Teknik Penilaian
	3.2 Menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *	✦ Variasi Dan Kombinasi Pola Gerak Dasar permainan rounders	<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melambungkan bola pada permainan rounders</li> <li>✦ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melempar bola pada permainan rounders</li> <li>✦ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar menangkap bola pada permainan rounders</li> <li>✦ Menjelaskan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melempar bola pada permainan rounders</li> </ul>	Penugasan

**Tugas:**

- ✦ Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melambungkan bola pada permainan rounders
- ✦ Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar melempar bola pada permainan rounders
- ✦ Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar menangkap bola pada permainan rounders
- ✦ Memperagakan variasi dan kombinasi pola gerak dasar memukul bola pada permainan rounders

**Rubrik Penskoran Penugasan**

Komponen Penilaian	Rubrik	Skor
Pendahuluan	Tujuan dan landasan teori disampaikan dengan tepat	4
	Tujuan atau landasan teori disampaikan dengan kurang tepat	3
	Hanyamemuat salah satu komponenpendahuluan namun disampaikan dengan tepat	2
	Hanyamemuat salah satu komponen pendahuluan dan disampaikan dengan kurangtepat	1

Pelaksanaan	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan tepat	4
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan kurang tepat	3
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan tepat	2
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan kurang tepat	1
Kesimpulan	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan dasar untuk perbaikan penugasan berikutnya yang <i>feasible</i>	4
	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan dasar untuk perbaikan penugasan berikutnya tetapi kurang	3
	Terkait dengan pelaksanaan tugas tetapi tidak ada dasar	2
	Tidak terkait dengan pelaksanaan tugas dan tidak ada saran	1
Tampilan laporan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover dan foto/gambar	4
	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover atau foto/gambar	3
	Laporan dilengkapi cover atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2
	Laporan kurang rapi dan kurang menarik, tidak dilengkapi cover dan foto/gambar	1
Keterbacaan	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, dan ejaan semua benar	4
	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, beberapa ejaan salah	3
	Kurang dapat dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan beberapa ejaan salah	2
	Tidak mudah dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan banyak ejaan yang salah	1

No	Nama	Skor untuk					Jumlah skor	Nilai
		Pend	Pelaks	Kesimp	Tamp	Keterb		
1	Adi	4	2	2	3	3	14	<b>70</b>
...	...	...	...	...	...	...	...	...

Keterangan:

- ▲ Skor maksimal = banyaknya kriteria x skor tertinggi setiap kriteria.
- ▲ Pada contoh di atas, skor maksimal = 5 x 4 = 20.
- ▲ Nilai tugas =  $\frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$

▲ Pada contoh di atas nilai tugas Ajat =  $\frac{14}{20} \times 100 = 70$

### Format Penilaian Praktik:

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 001 Sangatta Utara

**Mata Pelajaran** : PJOK

**Kelas /Semester** : VI/Ganjil

**Tahun Pelajaran** : 2019/2020

**Tugas** :

- ✦ *Coba praktikkan berbagai latihan dasar permainan rounders yang meliputi:*
  - ▲ *Cara melambungkan bola*
  - ▲ *Cara melempar*
  - ▲ *Cara menangkap*
  - ▲ *Cara memukul bola.*
- ✦ *Coba praktikkan secara berkelompok, teknik permainan rounders dengan peraturan yang dimodifikasi.*
- ✦ *Diskusikan hasil permainan tersebut dengan kelompokmu untuk memperbaiki kekurangannya.*

**Nama peserta didik** :

**Kelas** :

No	ASPEK YANG DINILAI	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Penghayatan				
2.	Atribut pendukung yang digunakan				
3.	Kerja sama				
4.	Ketepatan isi cerita				

Keterangan:

Kriteria penilaian dapat dilakukan sebagai berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = kurang

1 = sangat kurang



## Format Pengayaan

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 001 Sangatta Utara  
**Mata Pelajaran** : PJOK  
**Kelas /Semester** : VI/Ganjil  
**Tahun Pelajaran** : 2019/2020

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No.	Nama Peserta Didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KB	Bentuk Pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaa
1	Delon					70		80	85
2	Fregi							80	85
3	Hilma							80	85

Sangatta, 12 Oktober 2019

Kepala Sekolah SDN 001 Sangatta Utara



Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Suhrawati".

Suhrawati, S.Pd



## Materi Rounders

Permainan rounders pertama kali diciptakan oleh George Hancock pada tahun 1887 di kota Chicago, Amerika Serikat. Teknik dasar **permainan rounders** hampir sama dengan permainan kasti, yaitu melempar, menangkap, dan memukul. Akan tetapi, dalam rounders ditambah dengan keterampilan mengetik dan menghindari sentuhan bola, juga ditambah dengan keterampilan menjadi pelambung/pitcher dan catcher.



*Permainan rounders* ini masuk ke Indonesia tidak jelas kapan dan oleh siapa. Permainan ini mulai berkembang di Indonesia ditandai dengan banyaknya klub-klub rounders yang bermunculan di setiap daerah. Oleh karena itu, dibentuklah induk organisasi base ball dan softball yang disebut dengan Perbasasi (Persatuan Base Ball dan Softball Amateur Seluruh Indonesia). Kejuaraan nasional pertama diadakan pada tahun 1967 di Jakarta, dan juga dalam PON VII tahun 1969 di Surabaya.

Terdapat beberapa teknik dasar dan peraturan yang perlu dikuasai oleh pemain rounders agar dapat menjadi perounders yang baik. Teknik dasar dan peraturan tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Teknik Dasar Permainan Rounders

Terdapat beberapa teknik dasar dalam permainan rounders, di antaranya melempar, menangkap, memukul, dan lari.

#### A. Cara melempar bola

Cara melempar bola pada permainan rounders ada teknik-tekniknya. Teknik ini perlu dikuasai dengan baik dan benar agar mendapatkan lemparan yang sempurna. Adapun jenis lemparan itu dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

##### 1) Lemparan melambung

Lemparan melambung biasanya digunakan untuk lemparan yang berjarak jauh. Lemparan ini memerlukan tenaga yang cukup besar karena bola harus jauh dan tinggi. Cara melakukan lemparan melambung, yaitu:

- a. Bola dipegang dengan posisi tangan atau jari-jari dengan benar.
- b. Ayunkan tangan yang memegang bola sambil kaki melangkah secara bersamaan.
- c. Berat badan bertumpu pada kaki depan.
- d. Saat mengambil awalan melempar, badan sedikit condong ke belakang.

2) Lemparan mendatar

Lemparan bola mendatar adalah lemparan bola yang arah bolanya mendatar dan cepat. Lemparan ini dilakukan dengan mengayunkan tangan dari belakang ke depan sejajar dengan bahu. Gerakan melempar ini disertai dengan lecutan pergelangan tangan.

3) Lemparan bawah (menyusur tanah) Lemparan bawah ini arah atau jalannya bola menyusur tanah. Biasanya dilakukan dalam keadaan darurat dan dilakukan dengan cepat. Cara melakukan lemparan bawah, yaitu:

- Posisi badan sedikit membungkuk dan kedua kaki sedikit ditekuk.
- Ayunan tangan dilakukan dari samping atas ke depan bawah.
- Gerakan melempar bola bawah ini disertai dengan lecutan tangan.



B. Cara menangkap bola

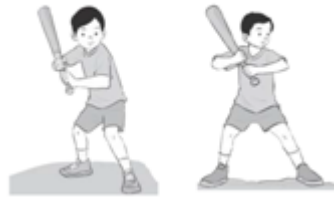
Cara menangkap bola ada beberapa macam, tergantung dari datangnya bola. Namun secara garis besar, datangnya bola dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- Bola yang datangnya langsung, cara menangkapnya, yaitu:
  - Tangan diluruskan ke depan atau sedikit ditekuk pada pergelangan siku.
  - Sarung tangan (glove) menghadap ke arah datangnya bola dan tangan yang lain di samping glove.
  - Apabila bola telah masuk glove, tangan yang lain segera menutup dan mengambil bola yang ada di dalamnya.
- Bola yang melambung, cara menangkapnya, yaitu:
  - Bola ditangkap setinggi atau melebihi kepala.
  - Pada waktu menangkap bola, pandangan harus ke tangan yang sedang menangkap.
  - Setelah bola masuk ke glove, tangan yang lain segera menutup agar bola tidak terlepas lagi.
  - Gerakan follow through adalah gerakan terakhir.
- Bola yang datang bergulir di tanah, cara menangkapnya, yaitu:
  - Kaki dilangkahkan ke depan.
  - Kedua lutut ditekuk dan badan dibungkukkan.
  - Tangan kiri di tanah (yang memakai glove) dan menghadap ke arah datangnya bola.
  - Setelah bola masuk ke glove, tangan lain segera menutup dan mengambil bola yang ada di dalamnya.

C. Cara memukul bola

Teknik memukul bola merupakan keterampilan yang perlu dipelajari dan dikuasai karena dengan pukulan yang baik kita dapat menguasai permainan. Memukul bola ini terdiri atas dua jenis pukulan, yaitu pukulan dengan ayunan (swing) dan pukulan tanpa ayunan (bunt). Pukulan tanpa ayunan (bunt) adalah pukulan yang hanya menyentuhkan kayu pemukul dengan bola tanpa mengayunkan kayu pemukul. Pemukul hanya menunggu bola mengenai kayu pemukul sehingga pantulan bola jatuhnya dekat dari pemukul. Pukulan tanpa ayunan (bunt) merupakan suatu teknik untuk mengelabui regu penjaga. Cara melakukan pukulan, yaitu:

1. Berdiri dengan posisi badan menyamping dari arah datangnya bola.
2. Posisi kedua kaki dibuka selebar bahu.
3. Telapak kaki sejajar dengan lutut sedikit ditebuk.
4. Badan sedikit condong ke depan.
5. Pemukul dipegang dengan erat oleh kedua tangan dan berada di samping telinga kanan.
6. Pandangan mata lurus ke arah datangnya bola atau lemparan.



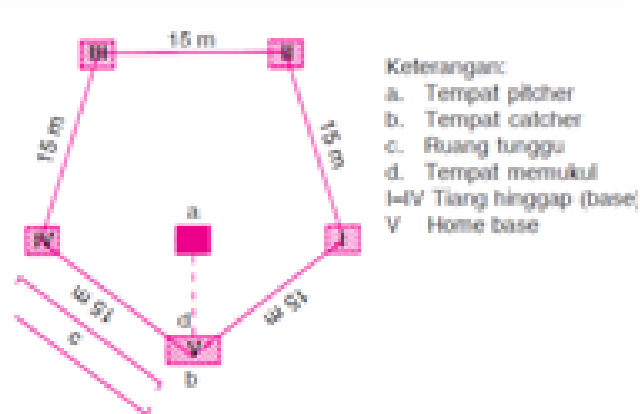
D. Cara lari dalam bermain rounders

Pada saat lari menuju base dalam permainan rounders harus disesuaikan dengan situasi permainan, yaitu ada saat-saat tertentu pelari harus lari secepat-cepatnya. Kecepatan berlari dan ketangkasan harus dimiliki oleh masing-masing pemain. Jarak yang harus ditempuh oleh pelari lebih kurang 75 meter. Latihan lari dalam permainan rounders dapat dilakukan seperti pada latihan lari jarak pendek. Agar pemain rounders dapat meningkatkan teknik permainan yang baik, sebaiknya masing-masing pemain melakukan latihan-latihan sebagai berikut.

1. Latihan meningkatkan kecepatan berlari dan daya tahan.
2. Latihan berlari secepat-cepatnya dari base yang satu ke base yang lain.
3. Latihan untuk meningkatkan kekuatan otot perut, punggung, kaki, dan lengan.
4. Latihan meluncur untuk menuju tempat hinggap.
5. Latihan menghindarkan diri dari ketikan/sentuhan bola lawan.

E. Lapangan Rounders

Lapangan rounders berbentuk segi lima beraturan dengan panjang tiap-tiap sisinya 15 meter. Di setiap sudut-sudutnya diberi bidai (base) berbentuk bujur sangkar.



F. Bermain Rounders dengan Peraturan yang Dimodifikasi

Peraturan yang dimodifikasi artinya peraturan tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Modifikasi peraturan yang dilakukan dalam permainan rounders, antara lain pada ukuran lapangan, jumlah pemain, dan lamanya permainan. Modifikasi aturan-aturan tersebut harus disepakati oleh kedua belah pihak, yaitu regu penjaga dan regu pemukul.

G. Peraturan Permainan Rounders

Permainan rounders memiliki peraturan-peraturan yang harus diperhatikan. Berikut beberapa peraturan yang harus dijalankan dalam permainan rounders. Peraturan ini dibuat dengan tujuan agar dalam permainan dapat berjalan dengan baik dan sportif. Peraturan-peraturan tersebut, yaitu:

- a. Permainan rounders dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, dengan pemain cadangan sebanyak 6 orang.
- b. Sebelum permainan dimulai, diadakan undian. Regu yang memenangkan undian berhak memilih menjadi regu pemukul atau regu jaga.
- c. Pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak 3 kali, apabila pukulan pertama atau kedua baik, ia harus berlari menuju base.
- d. Urutan memukul bola sesuai dengan nomor yang telah ditentukan.
- e. Pemukul yang antre di belakangnya tidak boleh mendahului pemukul di depannya.
- f. Setiap base hanya boleh diisi oleh satu orang pemain saja.
- g. Setiap pemain regu pemukul berpindah base, regu jaga boleh mematikan dengan cara mengetik atau membakar base.
- h. Lama permainan rounders ditentukan oleh inning. Satu inning, yaitu satu kali menjadi regu pemukul dan satu kali menjadi regu penjaga. Untuk peraturan resmi permainan dilakukan dalam 7 inning.
- i. Pertukaran tempat terjadi apabila:
  - j. Regu penjaga berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali.
  - k. Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul regu pemukul sebanyak 5 kali.
- l. Kemenangan diraih oleh regu yang berhasil mengumpulkan jumlah poin yang paling banyak. Cara menentukan nilai atau angka, yaitu:
  1. Setiap base yang dilewati pemain mendapat angka 1.
  2. Jika dibakar atau terkena tik, tidak mendapat nilai pada base tersebut.
  3. Apabila dapat kembali ke ruang tunggu dengan pukulan sendiri dan setiap base selamat maka akan mendapat angka 6.