

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN MARINDI
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas / Semester : 3 / ganjil
Materi pokok : Gerakan Lokomotor
Alokasi waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.1.1 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan lompat sesuai dengan konsep tubuh. 3.1.2 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan melompat sesuai dengan konsep ruang. 3.1.3 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat sesuai dengan konsep usaha. 3.1.4 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	4.1.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan lompat sesuai dengan konsep tubuh. 4.1.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan melompat sesuai dengan konsep ruang. 4.1.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat sesuai dengan konsep usaha. 4.1.4 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Aspek Afektif:

1. Peserta didik dapat menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai (spiritual).
2. Peserta didik dapat berperilaku sportif dalam bermain (sportif).

Aspek Kognitif:

1. Peserta didik dapat menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan lompat sesuai dengan konsep tubuh.
2. Peserta didik dapat menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan melompat sesuai dengan konsep ruang.
3. Peserta didik dapat menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat sesuai dengan konsep usaha.
4. Peserta didik dapat menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Aspek Psikomotor:

1. Peserta didik dapat mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan lompat sesuai dengan konsep tubuh.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan melompat sesuai dengan konsep ruang.
3. Peserta didik dapat mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat sesuai dengan konsep usaha.
4. Peserta didik dapat mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Metode Pembelajaran:

Pendekatan : Scientific Learning/Pendekatan Saintifik
 Model Pembelajaran : Tanya jawab, demonstrasi, penugasan

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN	Sapa,salam, doa, absen, dan menyampaikan topik.
INTI	<p><u>Mengamati</u> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional, seperti:</p> <p><u>Menanya</u> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p><u>Mencoba:</u> Peserta didik diminta mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p>
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/ perseorangan (jika diperlukan). ❖ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ❖ Berbaris kembali dan berdoa.

C. PENILAIAN

Penilaian pembelajaran meliputi penilaian pengetahuan berupa tes tertulis, keterampilan berupa observasi gerakan dan sikap berupa pengamatan

Marindi, 12 Juli 2021

Mengetahui

Kepala SDN MARINDI

Guru PJOK

NORMAN, S.Pd.SD
NIP.19660903 198608 1 003

MUNAWAR FITRI,S.Pd
NIP. 19870528 201503 2 001

LAMPIRAN

Bentuk Instrumen
a. Pengetahuan

Kisi-Kisi Tes Tertulis /Pilihan Ganda

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1	3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Kombinasi gerak dasar lokomotor: 1. Jalan dengan lari cepat 2. Jalan dengan lari berbelok-belok 3. Jalan, lari, dan melompat kedepan 4. Jalan, lari dan melompat ke samping kanan 5. Jalan, lari dan melompat ke samping kiri 6. Jalan, lari dan melompati teman yang membungkuk 7. Jalan, lari dan melompat dalam permainan sederhana. Misalnya: permainan lempar kijing.	3.1.1 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan lompat sesuai dengan konsep tubuh. 3.1.2 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan melompat sesuai dengan konsep ruang. 3.1.3 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat sesuai dengan konsep usaha. 3.1.4 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Uraian	5

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

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1	3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Kombinasi gerak dasar lokomotor: 1. Jalan dengan lari cepat 2. Jalan dengan lari berbelok-belok 3. Jalan, lari, dan melompat kedepan 4. Jalan, lari dan melompat ke samping kanan 5. Jalan, lari dan melompat ke samping kiri 6. Jalan, lari dan melompati teman yang membungkuk 7. Jalan, lari dan melompat dalam permainan sederhana. Misalnya: permainan lempar kijing.	3.1.1 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan lompat sesuai dengan konsep tubuh. 3.1.2 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari dan melompat sesuai dengan konsep ruang. 3.1.3 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat sesuai dengan konsep usaha. 3.1.4 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan, lari sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Pilihan Ganda	1

**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	

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

b. Keterampilan

Format Penilaian Praktik:

Tugas:

Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional, seperti:

1. Jalan dengan lari cepat
2. Jalan dengan lari berbelok-belok
3. Jalan, lari, dan melompat kedepan
4. Jalan, lari dan melompat ke samping kanan
5. Jalan, lari dan melompat ke samping kiri
6. Jalan, lari dan melompati teman yang membungkuk

Nama peserta didik :

Kelas :

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Jalan dengan lari cepat				
2.	Jalan dengan lari berbelok-				
3.	Jalan, lari, dan melompat				
4.	Jalan, lari dan melompat ke				
5.	Jalan, lari dan melompat ke				
6.	Jalan, lari dan melompati				

Keterangan:

Kriteria penilaian dapat dilakukan sebagai berikut:

4= sangat baik

3 = baik

2 = kurang

1 = sangat kurang

c. Sikap

Penilaian Sikap

No.	Nama peserta didik	Aktifitas								Jumlah Skor	Nilai
		Sportif				Spiritual					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											

Rubrik penilaian:

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

MK =	14 - 16
MB =	11- 13
MT =	8 – 10
BT =	4-7

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).