

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N 1 PURWOGONDO
Kelas / Semester	: II / 1
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema 1	: Hidup Rukun
Sub Tema 1	: Hidup Rukun di Rumah
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 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 dan sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

PJOK

3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

PJOK

- ❖ Menjelaskan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana dengan benar.
- ❖ Melakukan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana dengan benar
- ❖ Menjelaskan gerakan tersebut dengan benar.
- ❖ Memperagakan gerakan tersebut dengan benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberi contoh gerakan dasar berjalan, siswa dapat menjelaskan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana dengan benar.
- Dengan diberi contoh gerakan dasar berjalan, siswa dapat melakukan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana dengan benar.
- Dengan diberikan contoh peragaan gerak dasar lokomotor, siswa dapat menjelaskan gerakan tersebut dengan benar.
- Dengan diberikan contoh peragaan gerak dasar lokomotor, siswa dapat memperagakan gerakan tersebut dengan benar.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius
Nasionalis
Mandiri
Gotong-royong
Integritas

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Menjelaskan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana.

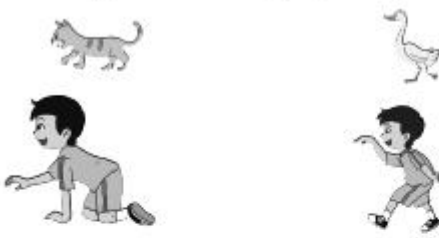


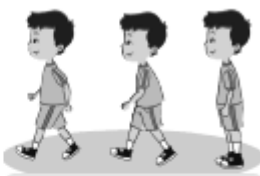



- Melakukan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana.
- Menjelaskan gerak dasar lokomotor.
- Melakukan gerakan lokomotor dalam permainan.

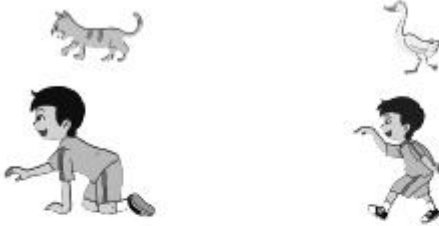




F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>) ▪ Guru memeriksa kehadiran siswa ▪ Menyanyikan Lagu Indonesia Raya, lagu nasional, lagu daerah <i>Nasionalis</i> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengemukakan tema yang akan digunakan pada pembelajaran. Tema yang digunakan adalah Hidup Rukun. (<i>Nasionalis</i>) ▪ Siswa mengamati gambar yang terdapat pada Buku Siswa. Guru memancing motivasi siswa dengan bertanya jawab dengan siswa. (<i>Nasionalis</i>) ▪ Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di bawah gambar utama dapat digunakan sebagai bahan untuk bertanya jawab dengan siswa. ▪ Pertanyaan besarnya adalah, “Bagaimana agar kerukunan dapat terjaga di rumah, tempat bermain, sekolah, dan masyarakat?” ▪ Guru merespons setiap jawaban siswa sehingga terjadi suasana diskusi yang hidup. ▪ Pertanyaan besar tersebut akan dijawab dengan kegiatan pembelajaran menggunakan Tema Hidup Rukun. ▪ Guru menyampaikan subtema yang akan digunakan untuk pembelajaran, yaitu Hidup Rukun di Rumah. Yang perlu diketahui bahwa kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar yang sudah dipetakan dalam subtema. 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar gerak dasar berjalan. Siswa memperhatikan guru memperagakan gerak dasar berjalan (mengamati, menanya, dan menggali informasi). (<i>Communication</i>) ▪ Siswa memperagakan sesuai contoh guru (mencoba, menalar). (<i>Mandiri</i>) ▪ Gerak dasar berjalan dikembangkan dengan berjalan berpasangan atau jalan beregu. (<i>Gotong-royong</i>) ▪ Petunjuk Permainan Hewan Berjalan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa berdiri melingkar, sedangkan guru berdiri di tengah. ▪ Guru memberi aba-aba nama hewan. Siswa menirukan gerakan hewan yang disebutkan guru. ▪ Pada saat siswa menirukan gerakan hewan, guru mengacungkan jari menunjuk sebuah angka. 	100 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencari teman sebanyak angka yang ditunjukkan oleh guru, sambil berjalan menirukan gerakan hewan. ▪ Siswa yang tidak mendapat teman, diminta untuk menyanyi. <p>▪ Pada permainan ini, guru dapat mengamati sikap sportif yang ditunjukkan oleh siswa.</p> <p>▪ Siswa mengamati gambar gerak dasar berjalan. Siswa mengamati gerakan yang diperagakan oleh guru. (<i>Communication</i>)</p> <p>▪ Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan segala hal yang ingin diketahuinya mengenai gerak dasar berjalan.</p> <p>▪ Siswa mencoba memperagakan gerak dasar berjalan.</p> <p style="text-align: center;">Coba tirukan gerakan berbagai jenis hewan berjalan!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Lakukan permainan menirukan hewan berjalan!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Peragaan gerakan berikut di bawah bimbingan gurumu!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Berjalan ke depan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sikap berjalan yang benar</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Berjalan ke belakang</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Berjalan ke samping</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Berjalan berkelompok dengan rapi</p> </div>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Coba tirukan gerakan berbagai jenis hewan berjalan!</p>  <p>Lakukan permainan menirukan hewan berjalan!</p>  <p>Peragakan gerakan-gerakan berikut!</p>    <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengamati kemampuan siswa dalam gerak dasar berjalan (Rubrik Penilaian 2, PJOK KD 3.1 dan KD 4.1). Sikap yang dikembangkan adalah disiplin dan sportif. ▪ Siswa memperagakan gerak berjalan bersama sesuai formasi yang ditentukan. (<i>Mandiri</i>) 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari (<i>Integritas</i>) ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan 	<p>20 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>) 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Gambar gerak dasar berjalan.

MENGETAHUI,
KEPALA SD N 1 PURWOGONDO

KALIPURWO,
GURU PENJASORKES

SAYIDI, S.Pd. SD
NIP. 19640206 198806 1 002

HUSEN FITRIANSYAH, S.Pd
NIP. 19800813 200903 1 007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD N 1 PURWOGONDO
Kelas / Semester	: II / 1
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema 1	: Hidup Rukun
Sub Tema 2	: Hidup Rukun di Tempat Bermain
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 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 dan sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

PJOK

3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

PJOK

- Menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Mengidentifikasi konsep gerak variasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan
- Mempraktekan konsep gerak variasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberi contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Dengan diberi contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Dengan diberikan contoh gerakan dari guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.

- Dengan diberikan contoh dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dengan benar.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius
Nasionalis
Mandiri
Gotong-royong
Integritas

E. MATERI PEMBELAJARAN








- Menjelaskan gerak dasar berlari.
- Mempraktikkan gerakan berlari dalam permainan Menjala Ikan.
- Menjelaskan gerak dasar berlari ke berbagai arah.
- Mempraktikkan gerak berlari dalam permainan sederhana.


F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>) ▪ Guru memeriksa kehadiran siswa ▪ Menyanyikan Lagu Indonesia Raya, lagu nasional, lagu daerah <i>Nasionalis</i> ▪ Siswa diminta mengamati gambar suasana anak-anak yang sedang bermain. Gambar tersebut merupakan pengantar pembelajaran subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain. Siswa diajak untuk mengetahui pentingnya hidup rukun di tempat bermain. Pemahaman itu diarahkan dengan pertanyaan-pertanyaan setelah gambar subtema. (<i>Nasionalis</i>) ▪ Guru bertanya jawab dengan siswa. Suasana tanya jawab yang menyenangkan akan memotivasi siswa mengikuti pembelajaran. (<i>Communication</i>) 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan pemanasan di bawah bimbingan guru sebelum melakukan kegiatan olahraga. ▪ Siswa mengamati gambar gerakan-gerakan berlari seperti gambar pada Buku Siswa. Guru memberi contoh dengan memperagakan gerak-gerakan tersebut. ▪ Siswa memperagakan gerak dasar lokomotor sesuai contoh yang diberikan guru. (<i>Mandiri</i>) 	100 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p style="text-align: center;">Perhatikan gerak berlari di bawah ini!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lari pendek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lari panjang</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Lari melewati bilah bambu</p> </div> <p style="text-align: center;">Peragakan gerakan tersebut dengan bimbingan gurumu.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lari pendek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lari panjang</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Lari melewati rintangan ban bekas</p> </div> <p style="text-align: center;">Kemudian, lakukan permainan di bawah ini bersama teman-temanmu!</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Setelah melakukan gerakan-gerakan tersebut, mari lakukan permainan berikut.</p>  <p>Perhatikan gambar anak-anak yang sedang bermain Menjala Ikan. Tuliskan sikap yang menunjukkan saling membantu dengan teman!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengamati kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas olahraga. (Rubrik Penilaian 2, PJOK KD 3.1 dan KD 4.1) ▪ Setelah selesai melakukan gerakan-gerakan dasar lokomotor, siswa melakukan permainan Menjala Ikan. <p>Petunjuk Permainan Menjala Ikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diajak ke lapangan permainan. 2. Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama terdiri atas tiga sampai 4 siswa. Kelompok pertama menjadi jaring. 3. Selebihnya siswa merupakan kelompok 2, menjadi kelompok ikan. 4. Kelompok jaring saling bergandengan tangan berusaha menangkap ikan dengan cara mengejanya. 5. Ikan yang dikejar harus menghindar. Apabila siswa (ikan) duduk, maka siswa (jaring) tidak boleh menangkapnya. 6. Siswa (ikan) yang tertangkap menjadi kelompok jaring, sehingga kelompok jaring menjadi semakin panjang. 7. Demikian seterusnya sampai ikan habis. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi pengantar mengenai pentingnya menjaga persatuan dan kekompakan. Hal itu untuk mengaitkan pelajaran olahraga dengan tema yang sedang digunakan dalam proses pembelajaran. Kekompakan itu akan diterapkan dalam permainan bentengan yang akan dilakukan oleh siswa. (<i>Communication</i>) ▪ Siswa diajak melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan. Guru mengingatkan kembali gerak dasar lokomotor. Siswa memperagakan gerakan tersebut. Guru mengamati kemampuan siswa dalam melakukan gerakan tersebut (Rubrik penilaian 2, PJOK KD 3.1 dan KD 4.1). Sikap yang dikembangkan adalah tertib. ▪ Siswa melakukan permainan berlari berpasangan dengan rintangan. Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa melakukan permainan dengan sportif. (<i>Gotong-royong</i>) <p>Apabila waktu masih memungkinkan, siswa dapat melakukan permainan bentengan. Tekankan kepada siswa pentingnya persatuan dan kekompakan ketika bermain. (<i>Integritas</i>)</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cerita yang dibuat siswa di sekolah diperlihatkan kepada orang tua. Siswa membaca cerita tersebut bersama orang tua. Orang tua memberi pertanyaan terkait dengan cerita tersebut. Hal itu untuk melatih siswa dalam memahami isi cerita dan mempelajari kalimat ajakan yang ada di dalam cerita tersebut. Siswa berlatih membuat kalimat ajakan kemudian dituliskan di dalam buku tugas untuk dikumpulkan kepada guru. (<i>Integritas</i>) ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>) 	20 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Gambar permainan Menjala Ikan
- Lapangan untuk bermain bentengan

MENGETAHUI,
KEPALA SD N 1 PURWOGONDO

KALIPURWO,
GURU PENJASORKES

SAYIDI, S.Pd. SD
NIP. 19640206 198806 1 002

HUSEN FITRIANSYAH, S.Pd
NIP. 19800813 200903 1 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N 1 PURWOGONDO
Kelas / Semester	: II / 1
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema 1	: Hidup Rukun
Sub Tema 3	: Hidup Rukun di Sekolah
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 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 dan sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

PJOK

3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

PJOK

- Menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dengan benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberikan contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Dengan diberikan contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dengan benar.
- Dengan diberikan contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Dengan diberikan contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius
 Nasionalis
 Mandiri
 Gotong-royong
 Integritas

E. MATERI PEMBELAJARAN







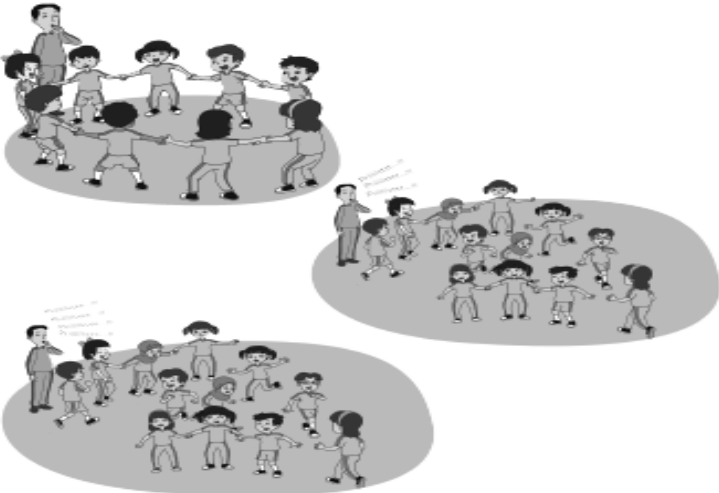
- Menjelaskan gerakan dasar berlari.
- Mempraktikkan lari berpasangan.
- Menjelaskan gerak dasar berlari ke segala arah.
- Mempraktikkan gerak berlari dalam permainan berpasangan.

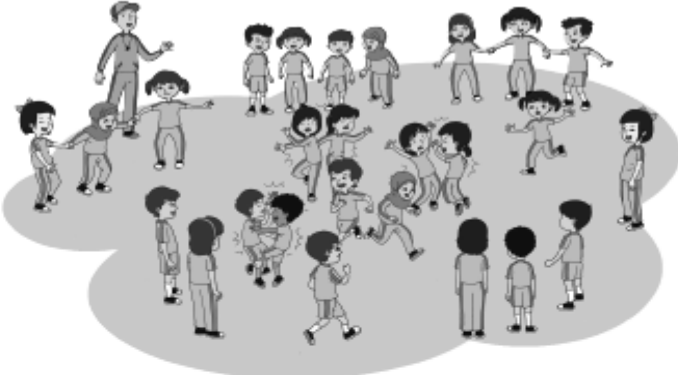

F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>) ▪ Guru memeriksa kehadiran siswa ▪ Menyanyikan Lagu Indonesia Raya, lagu nasional, lagu daerah <i>Nasionalis</i> ▪ Siswa dimotivasi oleh guru untuk memulai pembelajaran dengan subtema Hidup Rukun di Sekolah. Siswa membaca teks yang terdapat pada Buku Siswa mengenai contoh hidup rukun di sekolah. Kemudian, siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai contoh sikap hidup rukun yang sudah dilakukan siswa di sekolah. Apabila kesulitan menjawab, guru dapat membimbing siswa dengan membaca kembali teks pengantar subtema dan memberikan contoh-contoh yang berkaitan dengan teks tersebut. Misalnya, ketika beristirahat, Udin dan Beni berbagi bekal yang dibawa masing-masing. Ketika beristirahat, siswa berbincang-bincang santai dan bergembira. (<i>Communication</i>) ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Hidup Rukun". (<i>Nasionalis</i>) ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan (<i>Communication</i>) 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebagai pengantar pembelajaran ini, siswa mengamati kegiatan-kegiatan di sekolah yang memerlukan kerukunan. Pengantar ini diberikan ketika siswa mempersiapkan diri untuk berolahraga. Kemudian, siswa mengamati contoh kegiatan yang terdapat pada Buku Siswa. ▪ Siswa mengamati gambar gerak berlari ke segala arah. Siswa menuju lapangan untuk memperagakan gerakan-gerakan yang terdapat di Buku Siswa. Guru memberi contoh, kemudian siswa mengikuti gerakan sesuai contoh guru. (<i>Communication</i>) 	100 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Peragakan gerakan tersebut dengan bimbingan gurumu.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lari pendek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lari panjang</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lari pendek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lari panjang</p> </div> </div> <p>Setelah melakukan gerakan-gerakan di atas, mari lakukan permainan berlari berpasangan berikut. Sebelum berlari, lakukan pemanasan terlebih dahulu.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lari berpasangan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lomba lari berpasangan</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">Permainan Membuat Kelompok</p> <p>Mari melakukan permainan berpasangan. Ikuti petunjuk gurumu.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p data-bbox="480 276 922 309">Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p data-bbox="480 725 954 757">Ceritakan tentang gambar di atas!</p> <p data-bbox="480 775 1175 842">Apa yang seharusnya dilakukan oleh dua anak yang saling berebut?</p> <p data-bbox="480 849 862 882">Perhatikan gambar berikut!</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="412 1223 1279 1323">▪ Guru mengamati kemampuan siswa dalam berlari. Guru dapat menggunakan pedoman penilaian 1 (Rubrik penilaian PJOK KD 3.1 dan KD 4.1) <li data-bbox="412 1348 1279 1559">▪ Siswa bermain berlari berpasangan. Permainan ini membutuhkan kekompakan, tekankan kepada siswa untuk menjaga kekompakan dengan pasangannya. Kekompakan dapat tumbuh karena sikap saling peduli. Oleh karena itu, sikap peduli kepada temannya dapat diamati pada kegiatan ini. (<i>Gotong-royong</i>) <li data-bbox="412 1584 1279 1684">▪ Siswa membaca teks berjudul Berolahraga Bersama. Di dalam teks tersebut terdapat kalimat perintah yang harus ditunjukkan oleh siswa. (<i>Literasi</i>) <li data-bbox="412 1709 1279 1771">▪ Siswa menggaris bawahi kalimat perintah yang terdapat pada teks tersebut. <li data-bbox="412 1796 1279 1829">▪ Siswa melakukan pemanasan sebelum berolahraga. (<i>Mandiri</i>) <li data-bbox="412 1854 1279 1886">▪ Siswa melakukan gerakan berlari ke segala arah. <li data-bbox="412 1911 1279 1943">▪ Siswa melakukan permainan membuat kelompok. <p data-bbox="456 1946 691 1978">Aturan Permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="505 1996 1279 2058">✓ Siswa membentuk formasi lingkaran, guru berada di luar lingkaran. <li data-bbox="505 2070 1279 2133">✓ Guru membunyikan peluit, siswa memperhatikan jumlah peluit ditiup. <li data-bbox="505 2145 1279 2245">✓ Siswa membentuk kelompok dengan teman sesuai jumlah bunyi peluit, misalnya peluit berbunyi 3 kali (priit, priit, priit) siswa membentuk kelompok 3 orang. <li data-bbox="505 2257 1279 2320">✓ Begitu peluit berbunyi, siswa harus segera berlari membentuk kelompok. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa yang tidak mendapat kelompok, diberi sanksi menyanyi, menari, atau bercerita. ▪ Guru mengamati kemampuan siswa dalam berlari dan melakukan permainan dengan berpedoman pada rubrik penilaian (PJOK KD 3.1 dan 4.1) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menugaskan kepada siswa untuk mencari cerita tentang tolongmenolong dan toleransi di majalah atau sumber lain. Orang tua membantu siswa mengerjakan tugas tersebut. (<i>Integritas</i>) ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>) 	20 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Lapangan Bermain

MENGETAHUI,
KEPALA SD N 1 PURWOGONDO

KALIPURWO,
GURU PENJASORKES

SAYIDI, S.Pd. SD
NIP. 19640206 198806 1 002

HUSEN FITRIANSYAH, S.Pd
NIP. 19800813 200903 1 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N 1 PURWOGONDO
Kelas / Semester	: II / 1
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema 1	: Hidup Rukun
Sub Tema 4	: Hidup Rukun di Masyarakat
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 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 dan sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

PJOK

3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

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

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

PJOK

- Menjelaskan prosedur gerakan melompat ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Mempraktikkan gerak melompat ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberikan contoh gerakan melompat dari guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan melompat ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Dengan diberikan contoh gerakan melompat oleh guru, siswa dapat mempraktikkan gerak melompat ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
- Dengan diberikan contoh gerakan melompat dari guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan melompat ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- Dengan diberikan contoh gerakan dari guru, siswa dapat mempraktikkan gerak melompat ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dengan benar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius

Nasionalis
Mandiri
Gotong-royong
Integritas

E. MATERI PEMBELAJARAN





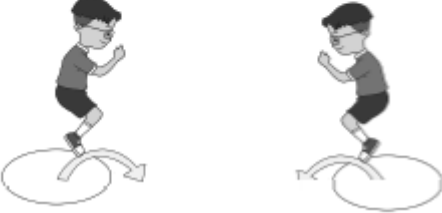
- Menjelaskan gerak dasar melompat ke berbagai arah.
- Mempraktikkan gerakan melompat dalam permainan.


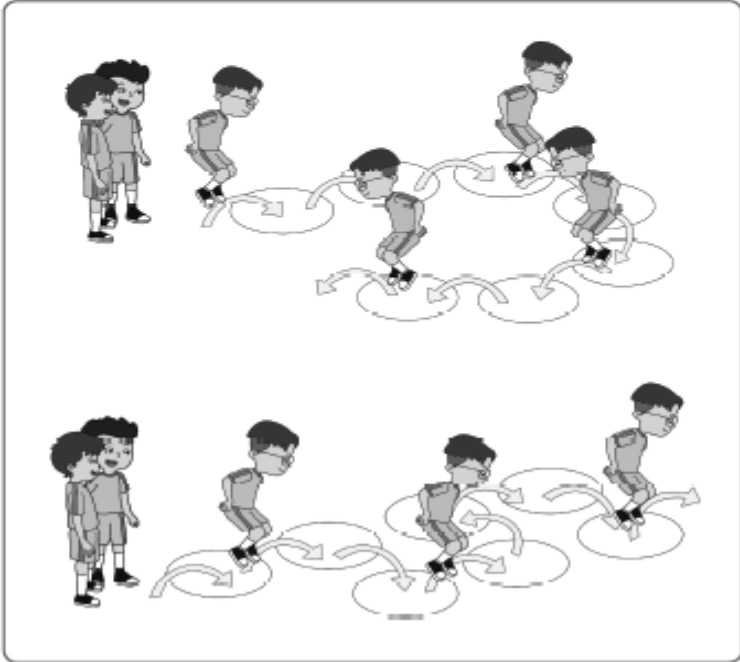
F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>) ▪ Guru memeriksa kehadiran siswa ▪ Menyanyikan Lagu Indonesia Raya, lagu nasional, lagu daerah <i>Nasionalis</i> ▪ Siswa mengamati gambar tentang gotong royong warga membersihkan lingkungan tempat tinggal. Siswa memperoleh pemahaman mengenai hidup rukun di masyarakat. Guru juga dapat membawa gambar lain atau foto-foto yang menggambarkan kegiatan gotong royong warga. (<i>Communication</i>) ▪ Siswa menandai gambar-gambar di Buku Siswa yang menunjukkan kerukunan di masyarakat. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang kegiatan seperti itu yang pernah dilihatnya di lingkungan sekitar. ▪ Siswa dipancing untuk bercerita mengenai hal tersebut. Guru membimbing dengan pertanyaan agar siswa mau bercerita. (<i>Literasi</i>) ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Hidup Rukun". (<i>Nasionalis</i>) ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gerakan melompat yang diperagakan oleh guru. ▪ Guru memperagakan gerakan melompat sesuai yang dicontohkan guru. ▪ Guru mengamati kemampuan siswa dalam melakukan gerak melompat. Guru dapat mengamati pemahaman siswa mengenai gerakan melompat dengan cara memberi pertanyaan lisan. (Penilaian PJOK KD 3.1) Siswa diamati kemampuannya dalam mempraktikkan gerakan melompat dengan pedoman penilaian (rubrik penilaian PJOK KD 4.1). ▪ Siswa melakukan permainan melompat melalui rintangan. (100 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>Creativity and Innovation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gerakan-gerakan melompat di Buku Siswa. ▪ Siswa mempersiapkan kegiatan berolahraga. ▪ Sebelum berolahraga, lakukan pemanasan. ▪ Siswa mengamati gerakan yang diperagakan guru. <p style="text-align: center;">Lakukan gerakan itu di bawah bimbingan gurumu!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Setelah melakukan gerakan-gerakan di atas, mari melakukan permainan berikut.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Kamu dapat melanjutkan kegiatan dengan permainan tapak gunung.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<div style="text-align: center;">  <p>Mari lakukan permainan berikut.</p>  </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi pertanyaan lisan mengenai gerakan melompat. (PJOK KD3.1). ▪ Siswa membedakan gerakan melompat dan meloncat. Melompat adalah gerakan yang bertumpu pada satu, sedangkan meloncat gerakan yang bertumpu pada dua kaki) (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) ▪ Siswa meniru gerakan yang diperagakan guru. (Penilaian PJOK KD 4.1) ▪ Siswa melakukan permainan gerakan melompat. (<i>Mandiri</i>) ▪ Siswa membaca teks percakapan tentang olahraga melompat. (<i>Literasi</i>) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apabila memungkinkan, siswa bermain gunung bersama teman-teman di lingkungan sekitar dengan didampingi orang tua. Kegiatan ini untuk melatih siswa bersosialisasi dengan teman di sekitar rumah. Bila tidak memungkinkan, siswa mencari cerita atau berita dari buku cerita atau majalah tentang kegiatan gotong royong warga di lingkungan. Orang tua membantu siswa mencari bahan-bahan cerita tersebut. (<i>Integritas</i>) ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>) 	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Hidup Rukun* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Lapangan bermain

MENGETAHUI,
KEPALA SD N 1 PURWOGONDO

KALIPURWO,
GURU PENJASORKES

SAYIDI, S.Pd. SD
NIP. 19640206 198806 1 002

HUSEN FITRIANSYAH, S.Pd
NIP. 19800813 200903 1 007