

## TUGAS 2

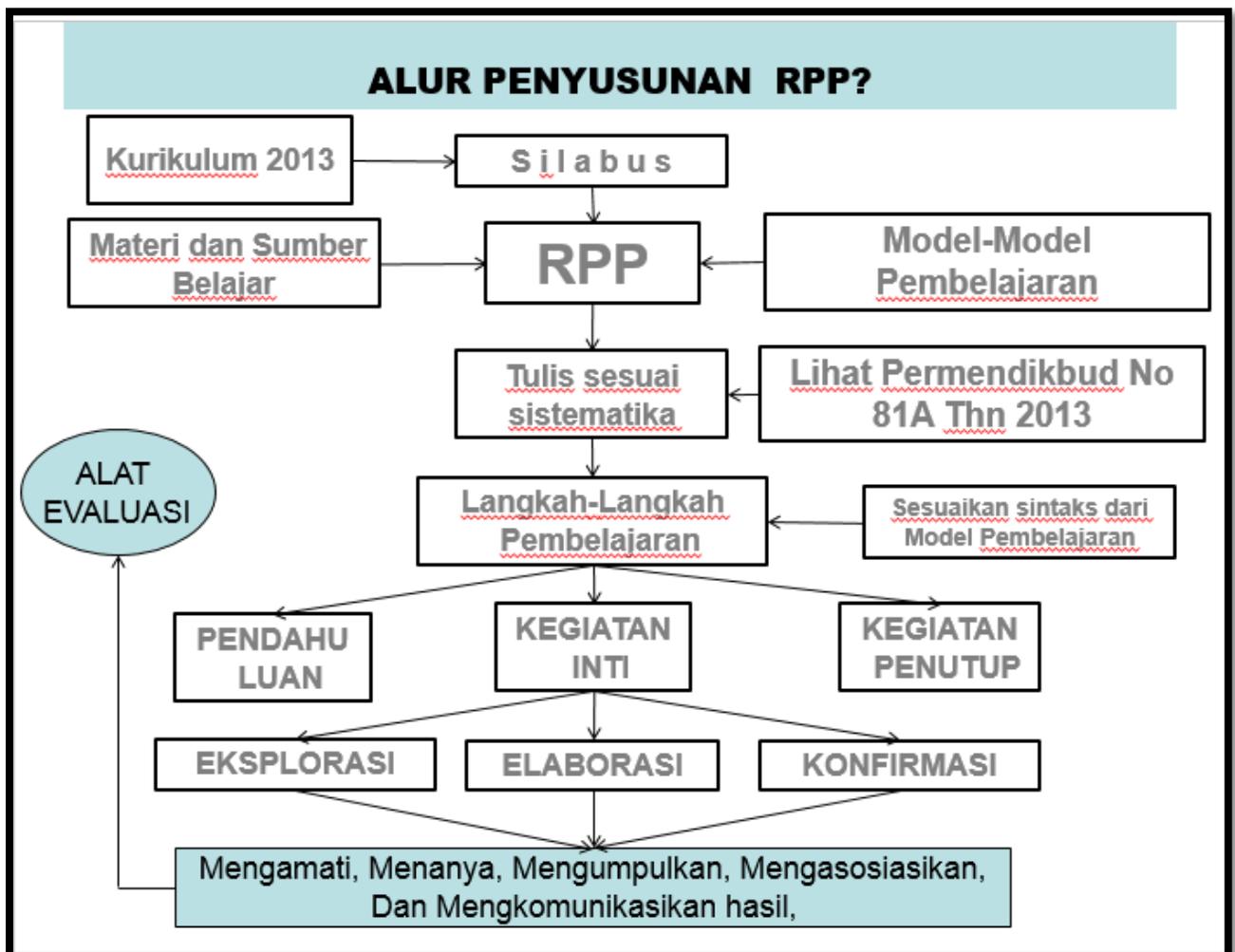
### 2.3.1.1 Desain RPP 3 Pertemuan Daring

Mengembangkan RPP sesuai kurikulum dengan memperhatikan :

- RPP untuk pembelajaran daring yang digunakan berdasarkan hasil analisis kurikulum dan program semester
- RPP yang digunakan harus dapat dilaksanakan saat PPL yang akan dilakukan secara daring.
- Model daring yang dirancang dapat berupa mode sinkron melalui aplikasi *video conference* (misalnya, *zoom*, *webex*, *google meet*), asinkron melalui LMS (misalnya *moodle*, *edmodo*, *google classroom*), atau kombinasi sinkron dan asinkron sesuai kebutuhan dan kesiapan.
- RPP yang dikembangkan berorientasi kepada pengembangan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) peserta didik dengan menggunakan pendekatan TPACK (*Technological and Pedagogical Content Knowledge*)

### JAWAB :

Langkah-langkah membuat RPP



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**  
**Dalam Jaringan (Daring)**

**Satuan Pendidikan** : SD CITRA BUNDA BATU  
**Muatan Pelajaran** : PJOK  
**Kelas / Semester** : VI / 1 (ganjil)  
**Materi Pembelajaran** : Variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar.  
**Alokasi Waktu** : 140 menit  
**Pertemuan** : (4 x 35 menit)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN) KI-3</b>	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 di sekolah.
<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN) KI-4</b>	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas 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 Pencapaian Kompetensi**

<b>PERTEMUAN 1</b>	
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</b>
3.3 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	<b>IPK Penunjang:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan ular-ularan – C2</li> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan lompat kangguru – C2</li> </ul> <b>IPK Kunci:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain ular-ularan – C3</li> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain lompat kangguru– C3</li> </ul> <b>IPK Penguasaan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merangkum materi dari PPT materi variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar. – C4</li> <li>- Membuat video kegiatan praktek gerak – C6</li> </ul>
4.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	<b>IPK Penunjang:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti contoh bentuk latihan permainan ular-ularan dari video pembelajaran – P1</li> <li>- Mengikuti contoh bentuk latihan permainan lompat kangguru dari video pembelajaran – P1</li> </ul> <b>IPK Kunci:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan ular-ularan – P2</li> <li>- Melakukan permainan lompat kangguru – P2</li> </ul> <b>IPK Penguasaan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memutar video pembelajaran setiap gerakan sesuai barcode materi pembelajaran Variasi dan Kombinasi Jalan, Lari, Lompat dan Lempar di buku cetak Penjasorkes K13 Erlangga. – P3</li> <li>- Mengirimkan hasil belajar dalam bentuk video pada guru melalui grup WA kelas. – P3</li> <li>- Mengoperasikan HP dalam pengerjaan lembar kerja pada aplikasi erlangga book reader dan googel formulir latihan soal. – P3</li> </ul>

PERTEMUAN 2	
KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	<p><b>IPK Penunjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan halang rintang – C2</li> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan halang rintang – C2</li> </ul> <p><b>IPK Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain halang rintang – C3</li> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain gobak sodor – C3</li> </ul> <p><b>IPK Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membandingkan perbedaan lari dan jalan – C5</li> <li>- Membandingkan perbedaan lompat dan loncat – C5</li> <li>- Membuat video kegiatan praktek gerak – C6</li> </ul>
4.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	<p><b>IPK Penunjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti contoh bentuk latihan permainan halang rintang dari video pembelajaran – P1</li> <li>- Mengikuti contoh bentuk latihan gerak dasar permainan gobak sodor dari video pembelajaran – P1</li> </ul> <p><b>IPK Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan halang rintang – P2</li> <li>- Melakukan permainan gerak dasar permainan gobak sodor – P2</li> </ul> <p><b>IPK Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memutar video pembelajaran setiap gerakan sesuai barcode materi pembelajaran Variasi dan Kombinasi Jalan, Lari, Lompat dan Lempar di buku cetak Penjasorkes K13 Erlangga. – P3</li> <li>- Mengirimkan hasil belajar dalam bentuk video pada guru melalui grup WA kelas. – P3</li> <li>- Mengoprasikan HP dalam pengerjaan lembar kerja pada aplikasi erlangga book reader dan googel formulir latihan soal. – P3</li> </ul>

PERTEMUAN 3	
KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	<p><b>IPK Penunjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan sunda manda – C2</li> </ul> <p><b>IPK Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengurutkan langkah-langkah bermain sunda manda – C3</li> </ul> <p><b>IPK Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat video kegiatan praktek gerak – C6</li> </ul>
4.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	<p><b>IPK Penunjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti contoh bentuk latihan permainan sunda manda dari video pembelajaran – P1</li> </ul> <p><b>IPK Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan permainan sunda manda – P2</li> </ul> <p><b>IPK Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memutar video pembelajaran setiap gerakan sesuai barcode materi pembelajaran Variasi dan Kombinasi Jalan, Lari, Lompat dan Lempar di buku cetak Penjasorkes K13 Erlangga. – P3</li> <li>- Mengirimkan hasil belajar dalam bentuk video pada guru melalui grup WA kelas. – P3</li> <li>- Mengoprasikan HP dalam pengerjaan lembar kerja pada aplikasi erlangga book reader dan googel formulir latihan soal. – P3</li> </ul>

TPACK

Siswa yang Aktif

HOTS

### C. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran siswa mampu **mengamati, menanya, mengeksplorasi, menganalisis dan mengkomunikasikan** siswa diharapkan dapat menguasai Variasi dan Kombinasi gerak dasar Jalan, Lari, Lompat dan Lempar dalam bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Telah menggambarkan tujuan pencapaian 4C, literasi dan PPK

### D. Materi Pembelajaran.

Variasi dan Kombinasi gerak dasar Jalan, Lari, Lompat dan Lempar.

### E. Metode Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran : Pendekatan Pengetahuan-Keterampilan (Knowledge-Skill Approach) Tanya jawab, Diskusi, Cooperative Learning, Pendekatan Motor Learning yaitu Demonstrasi.
2. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
  - a. Laptop
  - b. Android (HP)
  - c. Komputer
2. Alat/Bahan
  - a. Gawang lompat atau halang rintang
  - b. Pecahan Genting (Gaco)
  - c. Kapur atau alat yang dapat digunakan untuk menggambar pola di lantai atau tanah
  - d. Kun
  - e. Video Pembelajaran
3. Sumber Belajar
  - a. Buku Penjasorkes Kelas VI K13 Erlangga untuk SD/MI tahun 2017
  - b. Buku referensi lain yang relevan
  - c. Dari sumber Internet Googel

Catatan : Media dan alat yang digunakan menyesuaikan dengan sarana prasarana yang dimiliki siswa.

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengondisikan peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kesiapan peserta didik di WA grup. <b>2. Melakukan web meet</b></li> <li>3. Guru memimpin doa mengawali pembelajaran <b>( Religiusitas )</b></li> <li>4. Presensi siswa</li> <li>5. Siswa diajak menyanyikan Lagu Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <b>( Nasionalisme )</b></li> <li>6. Ice Breaking <b>( Melakukan tepuk PPK )</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&amp;ab_channel=KelasCerdas">https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&amp;ab_channel=KelasCerdas</a></li> <li>7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan dengan PPT. <b>( Transfer Knowledge )</b></li> <li>8. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab yang akan dikembangkan dalam pembelajaran kali ini. <b>( Transfer Knowledge )</b></li> <li>9. Siswa diminta memeriksa kesiapan alat olahraga dan mempersiapkan media belajar hari ini. <b>( Mandiri )</b></li> <li>10. Penyajian video kepada siswa, berupa PPT dan video pembelajran untuk kegiatan literasi. <b>( Literasi )</b></li> </ol>	<p>( Religiusitas ) ( Nasionalisme ) ( Mandiri ) – <b>Nilai PPK</b></p> <p>( Transfer Knowledge ) – <b>HOTS</b></p> <p><b>Literasi</b> Dan <b>Integrasi</b> <b>ICT - TPACK</b></p>	<p>35 menit 06.55-07.30</p>
<b>Apersepsi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya,</li> <li>12. Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya jawab.</li> <li>13. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ol>	<p>Mengkomunikasikan <b>Collaboration-4C</b> peserta didik dan guru.</p>	
<b>Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>14. Memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.</li> </ol>	<p><b>Motivasi</b> peserta didik.</p>	

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<b>PERTEMUAN 1</b>			
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Sintak Model Pembelajaran 1</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa <b>mengamati</b> dengan memutar penyampaian materi video pembelajaran dari youtube link yang di bagikan guru di grup WA. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jbjdp8Lo_ok&amp;ab_cchannel=ReginaPhysicalEducation">https://www.youtube.com/watch?v=Jbjdp8Lo_ok&amp;ab_cchannel=ReginaPhysicalEducation</a> (contoh)</li> <li><b>Lembar kerja</b> yaitu mencatat point penting materi dari PPT (C-4)</li> <li>Pemanasan sebelum melakukan tugas gerak</li> </ol> <div data-bbox="467 653 922 795" style="text-align: center;">  <p><b>Erlangga Book Reader</b> PENERBIT ERLANGGA</p> </div> <p>Aplikasi yang akan digunakan siswa untuk memutar video pembelajran yang memutar contoh gerak dengan scan barcode.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan prektek gerak (<i>KD4 Ketrampilan</i>)</li> <li>Melakukan permainan ular-ularan – P2</li> </ol> <div data-bbox="623 1032 906 1392" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>1.1 Gambar scan barcode hal 51</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan permainan lompat kangguru – P2</li> </ol> <div data-bbox="630 1521 899 1854" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>1.2 Gambar scan barcode hal 52</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat <b>menanya</b> dengan mengajukan pertanyaan dan melakukan tanya jawab melalui WA grup kelas .</li> <li><b>Mengumpulkan data</b> melakukan scan barcode pada buku cetak hal 51 dan 52.</li> <li><b>Mengasosiasikan</b> mengolah informasi dari video pembelajaran yaitu merekam kegiatan tugas gerak yang dilakukan dirumah.</li> <li><b>Mengkomunikasikan hasil</b> mengirim hasil rekaman video praktek gerak permainan ular-ularan dan lompat kangguru. (C-6)</li> <li>Dilanjutkan mengerjakan latihan soal di <b>google formulir 20 soal</b> . <i>KD 3 (Pengetahuan)</i></li> </ol>		<p>80 menit 07.30-08.55</p>

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pendinginan</li> <li>2. Melakukan web meet</li> <li>3. Melakukan refleksi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa saja yang telah diketahui tentang permainan ular-ularan?</li> <li>b. Apa saja yang telah diketahui tentang permainan lompat kanguru?</li> <li>c. Apa yang belum dipahami siswa?</li> <li>d. Bagaimana perasaan selama pembelajaran?</li> </ol> </li> <li>4. Melakukan evaluasi</li> <li>5. Dengan memberikan saran dan penilaian efektifitas pembelajaran</li> <li>6. Menunjuk salah satu video siswa sebagai contoh penilaian dari gerakan yang salah atau pun benar sehingga siswa dapat membedakan gerakan yang salah atau benar.</li> <li>7. Apresiasi pada siswa yang mendapatkan hasil baik dalam lembar kerja dan pada saat melakukan tugas gerak.</li> <li>8. Tindak lanjut menjelaskan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>9. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>10. Siswa menyimak cerita motivasi</li> <li>11. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</li> </ol>		25 menit 08.55-09.20
		Total	140 menit

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<p>1. Guru mengondisikan peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kesiapan peserta didik di WA grup.</p> <p><b>2. Melakukan web meet</b></p> <p>3. Guru memimpin doa mengawali pembelajaran <b>( Religiusitas )</b></p> <p>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <b>( Nasionalisme )</b></p> <p>5. Ice Breaking <b>( Melakukan tepuk PPK )</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&amp;ab_channel=KelasCerdas">https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&amp;ab_channel=KelasCerdas</a></p> <p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan dan hubungannya dengan materi sebelumnya. <b>( Transfer Knowledge )</b></p> <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab yang akan dikembangkan dalam pembelajaran kali ini. <b>( Transfer Knowledge )</b></p> <p>8. Siswa diminta memeriksa kesiapan alat olahraga dan mempersiapkan media belajar hari ini. <b>( Mandiri )</b></p>	<p>( Religiusitas ) ( Nasionalisme ) ( Mandiri ) – <b>Nilai PPK</b></p> <p>( Transfer Knowledge ) – <b>HOTS</b></p> <p><b>Literasi</b> Dan <b>Integrasi</b> <b>ICT - TPACK</b></p>	<p>35 menit 06.55-07.30</p>
<b>Apersepsi</b>	<p>9. Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya,</p> <p>10. Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya jawab.</p> <p>11. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</p>	<p>Mengkomunikasikan <b>Collaboration-4C</b> peserta didik dan guru.</p>	
<b>Motivasi</b>	<p>12. Memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.</p>	<p><b>Motivasi</b> peserta didik.</p>	

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<b>PERTEMUAN 2</b>			
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Sintak Model Pembelajaran 1</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa <b>mengamati</b> dengan memutar penyampaian materi video pembelajaran dari youtube link yang di bagikan guru di grup WA.</li> <li><b>Lembar kerja</b> yaitu mencatat point penting materi dari PPT (C-4)</li> <li>Pemanasan sebelum melakukan tugas gerak</li> </ol> <div data-bbox="467 567 922 709" style="text-align: center;">  <p><b>Erlangga Book Reader</b> PENERBIT ERLANGGA</p> </div> <p>Aplikasi yang akan digunakan siswa untuk memutar video pembelajran yang memutar contoh gerak dengan scan barcode.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan prektek gerak (<i>KD4 Ketrampilan</i>).</li> <li>Mengikuti contoh bentuk latihan permainan halang rintang dari video pembelajaran – P1</li> </ol> <div data-bbox="656 970 870 1252" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>1.3 Gambar scan barcode hal 54</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti contoh bentuk latihan gerak dasar permainan gobak sodor dari video pembelajaran – P1</li> </ol> <div data-bbox="656 1408 870 1709" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>1.4 Gambar scan barcode hal 56</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat <b>menanya</b> dengan mengajukan pertanyaan dan melakukan tanya jawab melalui WA grup kelas.</li> <li><b>Mengumpulkan data</b> melakukan scan barcode pada buku cetak hal 54 dan 56.</li> <li><b>Mengasosiasikan</b> mengolah informasi dari video pembelajaran yaitu merekam kegiatan tugas gerak yang dilakukan dirumah.</li> <li><b>Mengkomunikasikan hasil</b> mengirim hasil rekaman video praktek gerak permainan halang rintang dan kombinasi gerak dasar yang ada dalam gobak sodor. (C-6)</li> <li>Dilanjutkan mengerjakan latihan soal di <b>google formulir</b> 20 soal . <i>KD 3 (Pengetahuan)</i></li> </ol>		<p>80 menit 07.30-08.55</p>

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
Penutup	<p>12. Melakukan pendinginan</p> <p><b>13. Melakukan web meet</b></p> <p><b>14. Melakukan refleksi</b></p> <p>a. Apa saja yang telah diketahui tentang permainan halang rintang?</p> <p>b. Apa saja yang telah diketahui tentang permainan gobak sodor?</p> <p>c. Apa yang belum dipahami siswa?</p> <p>d. Bagaimana perasaan selama pembelajaran?</p> <p><b>15. Melakukan evaluasi</b></p> <p>16. Dengan memberikan saran dan penilaian efektifitas pembelajaran</p> <p>17. Menunjuk salah satu video siswa sebagai contoh penilaian dari gerakan yang salah atau pun benar sehingga siswa dapat membedakan gerakan yang salah atau benar.</p> <p>18. <b>Apresiasi</b> pada siswa yang mendapatkan hasil baik dalam lembar kerja dan pada saat melakukan tugas gerak.</p> <p>19. <b>Tindak lanjut</b> menjelaskan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>20. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>21. Siswa menyimak cerita <b>motivasi</b></p> <p>22. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>		25 menit 08.55-09.20
		Total	140 menit

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengondisikan peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kesiapan peserta didik di WA grup. <b>2. Melakukan web meet</b></li> <li>3. Guru memimpin doa mengawali pembelajaran <b>( Religiusitas )</b></li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <b>( Nasionalisme )</b></li> <li>5. Ice Breaking <b>( Melakukan tepuk PPK )</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&amp;ab_channel=KelasCerdas">https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&amp;ab_channel=KelasCerdas</a></li> <li>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan dan hubungannya dengan materi sebelumnya. <b>( Transfer Knowledge )</b></li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab yang akan dikembangkan dalam pembelajaran kali ini. <b>( Transfer Knowledge )</b></li> <li>8. Siswa diminta memeriksa kesiapan alat olahraga dan mempersiapkan media belajar hari ini. <b>( Mandiri )</b></li> <li>9. Penyajian video kepada siswa, berupa link video pembelajran untuk kegiatan literasi. <b>( Literasi )</b></li> </ol>	<p>( Religiusitas ) ( Nasionalisme ) ( Mandiri ) – <b>Nilai PPK</b></p> <p>( Transfer Knowledge ) – <b>HOTS</b></p> <p><b>Literasi</b> Dan <b>Integrasi</b> <b>ICT - TPACK</b></p>	<p>35 menit 06.55-07.30</p>
<b>Apersepsi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya,</li> <li>11. Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya jawab.</li> <li>12. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li> </ol>	<p>Mengkomunikasikan <b>Collaboration-4C</b> peserta didik dan guru.</p>	
<b>Motivasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.</li> </ol>	<p><b>Motivasi</b> peserta didik.</p>	

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<b>PERTEMUAN 3</b>			
<b>Kegiatan Inti</b>  <b>Sintak Model Pembelajaran 1</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa <b>mengamati</b> dengan memutar penyampaian materi video pembelajaran dari youtube link yang di bagikan guru di grup WA.</li> <li><b>Lembar kerja</b> yaitu mencatat point penting materi dari PPT (C-4)</li> <li>Pemanasan sebelum melakukan tugas gerak</li> </ol> <div data-bbox="467 567 922 709" style="text-align: center;">  <p><b>Erlangga Book Reader</b> PENERBIT ERLANGGA</p> </div> <p>Aplikasi yang akan digunakan siswa untuk memutar video pembelajran yang memutar contoh gerak dengan scan barcode.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan prektek gerak (<i>KD4 Ketrampilan</i>).</li> <li>Mengikuti contoh bentuk latihan permainan sunda manda dari video pembelajaran – P1</li> </ol> <div data-bbox="625 970 906 1338" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>1.5 Gambar scan barcode hal 58</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat <b>menanya</b> dengan mengajukan pertanyaan dan melakukan tanya jawab melalui WA grup kelas.</li> <li><b>Mengumpulkan data</b> melakukan scan barcode pada buku cetak hal 58</li> <li><b>Mengasosiasikan</b> mengolah informasi dari video pembelajaran yaitu merekam kegiatan tugas gerak yang dilakukan dirumah.</li> <li><b>Mengkomunikasikan hasil</b> mengirim hasil rekaman video praktek gerak permainan halang rintang dan kombinasi gerak dasar yang ada dalam gobak sodor. (C-6)</li> <li>Dilanjutkan mengerjakan <b>latihan soal</b> di buku cetak hal 60-62. <i>KD 3 (Pengetahuan)</i></li> </ol>		80 menit 07.30-08.55

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<p style="text-align: center;"><b>Penutup</b></p>	<p>23. Melakukan pendinginan</p> <p>24. Melakukan web meet</p> <p>25. Melakukan refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa saja yang telah diketahui tentang permainan sunda manda?</li> <li>b. Apa yang belum dipahami siswa?</li> <li>c. Bagaimana perasaan selama pembelajaran?</li> </ol> <p>26. Melakukan evaluasi</p> <p>27. Dengan memberikan saran dan penilaian efektifitas pembelajaran</p> <p>28. Menunjuk salah satu video siswa sebagai contoh penilaian dari gerakan yang salah atau pun benar sehingga siswa dapat membedakan gerakan yang salah atau benar.</p> <p>29. Apresiasi pada siswa yang mendapatkan hasil baik dalam lembar kerja dan pada saat melakukan tugas gerak.</p> <p>30. Tindak lanjut menjelaskan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>31. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>32. Siswa menyimak cerita motivasi</p> <p>33. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>		<p style="text-align: center;">25 menit 08.55-09.20</p>
		Total	140 menit

## H. Penilaian

### a. Penilaian Pengetahuan

Pertemuan	IPK	Kegiatan Siswa	Jenis Soal	Butir Soal	Skor
Ke-1	<p><b>IPK Penunjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan ular-ularan – C2</li> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan lompat kangguru – C2</li> </ul> <p><b>IPK Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain ular-ularan – C3</li> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain lompat kangguru– C3</li> </ul> <p><b>IPK Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merangkum materi dari PPT materi variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar. – C4</li> <li>- Membuat video kegiatan praktek gerak – C6</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencatat point-point penting dari materi pada PPT</li> <li>2. Mengerjakan soal Goggel Formulir</li> </ol>	<p>Tes Tulis</p> <p>PG 20 soal</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kombinasi gerak yang diperlukan dalam permainan ular-ularan adalah kombinasi gerak. . .               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Jalan dan lari, lompat-dan loncat</li> <li>b. Lari, lompat dan jalan</li> <li>c. Jalan dan lompat</li> <li>d. Melempar dan melompat</li> </ol> </li> <li>2. Kombinasi gerak yang diperlukan dalam permainan lompat kangguru adalah kombinasi gerak. . .               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Jalan dan lari</li> <li>b. Lari, lompat dan jalan</li> <li>c. Jalan, dan lompat</li> <li>d. Melempar dan melompat</li> </ol> </li> <li>3. Kombiansi gerakan adalah . . . dari beberapa gerak dasar.               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mencocokkan</li> <li>b. Menggabungkan</li> <li>b. Melakukan</li> <li>c. Menjadikan</li> </ol> </li> <li>4. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran PJOK apa yang harus kalian lakukan . . .               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendinginan</li> <li>b. Berdoa dan pendinginan</li> <li>c. Berdoa dan pemanasan</li> <li>d. Pemanasan</li> </ol> </li> </ol>	<p>5 poit x 20 soal</p>

				<p>5. Pemanasan bermanfaat untuk tubuh yaitu . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Agar tubuh siap untuk bermain</li><li>b. Agar badan kuat</li><li>c. Agar tetap bugas</li><li>d. Agar tubuh bersemangat melakukan permainan</li></ul> <p>6. Jalan dan lari dilakukan menggunakan anggota tubuh yaitu kaki, lari dilakukan dengan kecepatan maksimal dan jalan dilakukan dengan kecepatan . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Lambat</li><li>b. Tetap</li><li>c. Normal</li><li>d. Naik-turun</li></ul> <p>7. Dalam mempraktikan gerakan melompat tumpuan kaki menggunakan . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Satu kaki</li><li>b. Dua kaki</li><li>c. Kaki kanan dan kiri</li><li>d. Kaki yang terkuat bersama</li></ul> <p>8. Dalam mempraktikan gerakan meloncat tumpuan kaki menggunakan . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Satu kaki</li><li>b. Dua kaki</li><li>c. Kaki kanan dan kiri</li><li>d. Kaki yang terkuat bersama</li></ul>	
--	--	--	--	--	--

				<p>9. Gerakan dalam permainan ular-ularan terbagi menjadi 4 abgian yaitu seperti . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Lari cepat-lari kesamping- lompat- loncat</li><li>b. Lompat-loncat-lari samping- lari cepat</li><li>c. Lari samping-lari cepat-lompat-loncat</li><li>d. Lari cepat-lompat-loncat-lari saping</li></ul> <p>10. Saat melakuka gerakan lari pandangan dan badan harus condong ke . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Belakang</li><li>b. Samping</li><li>c. Kanan dan kiri</li><li>d. Depan</li></ul> <p>11. Lompat dan loncat melatih otot kaki agar semakin . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Cepat</li><li>b. Kuat</li><li>c. Lentur</li><li>d. Lemas</li></ul> <p>12. Gerakan melompat seperti menirukan gerakan hewan yaitu . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Ikan</li><li>b. Ular</li><li>c. Kangguru</li><li>d. Cacing</li></ul> <p>13. Berapa jarak lintasan garis start sampai ke bak pasir saat melakukan gerak kanguru . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 5 meter</li><li>b. 7 meter</li><li>c. 10 meter</li><li>d. 20 meter</li></ul>	
--	--	--	--	---	--

				<p>14. Berapa kali melakukan lompat dalam gerakan lompat kangguru . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 1 kali</li><li>b. 2 kali</li><li>c. 3 kali</li><li>d. 4 kali</li></ul> <p>15. Jika tidak ada bak pasir dapat menggunakan alat yaitu . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Matras</li><li>b. Kasur</li><li>c. Karpet</li><li>d. Air</li></ul> <p>16. Matras atau busa yang digunakan dalam permainan lompat kanguru memiliki ketebalan . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 5 cm</li><li>b. 6 cm</li><li>c. 7 cm</li><li>d. 8 cm</li></ul> <p>17. Lari kesamping dilakukan ke arah . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Depan-belakang</li><li>b. Serong</li><li>c. Kanan-kiri</li><li>d. Berputar</li></ul> <p>18. Lari cepat dapat juga disebut dengan lari . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Jogging</li><li>b. Maraton</li><li>c. Sprint</li><li>d. Santai</li></ul>	
--	--	--	--	--	--

				<p>19. Jarak lompatan kedua harus lebih . . . dari lompatan pertama.</p> <p>a. Pendek b. Dekat c. Kecil d. Jauh</p> <p>20. Awalan garis saat melaukan sebuah pertandingan lari disebut garis . . . dan garis akhir di sebut . . .</p> <p>a. Ujung dan pangkal b. Atas dan bawah c. Depan dan belang d. Start dan finish</p>											
				<p><b>Kriteria Penilaian :</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> <th>Predikat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>87-100</td> <td>A (sangat baik)</td> </tr> <tr> <td>86 - 75</td> <td>B (baik)</td> </tr> <tr> <td>74 - 65</td> <td>C (cukup)</td> </tr> <tr> <td>≤ 65</td> <td>D (kurang) butuh pendampingan</td> </tr> </tbody> </table>	Nilai	Predikat	87-100	A (sangat baik)	86 - 75	B (baik)	74 - 65	C (cukup)	≤ 65	D (kurang) butuh pendampingan	KKM = 75
Nilai	Predikat														
87-100	A (sangat baik)														
86 - 75	B (baik)														
74 - 65	C (cukup)														
≤ 65	D (kurang) butuh pendampingan														
<b>Pertemuan</b>	<b>IPK</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Skor</b>										
Ke-2	<p><b>IPK Penunjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan halang rintang – C2</li> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan halang rintang – C2</li> </ul>	<p>1. Mancatat point-point penting dari materi pada PPT</p> <p>2. Mengerjakan soal Goggel</p> <p>Formulir</p>	<p>Tes Tulis</p> <p>PG 20 soal</p>	<p>1. Permainan halang rintang merupakan permainan yang mengombinasikan gerakan . . .</p> <p>a. Lompat dan loncat b. Lari c. Jalan, lari dan lompat d. Melempar dan melompat</p>											

	<p><b>IPK Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain halang rintang – C3</li> <li>- Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain gobak sodor– C3</li> </ul> <p><b>IPK Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membandingkan perbedaan lari dan jalan – C5</li> <li>- Membandingkan perbedaan lompat dan loncat – C5</li> <li>- Membuat video kegiatan praktek gerak – C6</li> </ul>			<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Permainan gobak sodor merupakan permainan yang mengombinasikan gerakan . . .       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Lompat dan loncat</li> <li><b>b. Lari dan jalan</b></li> <li>c. Jalan, lari dan lompat</li> <li>d. Melempar dan melompat</li> </ol> </li> <li>3. Permainan halang rintang melatih . . . tubuh       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kekuatan</li> <li><b>b. Kelincahan</b></li> <li>c. Daya tahan</li> <li>d. Kelentukan</li> </ol> </li> <li>4. Gerakan kelincahan tubuh seperti gerak bagian . . . dalam permainan halang rintang.       <ol style="list-style-type: none"> <li><b>a. Kaki dan mata</b></li> <li>b. Tangan</li> <li>c. Mata</li> <li>d. Punggung</li> </ol> </li> <li>5. Berapa jumlah gawang yang digunakan dalam dua bagian lapangan untuk bermain lompat kangguru . . .       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 5 gawang</li> <li><b>b. 10 gawang</b></li> <li>c. 15 gawang</li> <li>d. 20 gawang</li> </ol> </li> <li>6. Gawang bagian 1 tingginya berukuran . . .       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 30 cm</li> <li>b. 40 cm</li> <li><b>c. 60 cm</b></li> <li>d. 100 cm</li> </ol> </li> </ol>	
--	---	--	--	--	--

				<p>7. Gawang bagian 2 tingginya berukuran . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 30 cm</li><li>b. 40 cm</li><li>c. 100 cm</li><li>d. 120 cm</li></ul> <p>8. Berapa jarak antaran gawang satu ke gawang berikutnya . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. 1 meter</li><li>b. 2 meter</li><li>c. 3 meter</li><li>d. 4 meter</li></ul> <p>9. Pada bagian 1 lapangan kalian harus melakukan gerakan . . . gawang</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Meloncati</li><li>b. Menerobos</li><li>c. Membendung</li><li>d. Jalan jongkok</li></ul> <p>10. Pada bagian 2 lapangan kalian harus melakukan gerakan . . . gawang</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Meloncati</li><li>b. Menerobos</li><li>c. Membendung</li><li>d. Jalan jongkok</li></ul> <p>11. Permainan gobak sodor adalah permainan yang dilakukan secara . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Sendiri</li><li>b. Berdua</li><li>c. Bertiga</li><li>d. Berkelompok</li></ul>	
--	--	--	--	---	--

12. Permainan gobak sodor adalah permainan yang berasal dari . . .

- a. Pulau Jawa
- b. Kalimantan
- c. Bali
- d. NTT

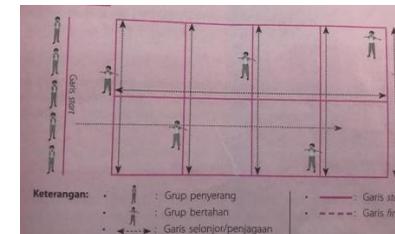
13. Sodor dalam permainan gobak sodor ini berarti . . .

- a. Alat tombak
- b. Alat kayu
- c. Alat batu
- d. Alat plastik

14. Lapangan gobak sodor dibuat dengan garis . . .

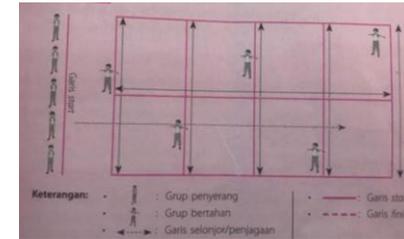
- a. Bulat
- b. Segitika lurus
- c. Lurus Vertikal dan Horisontal
- d. Vertikal saja

15. Garis horisontal adalah garis mendatar  dan garis vertikal adalah garis tegak lurus.   
Berapa jumlah garis vertikal dalam gobak sodor yang diisi oleh regu penjaga sesuai gambar. . .



- a. Tiga
- b. Empat
- c. Lima
- d. Tiga

16. Garis horisontal adalah garis mendatar dan garis vertikal adalah garis tegak lurus. Berapa jumlah garis horisontal dalam gobak sodor sesuai gambar lapangan berikut ini. . .



a. Tiga

b. Empat

c. Lima

d. Tiga

17. Ada berapa bagian kotak dalam lapangan permainan gobak sodor . . .

a. 6

b. 8

c. 10

d. 12

18. Gobak sodor biasanya dimainkan dengan jumlah orang dalam satu regunya yaitu . . .

a. 3 orang

b. 4-6 oarang

c. 5-8 orang

d. 30 oarang

				<p>19. Untuk memenagkan pertandingan gobak sodor harus . . .</p> <p>a. Tim penyerang berhasil kembali kepangkalan finish tanpa tersentuh tim jaga</p> <p>b. Apabila tim jaga melakukan kesalahan</p> <p>c. Tim penyerang tersentuh tim jaga</p> <p>d. Tim penjaga dan penyerang bertabrakan</p> <p>20. Berapa lebar masing-masing kotak dalam lapangan gobak sodor . . .</p> <p>a. 2x2 m</p> <p>b. 3x3 m</p> <p>c. 4x4 m</p> <p>d. 5x5 m</p>											
				<p><b>Kriteria Penilaian :</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nilai</th> <th>Predikat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>87-100</td> <td>A (sangat baik)</td> </tr> <tr> <td>86 - 75</td> <td>B (baik)</td> </tr> <tr> <td>74 - 65</td> <td>C (cukup)</td> </tr> <tr> <td>≤ 65</td> <td>D (kurang) butuh pendampingan</td> </tr> </tbody> </table>	Nilai	Predikat	87-100	A (sangat baik)	86 - 75	B (baik)	74 - 65	C (cukup)	≤ 65	D (kurang) butuh pendampingan	<b>KKM = 75</b>
Nilai	Predikat														
87-100	A (sangat baik)														
86 - 75	B (baik)														
74 - 65	C (cukup)														
≤ 65	D (kurang) butuh pendampingan														
<b>Ke-3</b>	<p><b>IPK Penunjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan sunda manda – C2</li> </ul> <p><b>IPK Kunci:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengurutkan langkah-langkah bermain sunda manda – C3</li> </ul> <p><b>IPK Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat video kegiatan praktek gerak – C6</li> </ul>	<p>1. Mancatat point-point penting dari materi pada PPT</p> <p>2. Mengerjakan soal buku cetak hal 60-62</p>	<p>Tes Tulis</p> <p>PG 10 soal</p> <p>Isian 10 soal</p> <p>Jawab panjang 5 soal</p>	<p><b>PG 10 soal x 2 = 20</b></p> <p><b>Isian 10 soal x 3 = 30</b></p> <p><b>Jawab panjang 5 soal x 10 = 50 +</b></p> <p><b>Total : 100</b></p>	<b>KKM = 75</b>										

## b. Penilaian Ketrampilan

### Permainan Ular-ularan

No	Kriteria Bagian Pengamatan	Melakukan/ Tidak
1	Melakukan gerak lari cepat ke depan	√
2	Melakukan gerak lari kesamping	√
3	Melakukan gerak lompat-lompat	√
4	Melakukan gerak loncat-loncat	√
Total Skor		4

Petunjuk Penskoran :

Total Skor	Kriteria	Penilaian	Predikat
4	Jika siswa dapat melakukan keseluruhan bagian dari tugas gerak ular-ularan dari bagian 1 - 4	87-100	A (sangat baik)
3	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak ular-ularan sebanyak 3 bagian.	86 - 75	B (baik)
2	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak ular-ularan sebanyak 2 bagian.	74 - 65	C (cukup)
1	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak ular-ularan sebanyak 1 bagian.	≤ 65	D (kurang butuh pendampingan)

### Permainan Lompat kanguru

No	Kriteria Bagian Pengamatan	Melakukan/ Tidak
1	Melakukan gerak awalan berjalan-berlari	√
2	Melakukan gerak melompat ke 1	√
3	Melakukan gerak melompat ke 2	√
4	Melakukan gerak melompat ke 3	√
5	Melakukan gerakan mendarat	√
Total Skor		5

Petunjuk Penskoran :

Total Skor	Kriteria	Penilaian	Predikat
4	Jika siswa dapat melakukan keseluruhan bagian dari tugas gerak melompat kanguru sesuai bagian awal inti dan akhiran	87-100	A (sangat baik)
3	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak melompat kanguru sebanyak 4-3 bagian.	86 - 75	B (baik)
2	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak melompat kanguru sebanyak 2 bagian.	74 - 65	C (cukup)
1	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak melompat kanguru sebanyak 1 bagian.	≤ 65	D (kurang butuh pendampingan)

### Permainan Halang Rintang

No	Kriteria Bagian Pengamatan	Melakukan/ Tidak
1	Melakukan gerak lari cepat	√
2	Melakukan gerak meloncati setiap benda/gawang	√
3	Melakukan gerak jalan jongkok	√
4	Melakukan gerak melakukan gerak sampai garis finish	√
Total Skor		4

Petunjuk Pensekoran :

Total Skor	Kriteria	Penilaian	Predikat
4	Jika siswa dapat melakukan keseluruhan bagian dari tugas gerak halang rintang sesuai bagian awal inti dan akhiran	87-100	A (sangat baik)
3	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas halang rintang kangguru sebanyak 3 bagian.	86 - 75	B (baik)
2	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak halang rintang sebanyak 2 bagian.	74 - 65	C (cukup)
1	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak halang rintang sebanyak 1 bagian.	≤ 65	D (kurang butuh pendampingan)

**Gobak Sodor** tidak dilakuakn penilaian siswa hanya mengamati cara bermain gobak sodor karena permainan ini dilakukan secara berkelompok sdeangkan pembelajaran dalam jaringan.

**Sunda manda**

No	Kriteria Bagian Pengamatan	Melakukan/ Tidak
1	Melakukan gerak awalan yaitu berdiri satu kaki	√
2	Melempar pecahan genteng	√
3	Melompat pada petak lompat 1-3	√
4	Melompat pada petak lompat 4-7	√
5	Melompat ke 7 bagian berhasil kembali ke finish	
Total Skor		5

Total Skor	Kriteria	Penilaian	Predikat
4	Jika siswa dapat melakukan keseluruhan bagian dari tugas gerak sunda manda sesuai bagian awal inti dan akhiran	87-100	A (sangat baik)
3	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak sunda manda sebanyak 4-3 bagian.	86 - 75	B (baik)
2	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak sunda manda sebanyak 2 bagian.	74 - 65	C (cukup)
1	Jika siswa dapat melakukan beberapa bagian dari tugas gerak melompat kangguru sebanyak 1 bagian.	≤ 65	D (kurang butuh pendampingan)

**Daftar Naman Siswa dan Hasil Penilaian Penegtahuan dan Ketrampilan Materi Jalan, Lari, Lompat dan Lempar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan PJOK Kelas VI SD Citra Bunda Batu Semester 1 Tahun Ajaran 2019-2020**

No	No. Induk	Nama Siswa	Pengetahuan Googel Formatif 1	Pengetahuan Googel Formatif 1	Pengetahuan Googel Formatif 1	Ketrampilan Permainan Ular-laran	Ketrampilan Lompat kanguru	Ketrampilan Halang Rintang	Ketrampilan Sunda manda
1	948	Abram Hizkia Witra							
2	950	Audilia Mega Ratu Ayu							
3	952	Axel Fergie Yuan Evo R							
4	953	Bonaventura Doni S W							
5	954	Dwi Mukhamad Dafa							
6	956	Favian Hugo Maraville							
7	957	Gading Satria Abhirama							
8	958	Haykel Lagadani T							
9	959	Ian Dwi Amanta							
10	960	Krisna Eka Listya Putra							
11	961	Kusuma Budiarta S N							
12	962	Nathan Adriel P S							
13	963	Nayla Adzkiya Ghaisani							
14	964	Odis Sukma Pradana							
15	967	Valent Putra Pratama							
16	968	Vania Syahla Safitri K							
17	970	Zahfa Azzahrantiara P							
18	973	Adinda Okta Mulya F							