

TUGAS 2

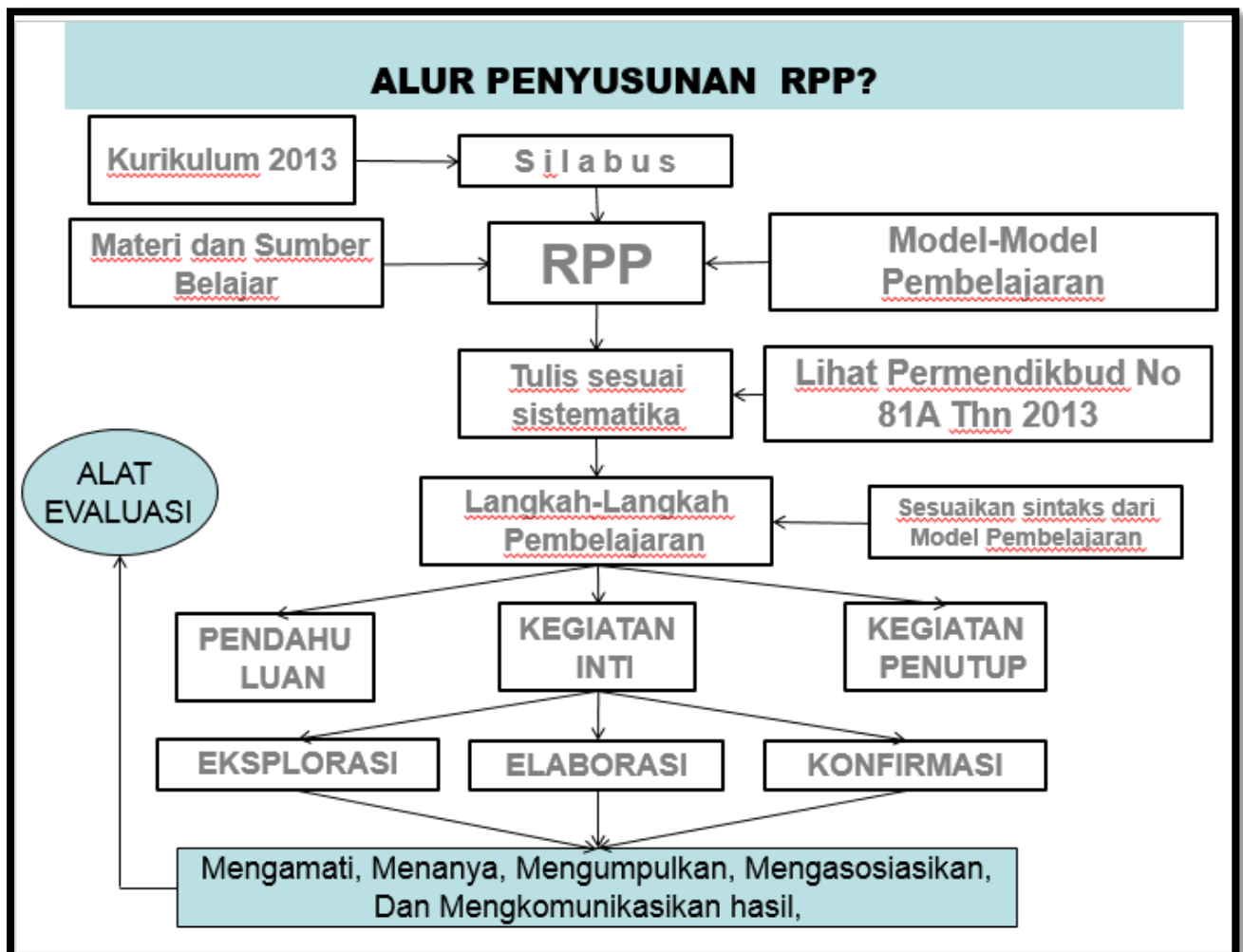
2.3.1.1 Desain RPP 3 Pertemuan Daring

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)

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN) 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 di sekolah.
KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN) KI-4	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

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

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

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

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
Pendahuluan	1. Guru mengondisikan peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kesiapan peserta didik di WA grup. 2. Melakukan web meet 3. Guru memimpin doa mengawali pembelajaran <i>(Religiusitas)</i> 4. Presensi siswa 5. Siswa diajak menyanyikan Lagu Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <i>(Nasionalisme)</i> 6. Ice Breaking <i>(Melakukan tepuk PPK)</i> https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&ab_channel=KelasCerdas 7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan dengan PPT. <i>(Transfer Knowledge)</i> 8. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab yang akan dikembangkan dalam pembelajaran kali ini. <i>(Transfer Knowledge)</i> 9. Siswa diminta memeriksa kesiapan alat olahraga dan mempersiapkan media belajar hari ini. <i>(Mandiri)</i> 10. Penyajian video kepada siswa, berupa PPT dan video pembelajran untuk kegiatan literasi. <i>(Literasi)</i>	(Religiusitas) (Nasionalisme) (Mandiri) – Nilai PPK (Transfer Knowledge) – HOTS Literasi Dan Integrasi ICT - TPACK	35 menit 06.55-07.30
Apersepsi	11. Mengaitkan materi/ <i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ <i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, 12. Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya jawab. 13. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.	Mengkomunikasikan Collaboration-4C peserta didik dan guru.	
Motivasi	14. Memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.	Motivasi peserta didik.	

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



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

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

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

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
Penutup	<p>12. Melakukan pendinginan</p> <p>13. Melakukan web meet</p> <p>14. Melakukan refleksi</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>15. Melakukan evaluasi</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. Apresiasi pada siswa yang mendapatkan hasil baik dalam lembar kerja dan pada saat melakukan tugas gerak.</p> <p>19. Tindak lanjut 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 motivasi</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
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengondisikan peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kesiapan peserta didik di WA grup. 2. Melakukan web meet 3. Guru memimpin doa mengawali pembelajaran (Religiusitas) 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (Nasionalisme) 5. Ice Breaking (Melakukan tepuk PPK) https://www.youtube.com/watch?v=O00CYnJOx1c&ab_channel=KelasCerdas 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan dan hubungannya dengan materi sebelumnya. (Transfer Knowledge) 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab yang akan dikembangkan dalam pembelajaran kali ini. (Transfer Knowledge) 8. Siswa diminta memeriksa kesiapan alat olahraga dan mempersiapkan media belajar hari ini. (Mandiri) 9. Penyajian video kepada siswa, berupa link video pembelajaran untuk kegiatan literasi. (Literasi) 	<p>(Religiusitas) (Nasionalisme) (Mandiri) – Nilai PPK</p> <p>(Transfer Knowledge) – HOTS</p> <p>Literasi Dan Integrasi ICT - TPACK</p>	<p>35 menit 06.55-07.30</p>
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 10. Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, 11. Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya jawab. 12. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 	<p>Mengkomunikasikan Collaboration-4C peserta didik dan guru.</p>	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 13. Memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh. 	<p>Motivasi peserta didik.</p>	

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

TAHAPAN	KEGIATAN	UNSUR INOVATIF	WAKTU
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<p>23. Melakukan pendinginan</p> <p>24. Melakukan web meet</p> <p>25. Melakukan refleksi</p> <p>a. Apa saja yang telah diketahui tentang permainan sunda manda?</p> <p>b. Apa yang belum dipahami siswa?</p> <p>c. Bagaimana perasaan selama pembelajaran?</p> <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>IPK Penunjang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan ular-ularan – C2 - Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan lompat kangguru – C2 <p>IPK Kunci:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain ular-ularan – C3 - Mengurutkan langkah-langkah gerakan bermain lompat kangguru– C3 <p>IPK Pengayaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merangkum materi dari PPT materi variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar. – C4 - Membuat video kegiatan praktek gerak – C6 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencatat point-point penting dari materi pada PPT 2. Mengerjakan soal Goggel Formulir 	<p>Tes Tulis</p> <p>PG 20 soal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kombinasi gerak yang diperlukan dalam permainan ular-ularan adalah kombinasi gerak. . . <ol style="list-style-type: none"> a. Jalan dan lari, lompat-dan loncat b. Lari, lompat dan jalan c. Jalan dan lompat d. Melempar dan melompat 2. Kombinasi gerak yang diperlukan dalam permainan lompat kangguru adalah kombinasi gerak. . . <ol style="list-style-type: none"> a. Jalan dan lari b. Lari, lompat dan jalan c. Jalan, dan lompat d. Melempar dan melompat 3. Kombiansi gerakan adalah . . . dari beberapa gerak dasar. <ol style="list-style-type: none"> a. Mencocokkan b. Menggabungkan b. Melakukan c. Menjadikan 4. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran PJOK apa yang harus kalian lakukan . . . <ol style="list-style-type: none"> a. Pendinginan b. Berdoa dan pendinginan c. Berdoa dan pemanasan d. Pemanasan 	<p>5 poit x 20 soal</p>

				<p>5. Pemanasan bermanfaat untuk tubuh yaitu . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Agar tubuh siap untuk bermainb. Agar badan kuatc. Agar tetap bugasd. Agar tubuh bersemangat melakukan permainan <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">a. Lambatb. Tetapc. Normald. Naik-turun <p>7. Dalam mempraktikan gerakan melompat tumpuan kaki menggunakan . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Satu kakib. Dua kakic. Kaki kanan dan kirid. Kaki yang terkuat bersama <p>8. Dalam mempraktikan gerakan meloncat tumpuan kaki menggunakan . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Satu kakib. Dua kakic. Kaki kanan dan kirid. Kaki yang terkuat bersama	
--	--	--	--	--	--

				<p>9. Gerakan dalam permainan ular-ularan terbagi menjadi 4 abgian yaitu seperti . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Lari cepat-lari kesamping- lompat- loncatb. Lompat-loncat-lari samping- lari cepatc. Lari samping-lari cepat-lompat-loncatd. Lari cepat-lompat-loncat-lari saping <p>10. Saat melakuka gerakan lari pandangan dan badan harus condong ke . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Belakangb. Sampingc. Kanan dan kirid. Depan <p>11. Lompat dan loncat melatih otot kaki agar semakin . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Cepatb. Kuatc. Lenturd. Lemas <p>12. Gerakan melompat seperti menirukan gerakan hewan yaitu . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Ikanb. Ularc. Kanggurud. Cacing <p>13. Berapa jarak lintasan garis start sampai ke bak pasir saat melakukan gerak kanguru . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. 5 meterb. 7 meterc. 10 meterd. 20 meter	
--	--	--	--	---	--

				<p>14. Berapa kali melakukan lompat dalam gerakan lompat kangguru . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. 1 kalib. 2 kalic. 3 kalid. 4 kali <p>15. Jika tidak ada bak pasir dapat menggunakan alat yaitu . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Matrasb. Kasurc. Karpetd. Air <p>16. Matras atau busa yang digunakan dalam permainan lompat kanguru memiliki ketebalan . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. 5 cmb. 6 cmc. 7 cmd. 8 cm <p>17. Lari kesamping dilakukan ke arah . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Depan-belakangb. Serongc. Kanan-kirid. Berputar <p>18. Lari cepat dapat juga disebut dengan lari . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Joggingb. Maratonc. Sprintd. Santai	
--	--	--	--	--	--

				<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>Kriteria Penilaian :</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														
Pertemuan	IPK	Kegiatan Siswa	Jenis Soal	Butir Soal	Skor										
Ke-2	<p>IPK Penunjang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan halang rintang – C2 - Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan halang rintang – C2 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mancatat point-point penting dari materi pada PPT 2. Mengerjakan soal Goggel Formulir 	<p>Tes Tulis PG 20 soal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan halang rintang merupakan permainan yang mengombinasikan gerakan . . . a. Lompat dan loncat b. Lari c. Jalan, lari dan lompat d. Melempar dan melompat 											

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

				<p>7. Gawang bagian 2 tingginya berukuran . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. 30 cmb. 40 cmc. 100 cmd. 120 cm <p>8. Berapa jarak antaran gawang satu ke gawang berikutnya . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. 1 meterb. 2 meterc. 3 meterd. 4 meter <p>9. Pada bagian 1 lapangan kalian harus melakukan gerakan . . . gawang</p> <ul style="list-style-type: none">a. Meloncatib. Menerobosc. Membendungd. Jalan jongkok <p>10. Pada bagian 2 lapangan kalian harus melakukan gerakan . . . gawang</p> <ul style="list-style-type: none">a. Meloncatib. Menerobosc. Membendungd. Jalan jongkok <p>11. Permainan gobak sodor adalah permainan yang dilakukan secara . . .</p> <ul style="list-style-type: none">a. Sendirib. Berduac. Bertigad. Berkelompok	
--	--	--	--	---	--

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



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

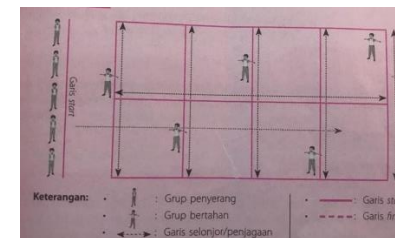
13. Sodor dalam permainan gobak sodor ini berarti . . .

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

14. Lapangan gobak sodor dibuat dengan garis . . .

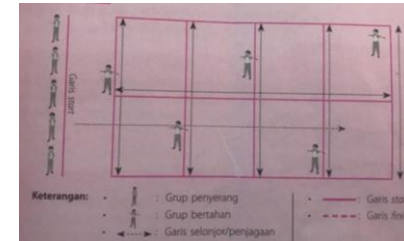
- a. Bulat
- b. Segitika lurus
- c. Lurus Vertikal dan Horisontal
- d. Vertikal saja

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 dimankan 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>Kriteria Penilaian :</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														
Ke-3	<p>IPK Penunjang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan kombinasi gerakan yang diperlukan dalam permainan sunda manda – C2 <p>IPK Kunci:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengurutkan langkah-langkah bermain sunda manda – C3 <p>IPK Pengayaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat video kegiatan praktek gerak – C6 	<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>PG 10 soal x 2 = 20</p> <p>Isian 10 soal x 3 = 30</p> <p>Jawab panjang 5 soal x 10 = 50 +</p> <p>Total : 100</p>	KKM = 75										

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 Pensekoran :

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 Pensekoran :

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							