

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan Ke-2

Sekolah	: SD INPRES PUJI	Tema	: Hidup rukun
Mata Pelajaran	: PJOK	Subtema	: Hidup rukun di tempat bermain
Kelas/Semester	: 2 / 1 (Ganjil)	Jenis Kegiatan	: Variasi gerak berlari (Lokomotor)
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit (1 x Pertemuan)	Pelajaran Ke	: 1

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.1.1 Menjelaskan prosedur kegiatan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	4.1.1 Mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.

## TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menjelaskan cara gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
- 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.

Karakter Siswa yang di Harapkan	Metode Pembelajaran	Media/Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"><li>Disiplin (Discipline)</li><li>Tekun (diligence)</li><li>Tanggung jawab (responsibility)</li><li>Ketelitian (carefulness)</li><li>Kerja sama (Cooperation)</li><li>Toleransi (Tolerance)</li><li>Percaya diri (Confidence)</li><li>Keberanian (Bravery)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ceramah</li><li>Demonstrasi</li><li>Praktek</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Buku Penjaskes kls. 2</li><li>Gambar permainan gerak lokomotor</li><li>Pluit</li></ul>

## MATERI AJAR (MATERI POKOK)

- Pola gerak lokomotor dalam bentuk permainan

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan
<b>Pendahuluan</b>	<b>Apresepsi/ Motivasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>Siswa dibariskan menjadi empat barisan</li><li>Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li><li>Mengecek kehadiran siswa</li><li>Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari</li></ol>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Siswa melakukan pemanasan di bawah bimbingan guru sebelum melakukan kegiatan olahraga.</li><li>Siswa mengamati gambar gerakan-gerakan berlari seperti gambar pada Buku Siswa. Guru memberi contoh dengan memperagakan gerakan tersebut.</li><li>Siswa memperagakan gerak dasar lokomotor sesuai contoh yang diberikan guru.</li><li>Guru mengamati kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas olahraga. (Rubrik Penilaian 2, PJOK KD 3.1 dan KD 4.1)</li><li>Setelah selesai melakukan gerakan-gerakan dasar lokomotor, siswa melakukan permainan Menjala Ikan. Petunjuk Permainan Menjala Ikan:<ol style="list-style-type: none"><li>Siswa diajak ke lapangan permainan.</li><li>Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama terdiri atas tiga sampai 4 siswa.</li></ol></li></ul>

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan
	<p>Kelompok pertama menjadi jaring.</p> <p>3. Selebihnya siswa merupakan kelompok 2, menjadi kelompok ikan.</p> <p>4. Kelompok jaring saling bergandengan tangan berusaha menangkap ikan dengan cara mengejanya.</p> <p>5. Ikan yang dikejar harus menghindar. Apabila siswa (ikan) duduk, maka siswa (jaring) tidak boleh menangkapnya.</p> <p>6. Siswa (ikan) yang tertangkap menjadi kelompok jaring, sehingga kelompok jaring menjadi semakin panjang.</p> <p>7. Demikian seterusnya sampai ikan habis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Siswa melakukan permainan berlari berpasangan dengan rintangan. Guru menjelaskan aturan permainan. Siswa melakukan permainan dengan sportif.</li> <li>• Apabila waktu masih memungkinkan, siswa dapat melakukan permainan bentengan. Tekankan kepada siswa pentingnya persatuan dan kekompakan ketika bermain.</li> </ul>
<b>Penutup</b>	<p>Dalam kegiatan Akhir, guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan</li> <li>2. Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan</li> </ol>

## PENILAIAN

- Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan variasi gerak jalan, lari, lompat ke berbagai arah.</li> <li>• Berjalan dan berlari merubah arah dengan isyarat</li> <li>• Mengkombinasikan gerak, jalan, lari dan lompat</li> <li>• Berlari dengan alat tongkat berkelompok</li> </ul>	Non Tes	Tes Keterampilan/Pe rbuatan Soal Praktek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktekkan variasi gerak jalan, lari, lompat ke berbagai arah.</li> <li>• Jelaskanlah berjalan dan berlari merubah arah dengan isyarat</li> <li>• Jelaskanlah mengkombinasikan gerak, jalan, lari dan lompat</li> <li>• Jelaskanlah berlari dengan alat tongkat berkelompok</li> </ul>

### A. FORMAT KRITERIA PENILAIAN

#### 1. PRODUK (HASIL DISKUSI)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

#### 2. PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

**B. LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.	ALFAHRYI						
2.	ASTANTI						
3.	APRILLAH PUTRI						
4.	DEWAN SANTOSO						
5.	FITRA						
6.	AZZAHRA NURANI						
7.	HASDIL						
8.	ILYATUL AULIA RIZKY M						
9.	MUH RAFI MUSLI						
10.	NURAZIZAH						
11.	SAHWA SAFITRI						
12.	NURAFIKA						
13.	BAKZAM						
14.							

Mengetahui,  
Kepala UPTD SDI PUJI

Lumu, 09 Januari 2022

Guru Mapel PJOK

A.ADAR, S. Pd.  
NIP. 19681129 199203 2 009

ADILISWAN AMIR  
NIP. 19880205 201504 1 003