

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

METODE DARING

(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Sekolah : SD/MI.....
 Kelas /Semester : 3 / 1 (satu)
 Tema 1 : Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan
 Subtema 1 : Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan
 Pertemuan ke- : 1
 Fokus Pembelajaran : PJOK
 Alokasi Waktu : 4 Jam Pelajaran (4 x 35 Menit = 2 x Pertemuan)

<p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Melalui Media/Aplikasi Daring siswa mengetahui materi tentang Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan Dengan mengamati kebiasaan yang dilakukan sehari-hari, siswa dapat menuliskan tata cara merawat hewan yang pernah dilakukan dengan benar. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi gerak nonlokomotor yang ada pada permainan menirukan gerak hewan dengan benar. Dengan mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak nonlokomotor dalam sebuah permainan menirukan gerak hewan dengan benar. 	<p>G. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam dan membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, Classroom, Google Form dan aplikasi daring lainnya (Orientasi) Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)
<p>B. KOMPETENSI DASAR</p> <p>3.5 Mengetahui konsep kombinasi berbagai pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/belakang/samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri).</p> <p>4.5 Mempraktikkan pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/belakang/ samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri dengan salah satu kaki), serta pola gerak dominan dinamis (menolak, mengayun, melayang di udara, berputar, dan mendarat).</p>	<p>Kegiatan Inti (Sintak Model Discovery Learning)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengirim materi melalui Zoom, Google Meet, Classroom, Google Form dan aplikasi daring lainnya (Orientasi) berupa slide dan <i>video</i> tentang Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan Siswa melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas. Siswa mengamati gambar dan mengidentifikasi gerakan kucing. Perwakilan siswa memperagakan gerak yang akan di pelajari. Siswa pertama-tama tidur terlentang. Lalu, siswa mengangkat kakinya satu persatu. Siswa menahan kakinya untuk beberapa saat. Setelah itu, siswa mengangkat tangannya ke atas dan menahannya. Setelah kedua kaki terangkat, lalu taruh bola di atas kedua tangan atau kedua kaki. Teman-teman yang lain menghitung untuk mengetahui berapa lama siswa dapat melakukan gerakan tersebut. Seluruh siswa mencoba melakukan gerakan tersebut secara berkelompok. Siswa saling mengamati dan membandingkan kemampuan dalam melakukan kegiatan tersebut. Setelah selesai, siswa diminta untuk melakukan pendinginan, dapat dengan cara duduk sambil meluruskan kaki atau mengatur pernafasan sampai badan kembali terasa rileks. Kegiatan diakhiri dengan berdiskusi tentang pengalaman melakukan aktivitas fisik tersebut tentang gerak kucing atau hewan lainnya
<p>C. INDIKATOR</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi gerak nonlokomotor yang ada pada permainan menirukan gerak hewan Mempraktikkan gerak nonlokomotor dalam sebuah permainan menirukan gerak hewan. 	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penguatan dan kesimpulan Melakukan refleksi / tanya jawab, penugasan dan informasi materi berikutnya Salam dan do'a di pimpin oleh salah satu siswa
<p>D. MATERI ESENSI: Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan</p> <p>E. PENDEKATAN & METODE Pendekatan : <i>Scientific</i> Strategi : <i>Cooperative Learning</i> Teknik : <i>Example Non Example</i> Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah</p>	<p>H. PENILAIAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Observasi dan pencatatan sikap siswa Penilaian Pengetahuan, Tes tertulis, Penilaian Keterampilan, Penilaian Unjuk Kerja Penugasan soal-soal melalui Zoom, Google Meet, Classroom, Google Form dan aplikasi daring lainnya
<p>F. MEDIA / SUMBER BELAJAR</p> <ol style="list-style-type: none"> Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 3 (Buku Tematik Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Video/slide/gambar tentang Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan 	

Mengetahui,
Kepala Sekolah/Madrasah.....

..... 2020
Guru Mapel Penjas Kelas 1

A. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap : Lembar Observasi
 Penilaian Pengetahuan : Tes
 Penilaian Keterampilan : Unjuk

Keterampilan

F. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Pengamatan Sikap

No	Nama Siswa	Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		BT	MT	M B	SM	BT	MT	M B	SM	SM	BT	MT	M B
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													

2. Rubrik Melakukan Aktivitas untuk Melatih Kekuatan Otot Lengan dan Kaki

No.	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kekuatan.	Mampu bertahan lebih dari 30 hitungan (30 detik).	Mampu bertahan lebih dari 15-20 hitungan (15-20 detik).	Mampu bertahan 10 hitungan (10 detik).	Belum mampu mengangkat kaki dan bertahan.
2.	Kebenaran gerakan.	Gerakan kaki dan tangan sesuai contoh.	Hanya gerakan kaki atau tangan yang sesuai contoh.	Dapat melakukan namun gerakan tidak sesuai contoh.	Belum mampu melakukan gerakan yang dicontohkan.

Catatan Guru / Refleksi	
1. Masalah	
2. Ide Baru	
3. Momen Spesial	

LANJUT KE

SEMESTER GENAP

FILE YANG KAMI SEDIAKN INI HANYA SEBAGAI CONTOH,, SEBAB TIDAK MUAT JIKA KAMI BAGIKAN SEMUANYA.

ISI FILE PERANGKAT PEMBELAJARAN YG KAMI PUNYA

- Standar Kompetensi Kelulusan (SKL)
- KI KD
- Silabus
- RPP
- KKM
- prota
- promes
- jurnal harian & Lembar Penilaian
- kode etik dll.
- Pendidikan+HARI EFEKTIF
- Analisis + pemetaan
- standar kompetensi dan Kaldik.buku Dll

UNTUK 1 TAHUN (2 SEMESTER)

Di [web guruberbagi](#) Ini sudah lengkap Semuanya tapi berceceran, sehingga akan menghabiskan banyak waktu bapak/Ibu Guru. Jika tidak mau repot mendapatkan file lengkapnya Bisa Hubungi Kami Dengan Harga Sangat Ekonomis (paling Murah Dari Lainnya), Silahkan Langsung WA di. 0852-3967-7551 atau tinggal klik >> <http://bit.ly/3hWIOvJ>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

METODE DARING

(Sesuai Edaran Nomor 14 Tahun 2019)

Nama Sekolah/Madrash : SD/MI
 Kelas /Semester : 3 / 2 (dua)
 Tema 5 : Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku
 Subtema 1 : Olah Raga Tradisional
 Pembelajaran ke- : 2 dan 5
 Peertemuan ke- : 1 dan 2
 Alokasi Waktu : 4 Jam Pelajaran (4 x 35 Menit = 2xPertemuan)

<p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>1. Melalui Media/Aplikasi Daring siswa mengetahui materi tentang Olah Raga Tradisional</p> <p>2. Dengan membaca teks laporan mengenai pencak silat, siswa dapat mengidentifikasi jurus dasar pada pencak silat dengan tepat.</p> <p>3. Dengan mengidentifikasi jurus dasar pencak silat, siswa dapat mempraktikkan jurus dasar pencak silat dengan tepat.</p>	<p>G. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Pendahuluan</p> <p>4. Melakukan pembukaan dengan salam dan membaca Doa dipandu melalui Group Whats Apps, Zoom, Google Meet, Classroom, Google Form dan aplikasi daring lainnya (Orientasi)</p> <p>5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)</p> <p>6. 2. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)</p>
<p>B. KOMPETENSI DASAR</p> <p>3.1 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional..</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>Kegiatan Inti (Sintak Model Discovery Learning)</p> <p>1. Guru mengirim materi melalui Zoom, Google Meet, Classroom, Google Form dan aplikasi daring lainnya (Orientasi) berupa slide dan video tentang Olah Raga Tradisional</p> <p>. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak teks di buku siswa. Guru memeriksa pemahaman siswa terhadap teks <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mendiskusikan materi yang ada di buku siswa Siswa menceritakan materi satu per satu. Siswa menjawab soal yang berkaitan dengan materi <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca instruksi di buku siswa. Siswa menulis materi yang ada di buku siswa Siswa diberi kesempatan untuk memberi komentar <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak teks di buku siswa Siswa mengamati gambar <p>Ayo Mencoba</p> <p>2. • Siswa mempraktikkan petunjuk buku siswa</p>
<p>C. INDIKATOR</p> <p>3.1.1 Mengidentifikasi gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor berbagai bentuk permainan sederhana.</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.</p>	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>4. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>5. Melakukan refleksi / tanya jawab, penugasan dan informasi materi berikutnya</p> <p>6. Salam dan do'a di pimpin oleh salah satu siswa</p>
<p>D. MATERI ESENSI: Olah Raga Tradisional</p>	<p>H. PENILAIAN</p> <p>3. Observasi dan pencatatan sikap siswa</p> <p>4. Penilaian Pengetahuan, Tes tertulis, Penilaian Keterampilan, Penilaian Unjuk Kerja</p> <p>Penugasan soal-soal melalui Zoom, Google Meet, Classroom, Google Form dan aplikasi daring lainnya</p>
<p>E. PENDEKATAN & METODE</p> <p>Pendekatan : <i>Scientific</i></p> <p>Strategi : <i>Cooperative Learning</i></p> <p>Teknik : <i>Example Non Example</i></p> <p>Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah</p>	
<p>F. MEDIA / SUMBER BELAJAR</p> <p>3. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 3 (Buku Tematik Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p> <p>4. Video/slide/gambar tentang Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku</p>	

Mengetahui,
Kepala Sekolah/Madrasah.....

..... 2020
Guru Mapel Penjas Kelas 1

RODIMAN GURUYES, S.Pd, G.R.

RODIMAN, M.Pd.

A. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

Penilaian Keterampilan

a. mempraktikkan gerakan jurus dasar pencak silat.

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Melakukan gerakan sesuai aba-aba.	----	----
2.	Melakukan jurus dasar pencak silat dengan tepat.	----	----
3.	Melakukan jurus pencak silat dengan indah.	----	----

Catatan Guru / Refleksi	
1. Masalah	
2. Ide Baru	
3. Momen Spesial	

Di [web guruberbagi](#) Ini sudah lengkap Semuanya tapi berceceran, sehingga akan menghabiskan banyak waktu bapak/Ibu Guru. Jika tidak mau repot mendapatkan file lengkapnya Bisa Hubungi Kami Dengan Harga Sangat Ekonomis (paling Murah Dari Lainnya), Silahkan Langsung WA di. 0852-3967-7551 atau tinggal klik >> <http://bit.ly/3hWIOvJ>