

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SD NEGERI SENDEN

KELAS 3



PROGRAM GURU PENGGERAK ANGKATAN 5

**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KABUPATEN TRENGGALEK**

TAHUN 2021/2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Senden
Kelas /Semester : 3 / 2 (dua)
Tema 6 : IndahNya Persahabatan
Subtema 1 : Temanku Sahabatku
Pembelajaran ke- : 2 dan 5
Peertemuan ke- : **9 dan 10**
Fokus Pembelajaran : PJOK
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran (2 x 35 Menit = 1xPertemuan)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui permainan petak umpet siswa dapat mengidentifikasi gerak lokomotor dengan benar
2. Melalui permainan petak umpet siswa dapat mengidentifikasi gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor berbagai bentuk permainan sederhana dengan tepat.
3. Siswa dapat mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana

B. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. • Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. • Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. • Guru melakukan apersepsi tentang petak umpet. “Pernahkah kalian bermain petak umpet” • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi, tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	(15 menit)
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru • Siswa memperhatikan video “Petak Umpet” yang ditampilkan oleh guru • Siswa secara berkelompok mengidentifikasi gerakan-gerakan apa saja yang ada pada permainan Petak Umpet (lari, bersembunyi, menyentuh benteng penjaga). • Siswa mempresentasikan dan memajang hasil identifikasi di papan tulis. • Siswa melakukan <i>ice breaking</i> yang menarik sesuai arahan guru. “ Siswa melakukan gerakan lari kecil dalam lingkaran kecil. Siswa memperhatikan hitungan yang di berikan guru saat dia melakukan lari. Ketika hitungan guru berhenti pada bilangan ganjil, maka siswa harus teriak “Ganjil” dan diam berdiri 2 kaki, ketika guru berhenti pada hitungan bilangan genap maka siswa harus berhenti dan teriak “ Genap” dan bertumpu 2 kaki. Jika 	(40 menit)

	<p>siswa melakukan kesalahan maka siswa di eliminasi dari permainan ice breaking. Siswa dinyatakan sebagai pemenang dalam ice breaking ketika siswa mampu bertahan menjadi siswa terakhir yang tidak melakukan kesalahan.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan permainan Petak Umpet. • Siswa melakukan undian untuk menentukan penjaga dalam permainan petak umpet • Siswa yang bertugas menjadi penjaga, menutup mata di benteng dan menghitung 1 – 10 • Siswa lainnya segera bersembunyi. • Setelah hitungan selesai, penjaga segera mencari siswa yang bersembunyi. • Siswa yang mampu menyentuh benteng tanpa di ketahui dan tersentuh penjaga, dia yang menang. • Begitu sebaliknya, siswa yang tertangkap atau di ketahui tempat persembunyian oleh penjaga, maka dia yang bertugas sebagai penjaga berikutnya. • Setelah waktunya selesai, siswa mengakhiri permainan Petak Umpet. • Siswa menuliskan gerakan gerakan lokomotor yang terdapat dalam permainan petak umpet. • Siswa mengumpulkan tugas hasil pengamatan untuk dinilai. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</i> • Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. • Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan halaman. • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	<p>15 Menit)</p>

C. PENILAIAN

- 1. Teknik Penilaian**
 - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi**
 - b. Penilaian Pengetahuan: Tes**
 - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk**

Mengetahui
Kepala SD Negeri Senden

Kampak, 25 Desember 2021
Guru PJOK

EKSANTO, S.pd.
NIP.19720107 199605 1 001

ANDY WIJAYANTO, S.Pd
NIP. 19800131 200903 1 003

LAMPIRAN

A. PENILAIAN PENGETAHUAN

LEMBAR SOAL

PETUNJUK UMUM

1. Tulis namamu di sudut kanan atas
2. Bacalah setiap soal dengan teliti.
3. Kerjakan dulu soal yang kamu anggap mudah.
4. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan pada pengawas.

Berilah tanda silang (x) didepan huruf a,b atau c didepan jawaban yang benar !

1. Gerakan berpindah tempat merupakan gerak
 - a. lokomotor
 - b. lokomotif
 - c. manipulatif
2. Berjalan dan berlari merupakan gerakan
 - a. nonlokomotor
 - b. lokomotor
 - c. Manipulatif
3. Posisi badan yang benar pada saat berjalan adalah...
 - a. tegak
 - b. condong kedepan
 - c. condong kebelakang
4. Di saat melakukan gerakan lari, pandangan ke arah...
 - a. depan
 - b. samping
 - c. guru
5. Gerakan apa saja yang terdapat di dalam permainan petak umpet?
 - a. jalan, lari, diam bersembunyi
 - b. lari, melompat, melempar
 - c. jalan, berputar, bersembunyi

Jawaban :

1. A
2. B
3. A
4. A
5. A

Skor pada tiap butir soal adalah 1

Penilaian = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

B. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Tanggung jawab				Percaya diri				Displin			
		Indikator				Indikator				Indikator			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
Dst												

Keterangan:

Tanggung Jawab

1. Menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh
2. Melaksanakan pembiasaan belajar dengan baik
3. Tidak melimpahkan tugasnya pada orang lain
4. Tidak menyalahkan orang lain atas kesalahannya sendiri

Percaya Diri

1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu
2. Tidak mudah putus asa
3. Tidak canggung dalam bertindak
4. Membuat keputusan dengan tepat

Disiplin

1. Datang ke sekolah tepat waktu
2. Patuh pada tata tertib sekolah
3. Menyelesaikan tugas tepat waktu
4. Mengikuti kaidah berbahasa yang benar

C. Penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Penilaian Keterampilan Gerak								
		Non Lokomotor			Lokomotor		Manipulatif			
		1	2	3	1	2	1	2	3	
1										
2										
3										
4										
Dst.										

Keterangan Non lokomotor

1. Jika selalu tertangkap penjaga di saat bersembunyi
2. Jika tertangkap penjaga 1 kali di saat bersembunyi
3. Jika tidak pernah tertangkap penjaga di saat bersembunyi

Keterangan gerak Lokomotor

1. Jika berlari dan tidak dapat menyalib penjaga
2. Jika berlari dan dapat menyalib penjaga

Keterangan gerak manipulatif

1. Jika tidak pernah menyentuh benteng
2. Jika mampu berlari menyentuh benteng 1 kali
3. Jika mampu berlari menyentuh benteng lebih 2 kali

Penilaian : Skor yang diperoleh X 100
Skor tertinggi