

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP) KURIKULUM 2013**

Nama : Heri Ismawanto, S.Pd  
Satuan Pendidikan : SD Negeri Timbuseng II  
Surel : heriismawanto@yahoo.co.id  
Kelas / Semester : 4 / 1  
Tema : Indahya Kebersamaan (Tema 1)  
Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsaku (Sub Tema 1)  
Pembelajaran ke : 3  
Alokasi waktu : (5x35 menit) 1 Hari

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis 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**

**Muatan : PJOK**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.1.1 Menjelaskan aturan main Bentengan dan Gobak Sodor sebagai salah satu bentuk permainan tradisional yang mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor.
4.1 Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	4.1.1 Mempraktikkan Bentengan dan Gobak Sodor sebagai salah satu bentuk permainan tradisional yang mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor

**Muatan : Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	3.1.1 Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.
3.2 Memetakan keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.	4.1.1 Menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran.
4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis.	
4.2 Menyajikan hasil penataan informasi sesuai dengan keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.	

**Muatan : IPA**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.6 Memahami sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	3.6.2 Menjelaskan sifatsifat bunyi merambat.
4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	4.6.2 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi merambat.

**C. TUJUAN**

1. Dengan permainan tradisional Benteng dan Gobak Sodor, siswa mampu menjelaskan aturan main dan manfaat permainan tersebut untuk melatih keterampilan pola gerak dasar locomotor dengan tepat.
2. Dengan permainan tradisional Benteng dan Gobak Sodor, siswa mampu mempraktikkan keterampilan pola gerak dasar locomotor dengan mandiri.
3. Setelah percobaan, siswa mampu menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat dengan lengkap.
4. Setelah percobaan, siswa mampu menyajikan laporan tentang sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis.
5. Setelah membaca teks tentang “Membantu Sesama”, siswa mampu mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dengan mandiri.

- Setelah membaca teks tentang “Membantu Sesama”, siswa mampu menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat.

#### D. MATERI

- Gerak dasar locomotor ”Permainan gobak sodor”
- Manfaat permainan gobak sodor.
- Sifat-sifat bunyi.
- Teks “Membantu Sesama”.
- Gambar dan teks makna sila-sila dari Pancasila.

#### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Penugasan dan pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN


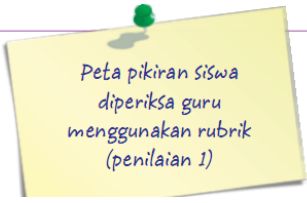
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan Pembacaan Teks <b>Pancasila</b>.</li> <li>Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.</li> <li>Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.</li> <li>Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak dengan bertanya siapa yang bisa memainkan permainan tradisional? Untuk mempraktekkan.</li> <li>Siapa yang pernah bermain permainan daerah? Apa saja jenisnya?</li> <li>Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> <li>Hafalan macam macam sudut.</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<p><b>A. Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa diingatkan kembali tentang Keragaman Budaya Indonesia, salah satunya adalah keragaman permainan tradisional.. <b>Guru mengajukan pertanyaan pembuka:</b> ✓ Siapakah diantara kalian yang mengetahui jenis permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia?</li> <li>Siswa secara berpasangan diminta untuk saling menginformasikan tentang jenis permainan tradisional yang mereka ketahui kepada teman di sebelahnya.</li> </ol>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>3. Hasil diskusi siswa dibahas secara klasikal dan disimpulkan bersama.</p> <div data-bbox="499 360 1230 488" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Indonesia yang kaya akan keragaman budaya, suku, agama dan kepercayaan, juga memiliki jenis permainan tradisional yang beragam. Permainan tradisional yang cukup banyak dimainkan oleh anak-anak Indonesia adalah Benteng dan Gobak Sodor.</p> </div> <p>4. Siswa membaca teks tentang permainan tradisional Benteng dan Gobak Sodor yang ada di buku.</p> <p>5. Guru memberikan penguatan tentang aturan permainan tersebut serta gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor yang dipraktikkan dalam permainan tersebut.</p> <p><b>Keterampilan Locomotor</b>  Keterampilan lokomotor adalah kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh agar dapat berpindah tempat. Keterampilan lokomotor sangat penting untuk mengukur kemampuan motorik siswa berdasarkan usia dan dapat digunakan sebagai indikator tingkat perkembangan siswa.</p> <p>Berikut adalah keterampilan lokomotor dasar yang perlu dikuasai siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berjalan</li> <li>• Berlari</li> <li>• Melompat</li> <li>• Meloncat</li> <li>• Merosot</li> </ul> <p><b>Keterampilan Nonlokomotor</b>  Keterampilan nonlokomotor adalah kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh yang tidak menyebabkan seluruh tubuh berpindah tempat. Keterampilan nonlokomotor biasanya diajarkan sebagai keterampilan yang mendukung siswa untuk melakukan berbagai aktivitas dalam posisi tubuh tetap di tempat.</p> <p>Berikut adalah contoh keterampilan nonlokomotor dasar yang perlu dikuasai siswa dalam tahap perkembangannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memutar pinggang</li> <li>• Menekuk badan, tangan, dan kaki,</li> <li>• Memiringkan badan</li> <li>• Membenteng tangan dan kaki</li> <li>• Memutar badan menghadap ke kiri, ke kanan, dan ke belakang.</li> </ul> <p>6. Siswa berdoa sebelum melakukan kegiatan olahraga.</p>	


Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>7. Siswa melakukan pemanasan dengan mempraktikkan gerakan non lokomotor. Minta satu/beberapa siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain.</p> <p>8. Siswa dibagi dalam kelompok sesuai kebutuhan.</p> <p>9. Guru memberikan penguatan tentang permainan Benteng dan Gobak Sodor yang akan dimainkan.</p> <div data-bbox="571 501 1235 958" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>Benteng</b> adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup. Setiap grup terdiri dari 4- 8 orang. Setiap grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, sebagai 'benteng'.</p> <p><b>Cara Bermain</b> Tujuan utama permainan adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng. Kemenangan juga bisa diraih dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Tawanan biasanya ditempatkan di sekitar benteng musuh. Tawanan juga bisa dibebaskan bila rekannya dapat menyentuh dirinya.</p> <p>Dalam permainan ini, biasanya setiap anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata-mata', 'pengganggu', dan 'penjaga benteng'. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal.</p> </div> <div data-bbox="536 1003 1203 1738" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>Galasin atau Gobak Sodor</b> Sebelum bermain perlu membuat garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segi empat yang kemudian dibagi menjadi 6 bagian. Buatlah garis di tengah lapangan yang memotong keempat persegi panjang tersebut sebagai tempat atau jalan kapten (sodor).</p> <p>Selanjutnya, bagi siswa menjadi dua tim. Masing-masing terdiri dari 3-5 siswa. Satu tim akan menjadi tim "jaga" dan tim yang lain akan menjadi tim "lawan". Penentuan tim jaga dan tim lawan biasanya dilakukan dengan <i>ping sut</i> oleh kapten dari masing-masing tim.</p> <p>Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan, yaitu di garis horizontal dan garis batas vertikal (kapten). Penjaga garis horizontal bertugas menghalangi lawan yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan. Penjaga garis horizontal bisa bergerak ke kanan dan ke kiri, sedangkan penjaga garis batas vertikal adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan dengan bergerak dari depan ke belakang atau sebaliknya.</p> <p>Tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris pertama hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal tanpa tersentuh oleh tim jaga.</p> <p>Manfaat yang dapat kita ambil dari permainan ini adalah kebersamaan dan kerja sama.</p> </div> <p>10. Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai kerjasama, kejujuran, dan sportifitas.</p> <p>11. Guru mengawasi jalannya permainan dan dapat memberikan penilaian menggunakan rubrik .</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<div data-bbox="571 286 1190 712" style="text-align: center;"> <p>Keterampilan dasar Lokomotor dan Non-Lokomotor siswa diperiksa menggunakan rubrik dan daftar periksa (penilaian 1)</p> </div> <p><b>B. Berdiskusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usai berolahraga, siswa masih dalam kelompok yang sama menjawab pertanyaan yang ada di buku.</li> <li>2. Siswa mendiskusikan jawaban bersama teman dalam kelompok. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing jalannya diskusi kelompok, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif.</li> </ul> </li> <li>3. Siswa diingatkan kembali pada pembelajaran sebelumnya tentang keragaman alat musik tradisional Indonesia.</li> </ol> <div data-bbox="539 1182 1110 1944" style="text-align: center;"> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru mengajukan pertanyaan sebagai kegiatan pembuka. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana bunyi dapat sampai ke telinga kita?</li> </ul> </li> </ol>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>5. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan 3 jenis alat musik tradisional daerah yang mereka sukai. Setiap kelompok akan melakukan 3 jenis percobaan yang berbeda tentang sifat bunyi merambat.</p> <p>6. Siswa dalam kelompok diminta berdiskusi membuat pertanyaan tentang sifat bunyi merambat.</p> <p>7. Setiap kelompok menyampaikan pertanyaan hasil diskusi di depan kelas.</p> <div data-bbox="488 573 1214 757" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Setiap kelompok dapat menuliskan pertanyaan yang telah mereka buat di selembar kertas, kemudian ditempelkan di papan tulis depan kelas.</p> <p>Rangkaian pertanyaan tersebut akan dijawab bersama setelah kegiatan percobaan selesai dilakukan.</p> </div> <p>8. Siswa dalam kelompok kemudian melakukan tiga jenis percobaan secara bergantian tentang sifat bunyi merambat berdasarkan instruksi yang ada di buku.</p> <div data-bbox="488 869 1198 1043" style="border-left: 2px solid red; padding-left: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Pastikan alat dan bahan telah tersedia sebelum kegiatan dilakukan.</p> <p>Siswa dapat diminta untuk membawa sendiri alat dan bahan yang diperlukan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan rasa percaya diri siswa.</p> <p>Guru berkeliling memastikan setiap kelompok melakukan percobaan dengan tertib dan bertanggung jawab.</p> </div> <p>9. Siswa mengisi tabel yang tersedia berdasarkan hasil percobaan.</p> <p>10. Siswa masih dalam kelompok yang sama berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di buku berdasarkan hasil percobaan.</p> <p>11. Guru memberikan penguatan tentang sifat bunyi merambat.</p> <div data-bbox="488 1308 1214 1715" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>Sifat Bunyi Merambat</b></p> <p>Bunyi merupakan gelombang yang perambatan arahnya sejajar dengan arah getarnya. Bunyi dapat terdengar jika memenuhi syarat berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ada sumber bunyi</li> <li>2. Ada media penghantar</li> <li>3. Ada pendengar</li> </ol> <p>Bunyi yang berasal dari sumber bunyi sampai kepada pendengar dengan cara merambat. Bunyi dapat merambat melalui media perantara: udara, zat cair, dan benda padat. Bunyi tidak dapat merambat tanpa adanya media perantara.</p> <p>Bunyi yang merambat melalui benda padat dan zat cair akan terdengar lebih jelas dibandingkan bunyi yang merambat melalui udara.</p> </div> <p><b>C. Menulis</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerja mandiri: siswa menuliskan hasil percobaan dalam bentuk laporan yang ada di buku. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru berkeliling untuk memastikan setiap siswa mengerjakan tugas dengan tertib.</li> </ul> </li> </ol>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dapat mendampingi siswa yang mendapatkan kesulitan dalam menjawab pertanyaan.</li> </ul> <div data-bbox="646 358 1157 705" style="text-align: center;">  <p>Laporan siswa diperiksa guru menggunakan rubrik (penilaian 2)</p> </div> <p><b>D. Membaca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa diingatkan kembali tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung yang telah dipelajari pada pembelajaran sebelumnya.</li> <li>Siswa membaca kembali teks berjudul “Sigap Membantu Sesama” yang terdapat pada pembelajaran sebelumnya.</li> <li>Siswa menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada teks tersebut dan menuliskannya dalam peta pikiran yang tersedia.</li> </ol> <div data-bbox="491 1048 1214 1182" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Guru berkeliling untuk memastikan setiap siswa mengerjakan tugas dengan tertib.</p> <p>Guru dapat mendampingi siswa yang mendapatkan kesulitan dalam menjawab pertanyaan.</p> </div> <div data-bbox="829 1153 1136 1355" style="text-align: center;">  <p>Peta pikiran siswa diperiksa guru menggunakan rubrik (penilaian 1)</p> </div> <p><b>E. Berdiskusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendiskusikan peta pikiran bersama teman dan guru.</li> </ol> <div data-bbox="491 1496 1201 1816" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Sebagai variasi kegiatan diskusi, guru dapat menginstruksikan siswa untuk saling menginformasikan peta pikiran mereka menggunakan metode “komidi putar”</p> <p>Siswa membentuk dua lingkaran besar. Setiap lingkaran memiliki jumlah siswa yang sama. Satu lingkaran akan berada di dalam lingkaran lainnya. Siswa dalam dua lingkaran tersebut akan berpasangan dan saling berhadapan. Lingkaran bagian dalam akan berputar searah jarum jam, sehingga setiap siswa akan mendapatkan pasangan yang berbeda.</p> <p>Siswa dapat berputar beberapa kali sesuai kebutuhan berdasarkan waktu yang tersedia.</p> </div>	
<b>Penutup</b>	<p><b>A. Renungkan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>15 menit</li> </ul>



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	 <p>2. Guru Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat Buku Guru.</p> <p><b>B. Pengayaan</b>  Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi yang telah mereka kreasikan pada pembelajaran sebelumnya, kepada kelas lain..</p> <p><b>C. Remedial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa yang belum memahami sifat bunyi merambat akan mengulang percobaan dengan pendampingan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah menguasai konsep tersebut.</li> </ul> <p><b>D. Kerja Sama dengan Orang Tua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengulang percobaan tentang sifat bunyi merambat di rumah.</li> <li>• Siswa dimotivasi untuk menemukan sebanyak mungkin fakta tentang sifat bunyi merambat dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> <p><b>Fakta-fakta Perambatan Bunyi dalam Kehidupan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bunyi merambat melalui media udara: semua suara yang terdengar: saat bercakap-cakap, dan suara bergema di sekitar kita.</li> <li>• Bunyi merambat melalui zat cair: sula lumba-lumba yang tertangkap radar kapal selam.</li> <li>• Bunyi merambat melalui benda padat: saat menempelkan telinga di rel kereta api, maka suara roda kereta api yang masih berjarak belasan km akan terdengar dengan cukup jelas.</li> </ul> <p><b>D. Salam dan do'a penutup.</b></p>	

## G. SUMBER DAN MEDIA

1. Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
2. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
3. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib.
4. Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 4 dari JGC
5. Selang plastik, gelas plastik, benang kasur, paku
6. Ember besar, Air, Batu kora, Corong kecil.

## H. 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. PJOK

- a. Keterampilan siswa dalam melakukan variasi gerakan lokomotor dan nonlokomotor dalam permainan Benteng dan Gobak Sodor dinilai menggunakan rubrik.

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu Pendampingan (1)</b>
Aturan main Benteng dan Gobak Sodor, serta manfaatnya.	Mampu menjelaskan aturan main Benteng dan Gobak Sodor dan anfaatnya dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dengan jelas dan benar.	Menjelaskan aturan main Benteng dan Gobak Sodor dan manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dengan benar namun kurang jelas.	Menjelaskan aturan main Benteng dan GobakSodor dan manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dengan kurang tepat.	Belum dapat menjelaskan aturan main Benteng dan Gobak Sodor dan manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor.
Variasi pola gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor dalam permainan Benteng dan Gobak Sodor	Mampu mempraktikan semua variasi pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dalam permainan	Mempraktikan sebagian besar variasi pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dalam permainan Benteng dan	Mempraktikan sebagian kecil variasi pola gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor dalam permainan Benteng dan	Belum dapat mempraktikan variasi pola gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor dalam permainan Benteng dan

	Benteng dan Gobak Sodor dengan teknik yang benar.	Gobak Sodor dengan teknik yang benar.	GobakSodor Dengan teknik yang benar.	Gobak Sodor.
Kerja Sama	Menunjukkan Sikap erjasama selama permainan secara konsisten.	Menunjukkan sikap kerjasama selama permainan namun belum konsisten.	Perlu motivasi untuk dapat bekerjasama selama permainan namun belum konsisten.	Belum dapat menunjukkan sikap kerjasama selama permainan meskipun telah dimotivasi.

**Catatan :** Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran) :  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$

Contoh:  $\frac{2+3+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$

b. Keterampilan dasar Lokomotor dan Non-Lokomotor dinilai menggunakan daftar periksa.

Kriteria	1	2	3	4	5
Lokomotor:					
• Berjalan tegak					
• Berlari					
• Melompat dengan tumpuan satu kaki					
• Meloncat dengan tumpuan dua kaki					
Non-Lokomotor:					
• Memutar pinggang					
• Menekuk badan, tangan, dan kaki,					
• Memiringkan badan					
• Membentang tangan dan kaki					
• Memutar badan menghadap ke kiri, ke kanan, dan ke belakang					
Keterangan					
1. Tidak pernah menunjukkan kriteria yang diharapkan.					
2. Menunjukkan sikap sesuai kriteria sebesar 50%.					
3. Menunjukkan sikap sesuai kriteria lebih dari 50% namun kurang dari 75%.					
4. Menunjukkan kriteria lebih dari 75% namun kurang dari 100%.					
5. Menunjukkan sikap sesuai kriteria yang diharapkan.					

**Catatan :** Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

## 2. IPA

- a. Laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi merambat dinilai menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Sifat-sifat bunyi merambat	Menjelaskan semua sifat bunyi merambat berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Menjelaskan sebagian besar sifat bunyi merambat berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Menjelaskan sebagian kecil sifat bunyi merambat berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Belum dapat menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat.
Laporan pengamatan tentang sifat bunyi merambat	Menyajikan laporan pengamatan tentang sifat bunyi merambat berdasarkan hasil percobaan dengan sistematis.	Menyajikan laporan pengamatan tentang sebagian besar sifat bunyi merambat berdasarkan hasil percobaan cukup sistematis.	Menyajikan laporan pengamatan tentang sebagian kecil sifat bunyi merambat berdasarkan hasil percobaan kurang sistematis.	Belum dapat menyajikan laporan pengamatan tentang sifat bunyi merambat berdasarkan hasil percobaan.
Sikap Rasa Ingin Tahu dan Berfikir Kritis	Tampak antusias dan mengajukan banyak ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak cukup antusias dan terkadang mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak kurang antusias dan tidak mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tidak tampak antusias dan perlu dimotivasi untuk mengajukan ide dan pertanyaan.

**Catatan** : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran) :  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$

Contoh:  $\frac{2+3+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$

- b. Percobaan IPA dinilai menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penerapan Konsep	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung dan menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari dengan benar.	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung namun perlu bantuan saat menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari.	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti yang terbatas dan penyampaian pemahaman inti dari konsep tidak jelas.	Perlu bimbingan saat menyampaikan bukti dan pemahaman inti dari konsep yang dipelajari.
Komunikasi	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas, obyektif dengan didukung data penunjang.	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas dan didukung sebagian data penunjang.	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas, namun hanya didukung sebagian kecil data penunjang. sistematis.	Hasil percobaan disampaikan dengan kurang jelas dan tanpa data penunjang.
Prosedur dan strategi	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan strategi yang digunakan membuat percobaan berhasil.	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis, namun masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan strategi agar percobaan berhasil.	Sebagian besar data dicatat, langkah kegiatan dan strategi dilakukan secara sistematis setelah mendapat bantuan guru.	Sebagian kecil data dicatat, langkah kegiatan tidak sistematis dan strategi yang dipilih tidak tepat.

**Catatan** : Centang (v) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran) :  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$

Contoh:  $\frac{2+3+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$

### 3. Bahasa Indonesia

Tugas siswa menemukan gagasan pokok dan gagasan utama dari setiap paragraf dinilai menggunakan rubrik

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Gagasan pokok	Menemukan gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian besar gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian kecil gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Belum dapat menemukan gagasan pokok.
Gagasan Pendukung	Menemukan gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian besar gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian kecil gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Belum dapat menemukan gagasan pendukung.
Penyajian gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran.	Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran dengan tepat.	Menyajikan sebagian besar gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran dengan tepat.	Menyajikan sebagian kecil gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran dengan tepat.	Belum dapat menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran.
Sikap: Mandiri	Tugas diselesaikan dengan mandiri .	Sebagian besar tugas diselesaikan dengan mandiri.	Tugas diselesaikan dengan motivasi dan bimbingan guru.	Belum dapat menyelesaikan tugas meski telah diberikan motivasi dan bimbingan.

**Catatan :** Centang (v) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran) :  $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$

Contoh :  $\frac{3+2+4+2}{16} = \frac{11}{16} \times 10 = 6,9$

## I. Catatan Anekdote untuk mencatat sikap (peduli)

Catatan:

1. Guru dapat menggunakan kata-kata berikut untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
  - ✓ Belum terlihat
  - ✓ Mulai terlihat
  - ✓ Mulai berkembang
  - ✓ Sudah terlihat/membudaya
  - ✓ Catatan Guru
2. Setiap hari guru dapat menilai minimal 6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

### Contoh alternatif penilaian sikap

Nama : .....

Kelas/Semester : .....

Pelaksanaan Pengamatan : .....

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Peduli					
2.						

**Catatan** : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Makassar, Juli 2020  
Guru Kelas 4

**Nanik Juwariah, S.Pd**  
NIP. 19611002 198303 2 011

**Heri Ismawanto, S.Pd**