

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : Sekolah Dasar (www.shanum99.com)
Tema/Subtema : Kegemaranku (2) / Gemar Menggambar (3)
Kelas /Semester : 1 /1 (Satu)
Pembelajaran ke- : 4
Materi Pokok : PJOK, Bahasa Indonesia dan SBdP
Alokasi Waktu : 5 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- 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.
- 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
Pjok

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.2.1 Menyebutkan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat.
4.2 mempraktikkan gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	4.2.1 Menerapkan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat dengan permainan tradisional “tarik awak”.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengemukakan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara menggerakkan pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dengan cahaya yang terang) yang benar secara lisan.	3.2.5 Menyebutkan posisi cahaya yang benar saat menulis.
4.2 Mempraktikkan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, gerakan tangan atas- bawah, kiri-kanan, latihan pelenturan gerakan tangan dengan gerakan menulis di udara/pasir/ meja, melemaskan jari dengan mewarnai, menjiplak, menggambar, membuat garis tegak, miring, lurus, dan lengkung, menjiplak berbagai	4.2.5 Mempraktikkan cara menulis sesuai dengan posisi cahaya yang benar.

bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf di tempat bercahaya terang) dengan benar.	
--	--

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Mengenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	3.1.2 Menyebutkan langkah – langkah membuat karya cetak dua dimensi.
4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	4.1.1 Menerapkan cara menggunakan alat dan bahan untuk membuat karya cetak dua dimensi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan bertanya jawab, peserta didik mampu menjelaskan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat dalam bentuk permainan tarik awak dengan percaya diri.
- 2. Dengan permainan menarik sambil duduk terlunjur, peserta didik mampu mempraktikkan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat dalam bentuk permainan tarik awak dengan gotong royong.
- 3. Dengan kegiatan mengamati gambar, peserta didik mampu menunjukkan posisi cahaya yang benar saat menulis dengan teliti.
- 4. Dengan kegiatan mencetak jari, peserta didik mampu mendemonstrasikan pencahayaan saat menulis dengan mandiri.
- 5. Dengan bertanya jawab, peserta didik mampu mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya cetak menjiplak dengan benar.
- 6. Dengan arahan guru, peserta didik mampu menyiapkan alat dan bahan untuk membuat karya cetak dua dimensi dengan mandiri.
- 7. Dengan kegiatan mewarnai gambar melalui teknik mencetak, peserta didik mampu membuat karya kolase sesuai dengan ide/gagasan, tema, objek yang telah ditentukan dengan mandiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Gerak Non-Lokomotor (Gerakan menarik tanpa berpindah tempat)
- 2. Posisi tubuh yang baik saat belajar
- 3. Mencetak gambar

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
Metode Pembelajaran : Tanya jawab, permainan, penugasan.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat :1. Gambar posisi cahaya yang benar saat menulis
2. Cat air aneka warna
3. Potongan kertas aneka warna
Bahan :1. Cat air aneka warna
2. potongan kertas aneka warna
Sumber Belajar : *Bahan ajar:*
Novilia Adelina. 2017. Buku Guru Tema 2 Kegemaranku. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
Novilia Adelina. 2017. Buku Siswa Tema 2 Kegemaranku. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 1. Siswa menyanyikan yel-yel sebagai penyemangat. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang peserta didik.	15 menit

	3. Peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Peserta didik dilatih untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 5. Apersepsi • Anak-anak tadi kalian ke sekolah berangkat dengan siapa? • Pakai kendaraan apa kalian? • Apakah ada yang berjalan kaki? • Bagaimana udara pagi ini? • Udara yang segar dan bersih baik bagi kesehatan kita. • Pada saat di rumah siapa yang suka menggambar? • Gambar apa yang kalian sukai? 6. Informasi judul materi Anak-anak untuk hari ini kita akan belajar tema kegemaranku dengan subtema “Gemar Menggambar”. 7. Tujuan Pembelajaran • Setelah pembelajaran selesai, diharapkan kalian dapat bersyukur kepada Tuhan atas kesehatan yang telah diberikan pada hari ini, dapat bermain tarik awak, dapat menentukan posisi cahaya saat belajar, dapat menjiplak tangan dan dapat membuat kolase. 8. Informasi kegiatan pembelajaran. • Anak-anak, hari ini kita akan bermain tarik awak, akan menyaksikan video posisi cahaya yang baik saat belajar, akan membuat jiplakan tangan dan membuat kolase.	
Kegiatan inti	KEGIATAN PEMBELAJARAN 1. Guru mengajak peserta didik kelapangan dan melakukan pemanasan. 2. Guru menyiapkan peserta didik untuk berlatih gerak menarik tanpa berpindah tempat seperti yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. 3. Guru meminta 2 orang peserta didik maju. Mereka diminta memeragakan kembali gerakan sebagai pengingat bagi peserta didik lain. 4. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk bermain tarik menarik sambil duduk terlunjur. Caranya adalah sebagai berikut. • Bagi peserta didik secara berpasangan. Peserta didik putra dengan putra. Peserta didik putri dengan putri. • Bagi peserta didik secara berpasangan. Peserta didik putra dengan putra. Peserta didik putrid dengan putri. • Duduk berhadap-hadapan sambil menjulurkan kaki. • Kedua telapak kaki peserta didik saling bertemu. • Rentangkan tangan ke depan saling memegang. • Peserta didik mengambil posisi siap melakukan gerakan menarik. • Setelah aba-aba satu, dua, tiga masing-masing pasangan saling menarik. • Lakukan gerakan menarik sekuat tenaga. • Pasangan yang berhasil berdiri duluan, akan keluar menjadi pemenang. • Permainan ini dilakukan dengan menukar pasangan peserta didik. • Permainan ini dilakukan beberapa kali hingga peserta didik mahir.	150 menit

	• Guru bisa memotivasi peserta didik dengan memberikan perintah, “Tarik”, “Tarik”, “Semangat.” 4. Guru mengajak peserta didik untuk bermain permainan tradisional “Tarik Awak”. 5. Usai permainan, peserta didik duduk melingkar dan bertanya jawab dengan guru tentang kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Dengan bantuan guru peserta didik menyimpulkan bahwa mereka melakukan permainan untuk membantu teman berdiri sambil menarik. Membantu teman merupakan perbuatan mulia. 6. Peserta didik kembali ke kelas dan melanjutkan kegiatan dengan diskusi tentang pentingnya tubuh yang sehat dan menjaga kesehatan. Salah satunya duduk dengan posisi yang benar saat akan menggambar dan menulis. 7. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tanya jawab tentang sikap yang baik saat menggambar. 8. Peserta didik mempraktikkan posisi duduk, memegang pensil, meletakkan buku, dan jarak yang tepat antara mata dan media menggambar. 9. Guru mengingatkan peserta didik untuk menggambar di tempat yang terang 10. Peserta didik mempraktikkan kembali kegiatan persiapan menulis dengan memperhatikan posisi cahaya yang benar. 11. Peserta didik melakukan kegiatan mencetak kelima jarinya di Buku Peserta didik dengan benar. Kegiatan ini dilakukan di LKPD 1. 12. Selain mencetak dengan jari, guru mengenalkan teknik mencetak menggunakan obyek lain. 13. Peserta didik bertanya jawab tentang teknik mencetak objek menjadi sebuah gambar. 14. Peserta didik mengambil kertas gambar dan peralatan menggambar. 15. Peserta didik memilih objek yang akan dicetak di atas kertas gambar. 16. Peserta didik dapat memilih mewarnai gambar dengan teknik kolase ataupun melukisnya dengan jari. Dilakukan di LKPD 2. 17. Peserta didik membasahi ujung jarinya dengan cat air lalu mengaplikasikannya di atas kertas gambar. Setiap jari mewakili satu warna agar warna tak tercampur. Beberapa kali peserta didik menyelupkan jarinya ke dalam cat air dan mengaplikasikannya pada gambar yang telah dicetak di atas kertas gambar. Peserta didik bebas berkreasi menggunakan imajinasinya untuk mewarnai objek gambar. Setelah selesai, kertas dibiarkan terbuka hingga cat mengering dan peserta didik menyuci tangan hingga bersih. Dilakukan di LKPD 3. 18. Peserta didik bertanya jawab bersama guru, lalu menyimpulkan bahwa mereka baru saja menggambar dengan teknik mencetak dan mewarnainya menggunakan jari. 19. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru bahwa mereka akan mewarnai gambar yang telah mereka cetak dengan teknik kolase. 20. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok sambil bermain.	
--	--	--

	21. Sebelum memulai permainan, guru membagi peserta didik ke dalam empat kelompok. 22. Sambil bertanya jawab, guru menjelaskan bahwa • Masing-masing kelompok memiliki pos sesuai nama benda yang ada di gambar. • Di setiap pos terdapat dua titik. Di titik pertama tersedia karton manila dengan gambar sebuah benda yang besar (gambar boleh disesuaikan dengan kesukaan peserta didik). Karton manila ditempel di papan tulis atau dinding kelas. Pada arah berseberangan (posisi awal masing-masing kelompok) tersedia lem dan sobekan kertas untuk ditempelkan pada gambar yang tersedia. • Peserta didik berjalan dari tempat duduk kelompok mengambil sobekan kertas ke tempat gambar untuk menempelkan kertas. • Guru mengingatkan bahwa gambar tidak boleh melampaui garis, tertutup rapat, dan rapi. • Sebelum memulai kegiatan beberapa peserta didik mengulang penjelasan guru. 27. Peserta didik duduk rapi berkelompok di dekat wadah yang berisi sobekan kertas dan lem berdasar kelompok. Ketika aba-aba tanda mulai dibunyikan, peserta didik terdapat mengambil sehelai sobekan kertas, membubuhi lem, dan berjalan menuju gambar. Lalu menempelkan sobekan kertas tersebut di atas gambar dan segera kembali ke kelompoknya. Peserta didik kedua melakukan hal yang sama, bergantian hingga urutan berikutnya. Permainan berakhir saat guru membunyikan aba-aba tanda usai. Peserta didik saling memotivasi anggota kelompoknya.	
Penutup	1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang peserta didik	15 menit

H. PENILAIAN

1. Sikap

Teknik : Observasi
Instrumen : Format Penilaian Sikap (Jurnal)

No .	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					

5.					
----	--	--	--	--	--

2. Penilaian Pengetahuan
- Teknik : Tes Tertulis
- Instrumen : Lembar latihan
3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
1. Mempraktikkan gerak menarik tanpa berpindah tempat melalui permainan “Menarik Sambil Duduk Telunjur”	Melakukan gerakan dengan tepat tanpa intervensi guru	Melakukan gerakan dengan tepat namun dengan intervensi minimal	Gerakan kurang tepat dan perlu intervensi yang cukup	Belum mampu melakukan gerakan dengan
2. Mempraktikkan kegiatan persiapan menulis dengan posisi cahaya yang tepat	Kegiatan persiapan menulis dilakukan semua tahap dengan baik tanpa intervensi guru	Kegiatan dilakukan semua tahap dengan intervensi guru	Kegiatan dilakukan hanya sebagian dan ada intervensi guru	Belum mampu melakukan kegiatan dengan tepat
3. Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat karya cetak dua dimensi	Alat dan bahan disiapkan tanpa intervensi guru	Alat dan bahan disiapkan dengan intervensi minimal	Alat dan bahan belum disiapkan dan perlu intervensi	Belum mampu menyiapkan alat dan bahan
4. Membuat karya cetak dua dimensi sesuai dengan ide, tema, dan objek yang telah ditentukan	Membuat karya cetak sesuai ide, tema, dan objek yang telah ditentukan	Membuat karya cetak hanya dengan 2 kriteria	Membuat karya cetak hanya dengan 1 kriteria	Belum mampu membuat karya cetak

a. Hasil pengamatan mempraktikkan gerak menarik tanpa berpindah

No.	Nama Siswa	Melakukan gerakan Dengan tepat tanpa intervensi guru	Melakukan gerakan dengan tepat namun dengan intervensi minimal	Gerakan kurang tepat dan perlu intervensi yang cukup	Belum mampu melakukan gerakan dengan tepat	Predikat
1.						
2.						

3.						
----	--	--	--	--	--	--

b. Hasil pengamatan persiapan menulis dengan posisi yang benar

No.	Nama Siswa	Posisi duduk dilakukan dengan benar	Cara memegang pensil dilakukan dengan benar	Buku diletakkan dengan jarak mata yang benar	Posisi cahaya benar	Predikat
1.						
2.						
3.						

c. Hasil pengamatan menyiapkan alat dan bahan untuk mencetak gambar

No.	Nama Siswa	Alat yang dibutuhkan bisa disiapkan sendiri	Bahan- bahan yang dibutuhkan bisa disiapkan sendiri	Memiliki objek gambar yang akan dicetak	Alat dan bahan Diletakkan pada tempat yang benar	Predikat
1.						
2.						
3.						

d. Hasil pengamatan membuat karya cetak dua dimensi

No.	Nama Siswa	Memiliki ide/gagasan untuk membuat karya	Gambar yang dipilih sesuai dengan tema	Objek yang dipilih dapat dicetak	Belum mampu menyiapkan alat dan bahan	Predikat
1.						
2.						
3.						

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pontianak,
Guru Kelas 1 ,

.....
NIP.

Nama

URAIAN MATERI

PJOK

1. Pengertian Gerak Non-Lokomotor

Gerak non-lokomotor adalah gerakan tidak berpindah tempat dimana sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan namun tidak berpindah tempat.

2. Contoh Gerak Non-Lokomotor



mendorong, menarik, menekuk dan memutar, meliuk, menggoyangkan pinggul dan bahu, menarik, menekuk, dan memutar.

3. Contoh Permainan Tradisional

Contoh permainan tradisional sambil duduk telunjur yang merupakan contoh dari gerak non-lokomotor adalah permainan “Tarik Awak” dari daerah Jombang, Jawa Timur.

Permainan ini serupa dengan Tarik Tambang yang banyak terdapat di daerah-daerah lain di tanah air. Bedanya, Tarik Awak (awak berarti tubuh atau badan) tidak menggunakan tali tambang. Sebelum permainan dimulai, para pemain membagi diri dalam dua kelompok. Agar adil, para pemain yang memiliki postur tubuh seimbang saling melakukan pingsut atau suit. Kelompok yang menang suit akan bergabung dengan sesama pemenang suit. Begitu juga sebaliknya.

Pada Tarik Awak, masing-masing pemain saling berpegangan dengan memeluk pemain yang ada di depannya. Pemain di barisan paling depan, akan berpegangan tangan dengan pemain di baris depan kelompok lawan. Kedua kelompok ini akan saling menarik ke belakang. Kelompok yang jalinan pemainnya terputus karena tak kuat menahan tarikan kelompok lawan, kalah. Biasanya, permainan tarik-menarik ini dilakukan selama tiga kali dalam satu putaran. (Kompas.com)

Bahasa Indonesia

1. Cara mengatur posisi cahaya saat akan menulis dan membaca



Saat belajar usahakan menghindari tempat yang memiliki cahaya redup. Sebisa mungkin belajar di tempat yang terang agar menghindari kerusakan pada mata. Menjaga kesehatan mata sangat penting, karena mata adalah organ penting bagi manusia untuk melihat dan melakukan kegiatan sehari-hari.

SBdP

1. Cara Mencetak Kelima Jari Di Buku Dengan Benar

- letakkan tangan kiri di atas kertas.
- Pegang pensil dengan tangan kanan.
- Cetak dengan pensil.
- Mulailah dari arah ibu jari.
- Lanjutkan semua jari hingga kelingking.

2. Pengertian Kolase



Kolase adalah karya seni yang dibuat dari bermacam-macam bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang ditempelkan pada permukaan gambar. Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi.

Langkah-langkah membuat kolase :

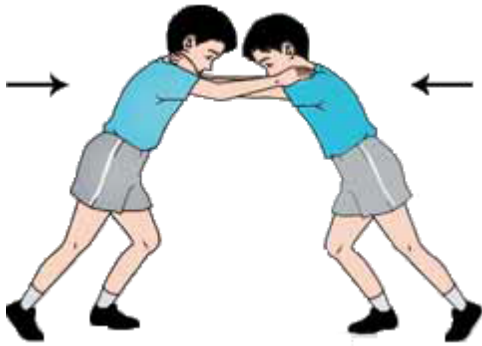
- Siapkan bahan dari bahan bekas, seperti koran, majalah, dan kertas. Media dan alat yang

dibutuhkan : kalender bekas/kertas gambar, pewarna, gunting, pensil, dan lem.

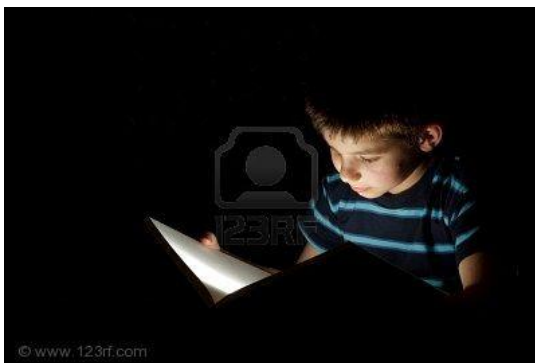
- Buat gambar yang kamu inginkan di kalender bekas/kertas gambar.
- Rencanakan penempelan bahan bekas pada gambar yang telah kamu buat. Bahan bekas di beri pewarna terlebih dahulu.
- Gunting/sobek bahan bekas menjadi ukuran yang kecil.
- Oleskan lem sedikit demi sedikit pada gambar yang akan ditemplei kertas.
- Tempelkan guntingan/sobekan bahan bekas tadi pada kertas.
- Lakukan dengan rapi sesuai dengan kreatifitasmu.

EVALUASI

1. Centang gambar di bawah ini yang menunjukkan gerakan menarik.



2. Centang gambar di bawah ini yang menunjukkan posisi cahaya yang baik saat akan menulis.



3. Centang gambar di bawah ini yang merupakan hasil karya kelas.

