

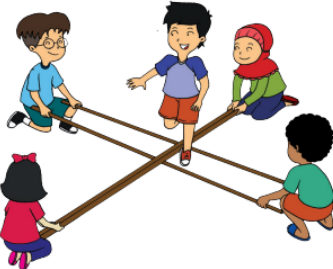
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN
Kelas / Semester : 3 /1
Tema : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup (Tema 1)
Sub Tema : Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan (Sub Tema 4)
Materi : Permainan Lompat Bambu
Muatan Terpadu : PJOK (3.1, 4.1)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam bentuk permainan lompat bambu dengan benar.
- 2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam bentuk permainan lompat bambu dengan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. <i>(Religius dan Integritas)</i> 2. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. <i>(Nasionalisme)</i>. 3. Pembiasaan membaca/menulis <i>(Kegiatan literasi)</i> 4. Sebelum melakukan kegiatan guru mengajak siswa melakukan pemanasan.	15 menit
Kegiatan Inti	Ayo Mencoba - Siswa mendiskusikan berbagai manfaat bambu. <i>(Critical Thinking and Problem Formulation)</i> - Salah satu manfaat bambu adalah untuk permainan.  - Siswa mempraktikkan permainan lompat bambu dengan tahapan seperti berikut. - Buatlah kelompok yang terdiri masing-masing 5 orang pemain. - Seorang pemain akan bertugas melompat, dan 4 pemain lainnya bertugas memegang buah batang bambu. - Berdirilah 4 pemegang bambu secara berhadap-hadapan dengan dua arah. - Gerakan bambu dengan buka dan tutup secara bergantian dengan hentakan masing-masing 2 kali hentakan. - Berlompatlah pada bambu yang terbuka. Jangan sampai kejeprit bambu. - Lakukan secara bergantian. Ayo Berlatih - Setelah bermain, siswa mendiskusikan pengalaman saat bermain lompat bambu. - Siswa berdiskusi tentang cara bermain yang baik. - Salah satu hal yang perlu diperhatikan agar permainan dapat berjalan dengan baik adalah kerja sama. - Kerja sama yang baik antara sesama pemegang bambu, agar gerakan harmonis dan tidak membahayakan pemain yang sedang melompat. - Untuk bekerja sama dengan baik perlu dilatih berkomunikasi yang baik. Berdiskusi sebelum permainan, berlatih bersama, saling memberi saran dengan bahasa yang santun adalah bagian dari kerja sama. - Masing-masing kelompok akan menceritakan pengalaman melakukan permainan dan sikap kerja sama yang sudah dilakukan berdasarkan daftar pertanyaan yang ada pada buku siswa. <i>(Critical Thinking, Communication, Collaboration)</i>	140 menit
Kegiatan Penutup	A. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. B. Pertanyaan yang diajukan guru dapat dijawab secara lisan atau tulisan. C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme. D. Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin siswa yang diberi tugas. <i>(Religius)</i>	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

LAMPIRAN PENILAIAN

- 1. Penilaian Sikap
Observasi selama kegiatan berlangsung (Lihat pedoman penilaian sikap).
- 2. Penilaian Keterampilan
 - a. Rubrik Melakukan Gerakan Kombinasi Lari dan Lompat.

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
		4	3	2	1
1	Kebenaran menggerakan bambu	Gerakan tangan saat memegang dan membuka serta menutup sesuai dan kompak.	Gerakan tangan sesuai namun ada satu kesalahan misalnya tidak sama saat menutup.	Salah satu gerakan benar.	Belum mampu melakukan gerakan yang dicontohkan.
2	Kebenaran gerakan melompat	Gerakan kaki dan dan posisi saat mendarat tepat.	Hanya gerakan kaki atau posisi mendarat yang sesuai contoh.	Dapat melakukan namun gerakan tidak sesuai contoh.	Belum mampu melakukan gerakan yang dicontohkan.

- D. SUMBER DAN MEDIA
- 1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
 - 2. Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 3
 - 3. Bambu untuk permainan.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

....., .. 20..
Guru PJOK Kelas III

.....
NIP.

NIP.....