

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SD Negeri Bener 4
Kelas /Semester : 3 / 2 (dua)
Tema 8 : Bumi dan Alam Semesta
Subtema 2 : Kenampakan Rupa Bumi
Pembelajaran ke- : 2 dan 5
Peertemuan ke- : 27 dan 28

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan melakukan permainan, siswa dapat mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam bentuk permainan sederhana dengan benar.
- 2. Dengan mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam bentuk permainan sederhana dengan benar.

B. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan ucapan salam, berdo’a, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (RELIGIUS) 2. Guru menjelaskan tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 3. Pembiasaan membaca (LITERASI) 4. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat (Nasionalis)	15 menit
Kegiatan inti	Ayo Mengamati - Siswa menyimak teks di buku siswa. Guru memeriksa pemahaman siswa terhadap teks Ayo Berdiskusi - Siswa mendiskusikan materi yang ada di buku siswa - Siswa menceritakan materi satu per satu. - Siswa menjawab soal yang berkaitan dengan materi Ayo Menulis - Siswa membaca instruksi di buku siswa. - Siswa menulis materi yang ada di buku siswa - Siswa diberi kesempatan untuk memberi komentar Ayo Mengamati - Siswa menyimak teks di buku siswa Siswa mengamati gambar Ayo Mencoba • Siswa mempraktikkan yang ada di buku siswa	180 menit
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran dan refleksi 2. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> . 3. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	15 menit

C. PENILAIAN

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

Mengetahui
Kepala SD Negeri Bener 4

.....
Guru PJOK

Suharni, S.Pd. M.Pd
NIP. 19660407 199403 2 003

Puji Rahayuningsih