RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Kelas / Semester : 1 /1
Tema : Kegemaranku (Tema 2)

: Gemar Menggambar (Sub Tema 3): PJOK (3.2, 4.5)

Muatan Terpadu : Gerakan Menarik Jenis Kegiatan

Pembelajaran ke : 4 Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan bertanya jawab, siswa mampu menjelaskan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional dengan lebih baik.
- 2. Dengan permainan menarik sambil duduk terlunjur, siswa mampu mempraktikkan prosedur gerakan menarik tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional dengan gembira.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Vagiatan	Agricton Docksing Kogiston		Alokasi
Kegiatan		Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegiatan	1.	Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. <i>(Religius dan</i>	10
Pendahuluan		Integritas)	menit
		Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. (Nasionalisme).	
		Pembiasaan membaca/menulis (Kegiatan literasi)	
15 1 1	4.	Sebelum melakukan kegiatan guru mengajak siswa melakukan pemanasan.	
Kegiatan	1.		65
Inti		seperti yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya.	menit
	2.	5 , 1	
	١,	kembali gerakan sebagai pengingat bagi siswa lain.	
	ا ا	Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain tarik menarik sambil duduk	
		terlunjur. Caranya adalah sebagai berikut. ✓ Bagi siswa secara berpasangan. Siswa putra dengan putra. Siswi putri	
		dengan putri.	
		✓ Minta siswa duduk di halaman/lapangan dengan pasangannya.	
		 ✓ Duduk berhadap-hadapan sambil menjulurkan kaki. 	
		✓ Kedua telapak kaki siswa saling bertemu.	
		 ✓ Rentangkan tangan ke depan saling memegang. 	
		✓ Siswa mengambil posisi siap melakukan gerakan menarik.	
		✓ Setelah aba-aba satuduatiga masing-masing pasangan saling menarik.	
		✓ Lakukan gerakan menarik sekuat tenaga.	
		✔ Pasangan yang berhasil berdiri duluan, akan keluar menjadi pemenang.	
	4.	Lakukan permainan ini dengan menukar pasangan siswa.	
		(Creativity, Innovation, and Collaboration)	
		Lakukan beberapa kali hingga siswa mahir.	
	6. Lakukan permainan ini dengan riang gembira. Guru bisa memotivasi siswa		
		dengan memberikan perintah, "Tarik", "Tarik", "Semangat."	
	7.	3 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
		tentang kegiatan yang baru saja mereka lakukan. Dengan bantuan guru siswa	
		menyimpulkan bahwa mereka melakukan permainan untuk membantu teman	
		berdiri sambil menarik. Membantu teman merupakan perbuatan mulia.	
	_	(Critical Thinking and Problem Solving)	
Kegiatan		Siswa mampu mengemukaan hasil belajar hari ini.	15
Penutup	2.	Guru menyampaikan tugas kerja sama dengan orang tua dan siswa	menit
	۱ ,	menyelesaikan tugas rumah sendiri dengan bimbingan orang tua. (Mandiri)	
		Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme .	
	4.	Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)	

C. PENILAIAN (ASESMEN)

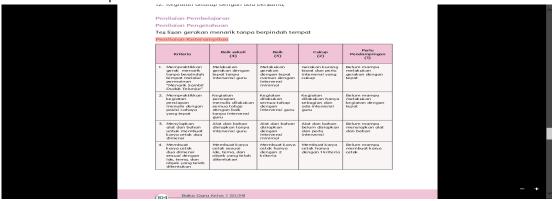
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui	20
Kepala Sekolah,	Guru PJOK Kelas I

<u></u>	
NIP	NIP

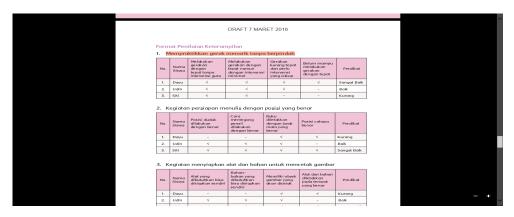
LAMPIRAN PENILAIAN

1. Penilaian Keterampilan



Centang (√) sesuai kriteria

- Kriteria penilaian masing-masing memiliki poin 25 di setiap bobot angka. Jika bobotnya 4, maka skornya adalah 4 x 25 = 100, dan seterusnya.
- a) Mempraktikkan gerak menarik tanpa berpindah



D. SUMBER DAN MEDIA

- 1. Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
- 2. Video/slide/gambar gerakan menarik.