**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Sekolah**  :

**Mata Pelajaran** : Tematik Terpadu

**Kelas/Semester** : II/I

**Tema/Sub Tema** : Hidup Rukun / Hidup Rukun Dengan Teman Bermain

**Pembelajaran** : 2

**Alokasi Waktu** : 4 X 35 Menit

1. **Kompetensi Inti (KI)**
2. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
3. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
5. 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
6. **Kompetensi Dasar dan Indikator**

**PJOK**

**Kompetensi Dasar:**

1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan

3.3 Mengetahui konsep gerak variasi pola gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

4.3 Mempraktikkan variasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

**Indikator:**

1.1.1 Berperilaku sportif dalam bermain.

3.3.1 Mengidentifikasi pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan

4.3.1 Melakukan pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan.

1. **Tujuan Pembelajaran**
2. Dengan mengamati gambar berbagai gerakan, siswa dapat mengidentifikasi pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan dengan teliti
3. Dengan permainan “Meniru Hewan Berjalan”, siswa dapat melakukan pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan dengan percaya diri.
4. **Materi Pembelajaran**
5. Siswa mengamati gambar tentang gerakan manipulatif (Mengamati)
6. Siswa mengidentifikasi pola gerakan manipulatif yang ada pada gambar (Menalar)
7. Siswa menyimak penjelasan guru melakukan sebuah permainan untuk melakukan pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan (mengomunikasikan).
8. Siswa melakukan gerakan menirukan kucing berjalan sambil mendengarkan aba-aba guru menyebutkan angka. Misalnya, guru menyebutkan angka 2, maka siswa harus berjalan menirukan kucing sambil mencari dua teman
9. **Metode dan Pendekatan Pembelajaran**

Metode : Penugasan

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menalar dan mengkomunikasikan).

1. **Media, Alat, dan Sumber Belajar**
2. Media dan Alat : Gambar berbagai gerakan aktivitas jasmani gerak non-

 Lokomotor, Teks bermain peran, Kartu tanya jawab.

1. Sumber :

 Afriki dkk. 2013. *Buku Guru Tema 1 “Hidup Rukun”. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Deskripsi Kegiatan** | **Alokasi Waktu** |
| **Pendahuluan** | 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.
2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa
3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti.
4. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.
5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.
 | **10 Menit** |
| **Kegiatan Inti** | 1. **Pemanasan**
2. Lakukan permainan sederhana “Berburu Binatang”
3. **Inti**
4. Guru menunjuk satu siswa untuk melakukan gerakan seperti kucing berjalan
5. Dan diikuti seluruh siswa
6. **Pendinginan**
7. Melakukan senam si buyung
 | **20 Menit** |
| **Penutup** | 1. Siswa barsama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.
2. Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa (3 hal yang mereka pelajari pada hari tersebut, bagian yang sudah mereka pahami dengan baik, bagian yang belum dipahami, serta hal apa yang mereka ingin ketahui lebih lanjut).
3. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.
 | **5 Menit** |

1. **Penilaian**
2. **Teknik Penilaian**
3. Penilaian Sikap : Percaya Diri, Teliti, Santun
4. Penilaian Pengetahuan : Kuis
5. Penilaian Keterampilan : pelaksanaan, kesungguhan, tanggung jawab, runtut
6. **Bentuk Instrumen Penilaian**
7. **Lembar Penilaian Sikap**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Peserta Didik** | **Sikap** |
| **Percaya Diri** | **Teliti** | **Santun** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1. | Beni |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Siti |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Dayu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Keterangan :** 1:tidak pernah ditunjukkan; 2: kadang-kadang ditunjukkan; 3: sering ditunjukkan; 4:selalu ditunjukkanBerilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. |

1. **Lembar Penilaian Keterampilan**

**Lembar Pengamatan Bermain Menirukan Kucing Berjalan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kriteria** | **Tercapai** |
| **Ya** | **Tidak** |
| 1. | Siswa mampu mengikuti instruksi |  |  |
| 2. | Siswa terlibat aktif dalam permainan |  |  |
| 3. | Siswa mampu menirukan gerakan sesuai permainan |  |  |

**Hasil Pengamatan Menirukan Gerakan Kucing Berjalan**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Kriteria 1** | **Kriteria 2** | **Kriteria 3** |
| **T** | **BT** | **T** | **BT** | **T** | **BT** |
| 1 | Beni |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Siti |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Dayu |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |

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

 Kroya, ………………. 2014

 Kepala Sekolah Guru Penjaskes Kelas II

 ……………………………. …………………………………

 NIP. ………………….. NIP…………………………..