

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Penyusun :	Asep Jamil Habibi, S. Pd, Gr
Nama sekolah:	SD Islam Terpadu Ibadurrohman
Kelas/semester:	1 / Ganjil
Mata pelajaran:	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)
Alokasi waktu:	1 x Pertemuan (2 Jam Pelajaran @ 35 Menit)
Peserta didik:	28 Peserta Didik Reguler Fase A
Materi Pelajaran:	Pola Gerak Dasar Lokomotor dan Non-lokomotor
Dimensi profil lulusan:	1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia 2. Mandiri 3. Gotong Royong 4. Bernalar Kritis 5. Kreatif 6. Sehat Jasmani dan Rohani 7. Ceria 8. Bertanggung Jawab
CP (Capaian Pembelajaran):	Pada akhir fase A, peserta didik menunjukkan kemampuan menjelaskan dan melakukan pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan mendarat sesuai dengan irama (ketukan) tanpa dan dengan menggunakan musik dalam berbagai aktivitas permainan.
Lintas disiplin ilmu:	Bahasa Indonesia: Memahami dan mengikuti instruksi verbal. Sains (IPAS): Mengenal berbagai jenis hewan dan cara Bergeraknya. Seni Budaya (SBdP): Bergerak secara kreatif menirukan hewan dan mengikuti irama.
TP (Tujuan Pembelajaran):	1. Peserta didik dapat membedakan pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dengan benar. 2. Peserta didik dapat mencontohkan minimal 2 gerak dasar lokomotor (berjalan, berlari, melompat) melalui permainan menirukan hewan. 3. Peserta didik dapat mencontohkan minimal 2 gerak dasar non-lokomotor (mengayun, menekuk, memutar)

	melalui permainan menirukan hewan. 4. Peserta didik dapat menunjukkan karakter syukur, mandiri, dan ceria selama proses pembelajaran.
Internalisasi karakter keislaman:	Syukur: Mengawali dan mengakhiri kegiatan dengan doa sebagai wujud syukur kepada Allah SWT atas nikmat tubuh yang sehat. Amanah: Memahami bahwa tubuh yang sehat adalah amanah yang harus dijaga dengan cara bergerak dan berolahraga. Ukhuwah: Bermain bersama teman tanpa membeda-bedakan dan saling menyemangati.
Topik pembelajaran:	Petualangan Gerak di Dunia Hewan

Desain Pembelajaran

Praktik pedagogis:	Pembelajaran Berbasis Permainan (<i>Game-Based Learning</i>), Pembelajaran Berdiferensiasi (memberikan dukungan bervariasi sesuai tingkat kemampuan siswa), Pembelajaran Sosial Emosional (mengelola emosi dan membangun hubungan positif).
Kemitraan pembelajaran:	Komunikasi dengan orang tua melalui buku penghubung untuk mendorong anak aktif bergerak di lingkungan rumah.
Lingkungan pembelajaran:	Memfaatkan lapangan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, luas, dan merangsang eksplorasi gerak. Penataan alat (kerucut) dibuat menarik seperti jalur petualangan.
Pemanfaatan digital:	(Opsional) Menggunakan gawai/proyektor untuk menampilkan gambar atau video singkat gerakan hewan sebagai stimulus awal.

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Awal (Berkesan, Bermakna) - 10 Menit

- **Orientasi:**
 - Guru menyapa dengan ceria dan semangat.
 - Peserta didik berbaris rapi, dipimpin berdoa sebagai wujud **syukur** kepada Allah SWT.
 - Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan fisik siswa (menanyakan "Siapa yang sudah sarapan?").
- **Apersepsi:**
 - Guru bertanya, "Anak-anak, siapa yang di rumah punya kucing? Bagaimana kucing berjalan?" atau "Siapa pernah lihat kelinci? Bagaimana kelinci bergerak?"
- **Motivasi:**
 - Guru menyampaikan, "Hari ini kita akan melakukan petualangan seru ke dunia hewan! Kita akan menjadi hewan-hewan yang kuat dan lincah. Siapa yang siap berpetualang?"
- **Penjelasan TP:**
 - Guru menjelaskan tujuan dengan bahasa sederhana, "Nanti setelah bermain, anak-anak akan jadi hebat karena bisa bergerak seperti katak yang melompat jauh dan juga bisa bergerak seperti pohon yang tertiuip angin."
- **Asesmen Awal:**
 - Guru memberikan pertanyaan lisan: "Coba, siapa yang bisa mencontohkan gerakan burung terbang?" untuk melihat pemahaman awal siswa tentang gerak.

2. Inti (Berkesadaran, Bermakna, Menyenangkan) - 50 Menit

A. Pengalaman Belajar Memahami (Berkesadaran, Bermakna):

- **Stimulus:** Guru mencontohkan dua gerakan: **berjalan ke depan** (seperti gajah) dan **mengayunkan tangan di tempat** (seperti monyet).
- **Identifikasi:** Guru bertanya, "Dari dua gerakan tadi, gerakan mana yang membuat Bapak/Ibu Guru pindah tempat? Gerakan mana yang tetap di tempat?"
- **Pengumpulan Data:** Siswa diajak mencoba berbagai gerakan hewan secara bersama-sama (dipimpin guru):
 - **Lokomotor:** Berjalan seperti gajah, berlari seperti kuda, melompat seperti katak.
 - **Non-lokomotor:** Mengayunkan belalai (tangan), menekuk lutut seperti bangau, memutar leher seperti jerapah.

- **Pembuktian:** Siswa diminta untuk berkelompok sesuai instruksi guru. "Sekarang, semua yang mau jadi katak (gerak lokomotor), berkumpul di sebelah kanan! Semua yang mau jadi pohon tertiuip angin (non-lokomotor), berkumpul di sebelah kiri!"
- **Simpulan:** Guru memberikan penguatan, "Hebat! Jadi, gerakan yang membuat kita pindah tempat namanya **lokomotor**. Gerakan yang di tempat saja namanya **non-lokomotor**."

B. Pengalaman Belajar Mengaplikasikan (Bermakna, Menyenangkan):

- **Komunikasi:** Permainan "**Raja Hutan Berkata**". Guru menjadi Raja Hutan dan memberikan perintah, misalnya: "Raja Hutan berkata: berlailah seperti kuda!" atau "Raja Hutan berkata: ayunkan tanganmu seperti monyet!". Siswa yang salah bergerak atau bergerak saat tidak ada kata "Raja Hutan berkata" akan beristirahat sejenak.
- **Refleksi:** Guru bertanya, "Gerakan hewan apa yang paling kalian sukai? Mengapa?"
- **Aplikasi Tindak Lanjut:** Guru berpesan, "Nanti di rumah, coba ajak Ayah atau Bunda untuk bergerak seperti hewan-hewan tadi ya, biar badan sehat!"

C. Pengalaman Belajar Merefleksikan (Berkesadaran, Bermakna):

- Siswa diminta duduk melingkar. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menceritakan kembali, "Tadi kita belajar gerakan apa saja ya? Coba sebutkan satu gerakan yang berpindah tempat."

3. Penutup (Berkesadaran) - 10 Menit

- Siswa melakukan pendinginan dengan gerakan perlahan (menjadi kupu-kupu yang mengepakkan sayap pelan-pelan, menarik napas dalam-dalam).
- Guru bersama siswa menyimpulkan kembali perbedaan gerak lokomotor dan non-lokomotor.
- Guru memberikan apresiasi (tepuk tangan, pujian) kepada semua siswa atas semangatnya.
- Kegiatan ditutup dengan doa (mengucap Hamdalah) sebagai wujud **syukur** telah menyelesaikan kegiatan dengan lancar dan aman.
- Guru mengucapkan salam penutup.

Asesmen

1. Asesmen Awal (Diagnostik)

- **Metode:** Lisan dan Observasi.
- **Bentuk:** Tanya jawab singkat.
- **Contoh:** Guru bertanya, "Siapa bisa mencontohkan cara kelinci bergerak?" (Guru

mengobservasi apakah siswa sudah memiliki konsep dasar bergerak berpindah tempat).

2. Asesmen Proses (Formatif)

- **Rubrik Proses (Observasi saat Kegiatan Inti):**

Aspek	Perlu Bimbingan (1)	Cukup (2)	Baik (3)
Keberanian (Mandiri)	Masih malu-malu dan perlu didorong untuk bergerak.	Mau mencoba setelah melihat teman-temannya.	Antusias dan berani mencoba semua gerakan.
Keterlibatan (Ceria)	Cenderung pasif dan tidak mengikuti permainan.	Mengikuti permainan namun kurang bersemangat.	Aktif, ceria, dan menikmati seluruh permainan.
Mengikuti Aturan	Seringkali tidak mengikuti instruksi permainan.	Kadang-kadang mengikuti instruksi dengan benar.	Selalu berusaha mengikuti instruksi dan aturan main.

3. Asesmen Akhir (Sumatif)

- **Rubrik Akhir (Unjuk Kerja):**

Kemampuan	Perlu Bimbingan (1)	Cukup (2)	Baik (3)
Melakukan Gerak Lokomotor	Belum mampu menirukan gerakan berjalan/berlari/melompat dengan benar.	Mampu menirukan salah satu gerakan dengan benar.	Mampu menirukan minimal dua gerakan lokomotor dengan benar dan percaya diri.
Melakukan Gerak Non-Lokomotor	Belum mampu menirukan gerakan mengayun/menekuk/memutar.	Mampu menirukan salah satu gerakan dengan benar.	Mampu menirukan minimal dua gerakan non-lokomotor dengan benar dan percaya diri.
Membedakan Gerakan	Belum dapat membedakan mana gerak lokomotor dan non-lokomotor.	Dapat membedakan dengan bantuan atau contoh dari guru.	Dapat menjelaskan perbedaan sederhana antara kedua jenis gerakan.