

Lampiran 1

**SIKLUS I**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SDN Ciracas 10 Jakarta Timur  
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani  
Kelas / Semester : V (Lima)/ I (Satu)  
Pertemuan : I  
Alokasi : 2 x 35 menit

**A. Standar Kompetensi:**

1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**B. Kompetensi Dasar:**

- 1.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran

**C. Indikator:**

1. Siswa melakukan gerak dasar melempar bola kecil dalam permainan kecil

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat melakukan gerak dasar melempar bola kecil melalui modifikasi permainan dalam permainan kecil dengan benar.

**► Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin, Kerjasama, Percaya diri, Keberanian, kejujuran, dan sportivitas.

**E. Materi Permainan Kecil Memakai Alat**

Permainan bola tangkap.

#### **F. Metode Pembelajaran**

- Demonstrasi
- Praktek
- Ceramah bervariasi.
- Tanya jawab

Pendekatan : Bermain

#### **G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>
<p><b>Kegiata Awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran.</li> <li>- Menanyakan kabar kepada siswa.</li> <li>- Berdoa, mempersiapkan materi ajar dan media yang akan digunakan</li> <li>- Mengecek kehadiran siswa</li> <li>- Memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa</li> </ul> <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan kecil yang dapat dilakukan dengan melempar.</li> <li>- Melakukan pemanasan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.</li> </ul>	15 Menit
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa diberikan bola, lalu siswa menggiring, melempar dan menangkap bola tersebut kepada</li> </ul>	40 Menit

<p>temannya secara bergantian.</p> <p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Waktu</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa diminta menyampaikan pendapat/ide permainan apa saja yang menggunakan teknik melempar, menggiring, dan menangkap bola.</li> <li>- Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan cara bermain melempar bola kecil dengan permainan bola tangkap.</li> </ul> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dibagi ke dalam empat kelompok.</li> <li>- Kelompok pertama dan kedua bermain terlebih dahulu.</li> <li>- Ketua dari kelompok pertama dan kedua maju kedepan untuk melakukan suit, kelompok yang menang akan mendapatkan bola.</li> <li>- Ketua kelompok tersebut menggiring bola kepada teman-teman sekelompoknya untuk dimasukkan ke dalam gawang.</li> <li>- Bola yang masuk ke dalam gawang bernilai 1 poin.</li> <li>- Kelompok yang paling banyak memasukkan bola ke dalam gawang akan memenangkan permainan.</li> </ul> <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami.</li> <li>- Siswa bersama guru membuat kesimpulan serta memberikan penguatan.</li> </ul>	

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>

<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan siswa melakukan pendinginan yang diberikan oleh guru</li> <li>- Melakukan Tanya jawab dan memberikan penjelasan kembali tentang materi yang telah dipelajari</li> <li>- Memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa</li> <li>- Menginformasikan pembelajaran selanjutnya.</li> <li>- Berdoa setelah selesai pembelajaran</li> <li>- Siswa kembali berbaris rapih lalu dibubarkan dari lapangan.</li> </ul>	15 menit
---	----------

#### H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku paket Pendidikan Jasmani
- Lapangan,
- Bola,
- Peluit,
- Gawang.

#### I. Penilaian

Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu melempar dengan benar.</li> <li>• Dapat menangkap bola dengan yang tepat.</li> <li>• Dapat menggiring bola dengan baik.</li> <li>• Dapat menembak bola dengan sasaran yang tepat ke dalam gawang.</li> </ul>	praktik	Lembar penilaian

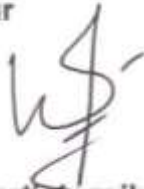
#### Rubrik Penilaian

Unjuk kerja permainan badminton

No	Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
		1	2	3	4
1.	Mampu melempar dengan benar.				
2.	Dapat menangkap bola dengan tepat.				
3.	Dapat menggiring bola dengan baik.				
4.	Dapat menembak bola dengan sasaran yang tepat ke dalam gawang.				
<b>Jumlah :</b>					
<b>Jumlah skor maksimal:</b>					

Jakarta, 17 Juli 2017

Mengetahui,  
Guru Penjas SDN Ciracas 10 Jakarta  
Timur



Suwartiningsih, S.Pd  
NIP : 196401621985082003

Peneliti



Alfera Khikmatul Latifah  
NIM : 1815133358

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SDN 10 Ciracas Jakarta Timur



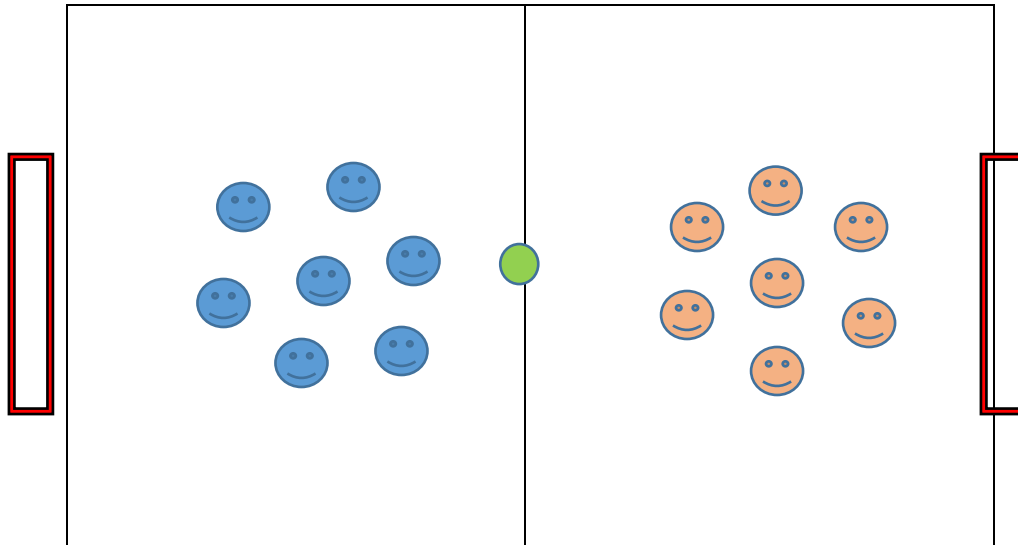
H. Cecep Suparman, S.pd  
NIP : 196608011989121001

Deskriptor Permainan

## Bola Tangkap


**Waktu:** 40 menit


**Peralatan:** ring, lapangan, bola, dan pluit




Keterangan:

 : Grup pertama

 : Grup kedua

 : Bola

 : Gawang.

Cara bermain:

- Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.
- Kelompok pertama dan kedua bermain terlebih dahulu.
- Perwakilan kelompok melakukan suit sebelum permainan dimulai.

- Siswa mengoper bola kepada teman sekelompoknya menggunakan tangan.
- Siswa memasukkan bola ke dalam gawang.
- Bola yang masuk ke dalam gawang bernilai 1 poin.
- Kelompok yang memperoleh poin paling banyak akan menang.

Tujuan permainan:

- Melatih teknik dasar gerak melempar, menggiring, dan memukul.
- Menumbuhkan sikap kerja sama.
- Menumbuhkan sikap percaya diri.
- Menumbuhkan sikap sportif.

Peraturan permainan:

- Bola tidak boleh di tendang menggunakan kaki.
- Bola hanya boleh dimainkan menggunakan tangan.
- Bola harus digiring dan dilempar.
- Bola tidak boleh jatuh dari genggam tangan siswa. apabila bola terjatuh, maka bola diberikan kepada kelompok lawan.
- Bola hanya boleh dipegang selama 3 detik.
- Apabila bola keluar, maka bola diberikan kepada kelompok lawan.
- Siswa yang melanggar peraturan akan mendapatkan peringatan.
- Apabila terdapat siswa selalu melanggar peraturan yang telah ditetapkan, maka kelompok tersebut didiskualifikasi dari area permainan.