

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Sekolah</b>	<b>: Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bandung</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: 4 [ Empat ] / 2 [ dua ]</b>
<b>Pertemuan ke</b>	<b>: 1 [ satu ]</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 x 35 menit</b>

**Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya**

**Kompetensi Dasar : 6.1 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran**

**A. Tujuan Pembelajaran:**

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan, dan bola bakar.
- Siswa dapat melakukan bermain permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan, dan bola bakar. serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat memahami strategi dalam bermain permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan, dan bola bakar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin ( *Discipline* )  
Tekun ( *diligence* )  
Tanggung jawab ( *responsibility* )  
Ketelitian ( *carefulness* )  
Kerja sama ( *Cooperation* )  
Toleransi ( *Tolerance* )  
Percaya diri ( *Confidence* )  
Keberanian ( *Bravery* )

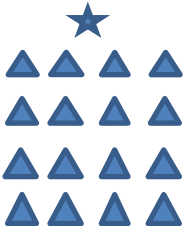
**B. Materi Ajar (Materi Pokok):**

- Permainan bola kecil dalam permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan, dan bola bakar.

### C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Formasi
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dibariskan menjadi empat barisan</li><li>• Mengecek kehadiran siswa</li><li>• Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap</li><li>• Melakukan gerakan pemanasan statis dan dinamis</li><li>• Melakukan gerakan pemanasan berupa permainan bola raja yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan saling melempar, jika lemparan mengenai target yaitu daerah lutut kebawah lawan maka siswa yang terkena keluar dari daerahnya tapi masih bisa main dan melempar lawan, hingga daerah lawan habis maka permainan selesai dengan 1 poin untuk tim yang menang.</li><li>• Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari yaitu permainan tradisional ucing baledog, boy-boyan, dan bola bakar.</li><li>• Ucing Baledog, Permainan Ucing baledog diawali dengan hompimpa terlebih dahulu, dan di tentukan satu atau dua orang anak untuk jadi kucingnya, setelah di dapat kucingnya permainanpun di mulai, kucing saling oper bola dan berusaha melemparkan bola tersebut ke mangsanya, dan apabila mangsanya terkena lemparan di bagian pinggang kebawah maka mangsa tersebut otomatis menjadi kucing, kucing tidak boleh membawa jalan bola apalagi membawa lari bola, kucing hanya boleh berlari apabila tidak memegang bola. Dalam permainan ucing bola tidak dibatasi jumlah pemainnya, hanya menurut persetujuan para pemainnya saja, permainan kucing bola berakhir sampai ada semua anak</li></ul>	35 menit	

Muhamad Khaeriva Hasani, 2016

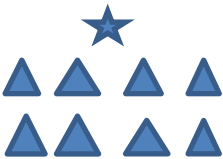
*MENINGKATKAN FUNGSI KETERAMPILAN GERAK DASAR MANIPULATIF SISWA MELALUI PENGGUNAAN TAHAP UTILISASI GERAK DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>terkena lemparan bola sang ucing. Permainan di mulai kembali dengan dipilih satu kucing, pemain yang terkena lemparan pertama saat permainan pertama adalah kucing selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boy-boyan, Pecahan genteng yang disusun keatas sehingga berbentuk menara dan kemudian kita akan menjatuhkan susunan itu dari jarak jauh dengan bola tenis dan jika susunan itu terjatuh maka lawan harus mengambil bola tenis dan melempar bola tenis itu kepada tim pelempar. Biasanya batu yang digunakan batu yang datar dan tidak terlalu besar jumlahnya sekitar 10 buah, yang bisa ditumpuk, batu-batu ini ditumpuk dan disusun menjadi menara. Permainan diawali dengan menentukan dua tim yang sama rata. bagi tim yang menang pertama dalam hompimpah berhak melempar tumpukan pecahan genteng itu dari jarak dekat dengan bola kasti dan yang kalah harus menjaga tumpukan genteng. Bila lemparan tidak mengenai tumpukan dalam 3 kali percobaan maka lemparan di lanjutkan oleh tim lawan. Saat ada pemain yang mengenai sasaran , maka saat ini adalah saat yang paling seru, kecepatan si penjaga tumpukan untuk mengambil dan mengejar bola dan dilemparkan kepada pemain lawan. Setelah tumpukan ambruk kelompok pelempar harus cepat-cepat berlari dan berusaha menghindari bola lemparan tim lawan karena si penjaga akan mengambil bola kasti yang tadi dipakai untuk melempar tumpukan genteng kini digunakan untuk melempar lawannya dan yang terkena lemparan harus menggantikanya untuk jaga dan kembali melempar bola kepada musuhnya. Dalam melempar dan tangkap bola tidak boleh sambil berjalan apalagi berlari, maka dari itu tingkat akurasi dan keterampilan lempar tangkap siswa sangat di butuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik</li> </ul>		
--	--	--	--

	<p>dan menyenangkan. Selain harus berlari anak-anak yang tidak jaga juga mempunyai tugas untuk menyusun kembali tumpukan genteng sampai tersusun kembali. Intinya, tugas anak-anak yang tidak jaga adalah menyusun kembali tumpukan pecahan genteng tersebut. Anak yang jaga akan menghalangi proses rekonstruksi ulang menara dengan cara melemparkan bola kepada tim yang berusaha menyusun tumpukan genteng, dan bila tim penyusun terkena lemparan tugas selanjutnya yaitu meneruskan untuk menyusun genteng, tim yang menyusun tumpukan dengan lengkap mendapat satu poin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola bakar, Tugas Regu Pemukul Nomor 1 pemukul, nomor 2 melambung, nomor 3 berdiri di belakang pemukul yang bertugas mengembalikan bola ke pelambung, jika terjadi pukulan lucas (tidak kena). Pelambung melambungkan bola kearah yang diminta oleh pemukul dengan isyarat tangannya, setelah memukul, pemukul menjadi pelari. Tugas pelari adalah lari mengelilingi tiang hinggap I sampai dengan tiang VI, dengan setiap kali menyentuhnya dengan salah satu tangannya. Pelari harus melewati sebelah luar tiang hinggap. Jika pelari tidak menyentuh tiang hinggap dinyatakan mati, demikian juga bila melewati sebelah dalam tiang hinggap. Jika pemain nomor 2 memukul, nomor 3 melambung dan nomor 4 sebagai penolong. Setiap pemukul berhak memukul sebanyak 3 kali, dengan ketentuan ia harus lari setelah melakukan pukulan baik yang pertama. Kayu pemukul yang habis digunakan memukul tidak dibenarkan untuk dilemparkan demikian saja dapat membahayakan teman-temannya. Untuk itu dibuatkan tempat untuk meletakkan kayu pemukul sesudah dipakai oleh pemukul. Tugas Regu Lapangan, Setelah bola yang dipukul</li> </ul>		
--	---	--	--

	<p>dan dinyatakan pukulan baik, regu lapangan berusaha segera menangkapnya dan cepat-cepat dikembalikan ke teman yang menjadi pembakar, agar cepat melakukan pembakaran. Bola hasil pukulan lucas atau salah segera diberikan ke pelambung. Setiap orang dari regu pemukul yang telah memukul dan dinyatakan pukulannya baik dan sewaktu menjadi pelari tidak pernah mati, ia akan mendapat 1 angka bila telah melewati tiang hinggap VI. Jika ia lari atas pukulannya sendiri dan selamat sampai ke tiang VI maka ia mendapat angka 2. Pergantian regu pemukul menjadi regu lapangan atau sebaliknya, apabila sesudah ada mati 10 (dapat pula diubah sesuai dengan perjanjian atau ketangkasan anak), sesudah regu lapangan mendapat angka tangkap bola 5 dalam sekali giliran menjaga di lapangan. Dapat di ubah dan disesuaikan tingkat ketangkasan anak, jika semua anggota pemukul dikurangi satu berada tiang hinggap, sehingga tidak ada pelambung. Seorang dinyatakan mati jika 3 kali pukulan lucas atau salah, melempar kayu pemukul, tidak melewati tiang hinggap, pelari menyepak bola.</p>		
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas</li> <li>➢ Melibatkan peserta didik secara aktif</li> <li>➢ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan</li> </ul> </li> <li>• Elaborasi : <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Bermain ucing baledog, boy-boyan, dan bola bakar yang dimodifikasi</li> <li>➢ Menangkap bola dengan berbagai variasi arah dan kecepatan dengan baik</li> <li>➢ Melempar bola dengan berbagai variasi dan ketepatan dengan baik</li> <li>➢ Memukul bola dengan tepat pada</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>80 Menit</b></p>	

	<p>obyek dan terarah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bertanya jawab tentang hal yang belum diketahui siswa</li> <li>➤ Bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan</li> <li>• Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerak dalam pertemuan berikutnya</li> </ul>	25 Menit	

**E. Alat dan Sumber Belajar:**

- Buku Penjaskes
- Lapangan
- Pemukul
- Bola
- Tiang hinggap/ ban
- Genteng
- Pluit
- Kapur line/tali

**F. Penilaian:**

**Lembar Observasi Penilaian GPAI**  
Table  
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		

Keterangan : S = Sesuai TS = Tidak Sesuai E = Efektif TE = Tidak Efektif Jumlah Tiap Komponen Maximal = 18 Jumlah Keseluruhan Komponen Maksimal = 54									

## Bentuk Penilaian Proses

### Aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Marking). Pemain melakukan lempar, tangkap, memukul dengan teman sekelompok dengan tujuan untuk mematikan pergerakan lawan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas</li> <li>• Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari lawan</li> </ul>
2. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution). Pemain melakukan gerakan lempar tangkap dan memukul bola dalam permainan	<p><b>Melempar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operan terkendali</li> <li>• Bola operan mengenai sasaran</li> </ul> <p><b>Menangkap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola tertangkap tanpa terjatuh</li> <li>• Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang</li> </ul> <p><b>Memukul</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memukul dengan tepat pada obyek</li> <li>• Hasil pukulan Lebih dari 10 Meter</li> </ul>
3. Memberi dukungan (Support). Dalam permainan, pemain membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</li> <li>• Pemain bergerak mendekati lawan yang berusaha menyusun tumpukan genting.</li> </ul>

Bandung, 7 April 2016

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mapel PJOK.