

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun : _____
NIP : _____
Nama Sekolah : _____
Mata pelajaran : _____
Fase, Kelas / Semester : _____
Tahun Ajaran : _____

A. IDENTITAS	
Nama Penyusun	:
Sekolah / Madrasah	:
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: I (Satu) / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 8 JP (@ 35 Menit)
Bab /Tema	: 6 / Aktivitas di Air
B. IDENTIFIKASI	
1. IDENTIFIKASI SISWA	
▪ Siswa mampu mengenal air dan menjelaskan pentingnya menjaga keselamatan saat bermain di air. ▪ Siswa mampu melakukan gerakan dasar berenang seperti mengapung dan menyelam dengan bimbingan guru. ▪ Siswa mampu mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki di air untuk melatih keterampilan motorik halus dan kasar. ▪ Siswa mampu melakukan aktivitas di air secara aktif dan menyenangkan untuk menjaga kebugaran tubuh.	
2. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
1. ☐ Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME 2. ☐ Kewargaan 3. ☐ Penalaran Kritis 4. ☐ Kreativitas 5. ☐ Kolaborasi 6. ☐ Kemandirian 7. ☐ Kesehatan 8. ☐ Komunikasi	
C. DESAIN PEMBELAJARAN	
1. TUJUAN PEMBELAJARAN	
▪ Mengenal Air dan Keamanannya: Anak-anak belajar mengenal air dan pentingnya menjaga keselamatan saat bermain di air. ▪ Belajar Dasar-Dasar Berenang: Anak-anak belajar gerakan dasar berenang seperti mengapung dan menyelam dengan bimbingan. ▪ Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus dan Kasar: anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan berlatih gerakan tangan dan kaki di air, serta keterampilan motorik kasar melalui aktivitas berenang sederhana. ▪ Meningkatkan Kebugaran Fisik: Aktivitas di air membantu anak-anak meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh melalui gerakan yang menyenangkan.	
2. PRAKTIK PEDAGOGIK	
▪ Pendekatan Pembelajaran Mendalam (sadar, bermakna, penuh kebahagiaan) ▪ Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan berkelompok. ▪ Metode PJBL	
3. MITRA PEMBELAJARAN	
▪ Warga lingkungan sekolah/madrasah ▪ Komunitas Bahasa Indonesia	
4. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN	
▪ Pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sekolah/madrasah sebagai ruang fisik. ▪ Penggunaan platform online / digital untuk menambah wawasan siswa dan melatih literasi digital. ▪ Budaya belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan rasa ingin tahu melalui diskusi, kerja tim, maupun kolaborasi.	

D. PENGALAMAN BELAJAR

1. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Aktivitas Dasar di Air.
- Permainan dalam Air.

2. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan:

1. Mengucapkan salam
2. Berdoa menurut keyakinan masing-masing
3. Mengecek kehadiran
4. Pembiasaan
5. **Apersepsi:** Guru menanyakan kepada siswa, “Anak-anak, siapa yang suka bermain air di kolam atau di pantai?” dan guru memperkenalkan aktivitas di air.
6. **Tujuan Pembelajaran:** Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar bagaimana cara bermain dan bergerak di air dengan aman agar tetap sehat dan tidak berbahaya.

Kegiatan Inti

1. **Ayo Telaah Pembelajaran yang Sadar & Bermakna**
 - Mengamati (halaman 59)
 - Siswa diminta untuk mengamati gambar yang ada.
 - Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada.
2. **Ayo Eksplorasi Pembelajaran Bermakna**
 - A. **Aktivitas Dasar di Air (halaman 60)**
 - Guru membacakan dan menjelaskan aktivitas dasar di air.
 - Siswa diminta menyimak dan memperhatikan saat guru menjelaskan.
 - B. **Permainan dalam Air (halaman 61)**
 - Guru membacakan dan menjelaskan permainan di dalam air.
 - Siswa diminta untuk menyimak dan memperhatikan guru.
 - Guru dapat mengembangkan kegiatan lain yang relevan.
3. **Ayo Rumuskan Pembelajaran yang Sadar & Bermakna**
 - Mencoba (halaman 62)
 - Siswa diminta untuk mengisi peta konsep yang ada tentang hal-hal yang harus dihindari saat bermain air dan juga contoh permainan di air.
4. **Ayo Presentasikan Pembelajaran yang Bermakna & Menyenangkan**
 - Mencoba (halaman 63)
 - Siswa diminta untuk presentasikan di depan kelas hasil dari peta konsep yang sudah kalian isi, perhatikan dan beri tanggapan terhadap presentasi teman.
5. **Ayo Aplikasikan Pembelajaran yang Sadar & Bermakna**
 - Mencoba (halaman 63)
 - Siswa diminta untuk memberi tanda centang (✓) untuk gambar yang boleh dilakukan, dan tanda silang (x) untuk gambar yang tidak boleh dilakukan saat bermain air
6. **Dunyawiyah (halaman 64) Mindfull Learning**
 - Guru menanya siswa apa kegiatan positif yang akan kalian lakukan setelah mempelajari materi tentang aktifitas di air.
 - Siswa diminta menulis pada kolom kegiatan.
7. **Ukhrwiyah (halaman 64) Mindfull & Meaningful Learning**
 - Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan yang ada.

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Asesmen Awal
 - Apa yang harus kita lakukan agar tetap aman saat bermain di air?
 - Apakah kalian tahu gerakan sederhana yang bisa dilakukan saat berada di kolam renang?
 - Mengapa kita perlu berhati-hati dan tidak boleh bermain air sendirian tanpa pengawasan orang dewasa?
 - Asesmen Formatif / Proses Pembelajaran
 - Asesmen Sumatif / Akhir Sumatif
- Indikator: Menjelaskan cara menjaga keselamatan saat bermain di air dan mempraktikkan gerakan dasar berenang dengan benar dan percaya diri.

No	Nama	Aspek									Rata-rata
		Kelancaran			Ketuntasan			Pelafalan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
2.											
3.											

Kelancaran:

1. Jeda lama dalam berkomunikasi
2. Sedikit jeda dalam berkomunikasi
3. Berkomunikasi tanpa jeda yang lama

Ketuntasan:

1. Kesulitan berkomunikasi
2. Sedikit kesulitan berkomunikasi
3. Berkomunikasi dengan baik

Pelafalan:

1. Kesulitan melafalkan
2. Sedikit kesulitan melafalkan
3. Lancar melafalkan

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan: Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran atau memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih tinggi dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

Remedial

- Remedial: Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik yang ingin memperkuat pemahaman pada kompetensi sebelum kompetensi yang sedang di pelajari atau untuk peserta didik yang memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih rendah dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1

Nama :

Kelas :

Ayo Rumuskan

Isilah peta konsep di bawah ini tentang hal-hal yang harus dihindari saat bermain air dan juga contoh permainan di air.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-2

Nama :

Kelas :

Ayo Presentasikan

Presentasikanlah di depan kelas hasil dari peta konsep yang sudah kalian isi, perhatikan dan beri tanggapan terhadap presentasi temanmu!

Nama :

Kelas :

Ayo Aplikasikan

Berilah tanda centang (√) untuk gambar yang boleh dilakukan, dan tanda silang (x) untuk gambar yang tidak boleh dilakukan saat bermain air!



ASESMEN SUMATIF

Nama :

Kelas :

Latihan Soal

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, dan c untuk jawaban yang benar!

1. Pengenalan air dilakukan di kolam yang
 - a. dalam
 - b. dangkal
 - c. penuh
2. Pinggir kolam renang licin, kita dilarang untuk
 - a. duduk
 - b. berlari
 - c. berjalan
3. Hal penting saat berenang adalah (HOTS)
 - a. kekuatan
 - b. kekompakan
 - c. keberanian
4. Di bawah ini yang **tidak boleh** dilakukan saat bermain air adalah
 - a. menggunakan pelampung
 - b. berlari di pinggir kolam
 - c. bermain menggunakan mainan yang aman
5. Sebelum berenang, kita harus melakukan
 - a. pendinginan
 - b. berlarian
 - c. pemanasan

6. Jika ada teman yang duduk di pinggir kolam, kita tidak boleh
 - a. mengajak berbicara
 - b. mendorongnya
 - c. berjalan di sampingnya
7. Perhatikan gambar di bawah ini!



Yang sedang mereka lakukan pada gambar di samping adalah

- a. mendengarkan instruksi
 - b. bermain menggunakan mainan yang aman
 - c. berlari di tepi kolam
8. Saat kita melakukan permainan air, sebaiknya di kolam yang
 - a. dangkal
 - b. dalam
 - c. penuh
 9. Setelah berenang, badan harus di
 - a. bersihkan dengan cara mandi
 - b. bersihkan dengan cara dilap pakai handuk
 - c. biarkan saja sampai badan kering sendiri
 10. Alat untuk melindungi mata ketika berenang adalah
 - a. kacamata renang
 - b. pelampung
 - c. ban dalam

B. Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Sebelum melakukan aktivitas air, kita harus melakukan _____

2. Kolam yang kotor dapat menyebabkan penyakit _____

3. Kita tidak boleh berlarian di tepi kolam karena _____

4. Alat yang membantu kita mengapung di air adalah _____

5. Bermain di air dilakukan di kolam yang _____

B. REFLEKSI PEMBELAJARAN

1. Refleksi untuk Guru

- Apakah siswa sudah mampu memahami pentingnya menjaga keselamatan saat bermain di air dan dapat mempraktikkan gerakan dasar berenang dengan benar?
- Apakah metode pembelajaran yang digunakan (penuh kesadaran, penuh kegembiraan, penuh makna) sudah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami pentingnya menjaga keselamatan saat bermain di air dan dapat mempraktikkan gerakan dasar berenang dengan benar?

2. Tindak Lanjut dan Perbaikan Pembelajaran

- Guru dapat memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih kesulitan memahami sifat dan karakter tokoh cerita dengan baik.
- Mengadakan sesi praktek tambahan di kelas untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

C. DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Taufik. 2025. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Untuk SDIT/MI Kelas 1*. Temanggung: Griya Matahari Publishing.
Sumber lainnya yang Relevan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

..... 20
Guru Mata Pelajaran

(.....)
NIP.

(.....)
NIP.