

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 SENTANI	Tahun Ajaran	: 2021/2022
MATA PELAJARAN	: Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER	: X (Sepuluh) / 1 (Ganjil)	Pertemuan Ke	: 1
MATERI POKOK	: Permainan Sepak Bola		

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola) pada materi Permainan Sepak Bola

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Spidol, Suprit, Stop Watch, Bola Kaki dan Bendera Sudut
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Sepak Bola, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola)
- Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola)	<i>e-Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	<i>Sumber Video</i>

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemua Ke** : 2
MATERI POKOK : Permainan Sepak Bola

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Variasi dan kombinasi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola) pada materi Permainan Sepak Bola

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Spidol, Suprit, Stop Wach, Bola Kaki dan Bendera Sudut
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Sepak Bola, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Variasi dan kombinasi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola)	<i>e-Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	<i>Sumber Video</i>

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemua Ke** : 3
MATERI POKOK : Permainan Bola Volly

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas smash/ spike, block/bendungan) pada materi Permainan Bola Volly

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Spidol, Suprit, Stop Watch, Bola Volly, Net, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Bola Volly, Youtube dan Google Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas smash/ spike, block/bendungan)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas smash/ spike, block/bendungan) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas smash/ spike, block/bendungan)	<i>e-Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas smash/ spike, block/bendungan)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	<i>Sumber Video</i>

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Penugasan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemua Ke** : 4
MATERI POKOK : Permainan Bola Volly

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash/ spike, block/bendungan) pada materi Permainan Bola Volly

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Spidol, Suprit, Stop Watch, Bola Volly, Net, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Bola Volly, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash/ spike, block/bendungan)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash/ spike, block/bendungan) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash/ spike, block/bendungan)	<i>e-Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash/ spike, block/bendungan)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Penugasan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil Kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI Tahun Ajaran : 2021/2022
 MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
 KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) Pertemuan Ke : 5
 MATERI POKOK : Permainan Bola Basket

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound) pada materi Permainan Bola Basket

B Alat dan Media Pembelajaran



- Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
- Alat/Bahan : Suprit, Stop Watch, Bola Basket, Ring Basket, Laptop dan Proyektor
- Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X , e Modul Bola Basket Youtube dan Google Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound)
- Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound)	<i>e-Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes tertulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil Kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemua Ke** : 6
MATERI POKOK : Permainan Bola Basket

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound) pada materi Permainan Bola Basket

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Suprit, Stop Watch, Bola Basket, Ring Basket, Lebtap dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X , e Modul Bola Basket Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound)	<i>e-Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up shoot, pivot dan rebound)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	<i>Sumber Video</i>

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes tertulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemua Ke** : 7
MATERI POKOK : Permainan Bulu Tangkis

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork dan cara pegangan raket) pada materi Permainan Bulu Tangkis

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Bulu Tangkis, Raket, Net, Spidol, Suprit, Stop Wacht, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Bulutangkis, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork dan cara pegangan raket)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	
	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork dan cara pegangan raket) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<i>e-Modul PJOK</i>
	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork dan cara pegangan raket)	
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork dan cara pegangan raket)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<i>Sumber Video</i>
	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	
	CREATIVITY (KREATIVITAS)	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Penugasan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemuan Ke** : 8
MATERI POKOK : Permainan Bulu Tangkis

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik permainan bulutangkis (pukulan atas dan bawah, dan servis) pada materi Permainan Bulu Tangkis

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Bulu Tangkis, Raket, Net, Spidol, Suprit, Stop Wacht, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Bulutangkis, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik permainan bulutangkis (pukulan atas dan bawah, dan servis)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan bulutangkis (pukulan atas dan bawah, dan servis) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik permainan bulutangkis (pukulan atas dan bawah, dan servis)	
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan bulutangkis (pukulan atas dan bawah, dan servis)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Penugasan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemuan Ke** : 9
MATERI POKOK : Permainan Bulu Tangkis

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Variasi dan kombinasi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) pada materi Permainan Bulu Tangkis

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Batt Pemukul, Bola, Home Basse Spidol, Suprit, Stop Wach, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X , e Modul Soft Ball, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Variasi dan kombinasi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis)	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Penugasan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI Tahun Ajaran : 2021/2022
 MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
 KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) Pertemuan Ke : 10
 MATERI POKOK : Soft Ball

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik permainan softball (Latihan melempar dan menangkap bola) pada materi Soft Ball

B Alat dan Media Pembelajaran



- Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
- Alat/Bahan : Batt Pemukul, Bola, Home Base Spidol, Suprit, Stop Watch, Lebtop dan Proyektor
- Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X , e Modul Soft Ball, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik permainan softball (Latihan melempar dan menangkap bola)
- Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan softball (Latihan melempar dan menangkap bola) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik permainan softball (Latihan melempar dan menangkap bola)	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan softball (Latihan melempar dan menangkap bola)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 SENTANI	Tahun Ajaran	: 2021/2022
MATA PELAJARAN	: Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER	: X (Sepuluh) / 1 (Ganjil)	Pertemuan Ke	: 11
MATERI POKOK	: Soft Ball		

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik permainan softball (Latihan menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan) pada materi Soft Ball

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Bet, Net, Bola Tennis, Meja Spidol, Suprit, Stop Wacht, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Tennis Meja, Youtube dan Google Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik permainan softball (Latihan menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)
- Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan softball (Latihan menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik permainan softball (Latihan menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan softball (Latihan menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 SENTANI	Tahun Ajaran	: 2021/2022
MATA PELAJARAN	: Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER	: X (Sepuluh) / 1 (Ganjil)	Pertemua Ke	: 12
MATERI POKOK	: Soft Ball		

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball (melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan) pada materi Soft Ball

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Bet, Net, Bola Tennis, Meja Spidol, Suprit, Stop Watch, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Tennis Meja, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball (melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball (melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball (melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball (melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemua Ke** : 13
MATERI POKOK : Lari Jarak Pendek

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan start jongkok) pada materi Lari Jarak Pendek

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Bak Lompat, Meter, Papan Tumpuan, Suprit, Stop Watch, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Lompat Jauh, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan start jongkok)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan start jongkok) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan start jongkok)	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan start jongkok)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Lisan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil Kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI
 MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan
 KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil)
 MATERI POKOK : Lari Jarak Pendek

Tahun Ajaran : 2021/2022
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
 Pertemuan Ke : 14

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan berlari cepat dan memasuki finis) pada materi Lari Jarak Pendek

B Alat dan Media Pembelajaran



- Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
- Alat/Bahan : Bak Lompat, Meter, Papan Tumpuan, Suprit, Stop Watch, Lebtop dan Proyektor
- Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Lompat Jauh, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan berlari cepat dan memasuki finis)
- Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan berlari cepat dan memasuki finis) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan berlari cepat dan memasuki finis)	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan berlari cepat dan memasuki finis)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	<i>Sumber Video</i>

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Lisan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil Kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 SENTANI	Tahun Ajaran	: 2021/2022
MATA PELAJARAN	: Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER	: X (Sepuluh) / 1 (Ganjil)	Pertemuan Ke	: 15
MATERI POKOK	: Jalan Cepat		

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik jalan cepat (Latihan start dan langkah kaki) pada materi Jalan Cepat

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Matras, Halang ringtang, Bendera, Stop Watch, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Lompat Tinggi, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik jalan cepat (Latihan start dan langkah kaki)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 15 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik jalan cepat (Latihan start dan langkah kaki) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik jalan cepat (Latihan start dan langkah kaki)	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik jalan cepat (Latihan start dan langkah kaki)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	<i>Sumber Video</i>

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Lisan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil Kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemua Ke** : 16
MATERI POKOK : Jalan Cepat

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Teknik jalan cepat (Latihan Jalan cepat dengan jarak 10 km) pada materi Jalan Cepat

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Matras, Halang ringtang, Bendera, Stop Watch, Laptop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e-Modul Lompat Tinggi, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Teknik jalan cepat (Latihan Jalan cepat dengan jarak 10 km)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	
	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik jalan cepat (Latihan Jalan cepat dengan jarak 10 km) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<i>e Modul PJOK</i>
	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik jalan cepat (Latihan Jalan cepat dengan jarak 10 km)	
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik jalan cepat (Latihan Jalan cepat dengan jarak 10 km)	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<i>Sumber Video</i>
	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	
	CREATIVITY (KREATIVITAS)	
	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Penugasan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Fortofolio/Kliping

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI **Tahun Ajaran** : 2021/2022
MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **Pertemuan Ke** : 17
MATERI POKOK : Pencak silat

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Tahapan teknik memukul, menendang, menangkis dan mengelak pada beladiri pencak silat

B Alat dan Media Pembelajaran


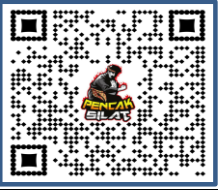
1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Matras, Bendera, Spidol, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Pencak silat Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Tahapan teknik memukul, menendang, menangkis dan mengelak pada beladiri pencak silat
- Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Tahapan teknik memukul, menendang, menangkis dan mengelak pada beladiri pencak silat melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Tahapan teknik memukul, menendang, menangkis dan mengelak pada beladiri pencak silat	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Penugasan

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Fortofolio/Kliping

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 SENTANI	Tahun Ajaran	: 2021/2022
MATA PELAJARAN	: Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
KELAS / SEMESTER	: X (Sepuluh) / 1 (Ganjil)	Pertemua Ke	: 18
MATERI POKOK	: Kebugaran Jasmani		

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani

B Alat dan Media Pembelajaran



1. Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
2. Alat/Bahan : Matras, Halang Ringtan, Spidol, Stop Watch, Lebtop dan Proyektor
3. Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Kebugaran Jasmani, Youtube dan Geogle Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 60 menit

- . Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- . Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- . Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 15 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	<i>Sumber Video</i>

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- . Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- . Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan
- . menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (e-RPP Luring)

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 SENTANI
 MATA PELAJARAN : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan
 KELAS / SEMESTER : X (Sepuluh) / 1 (Ganjil)
 MATERI POKOK : Kebugaran Jasmani

Tahun Ajaran : 2021/2022
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
 Pertemuan Ke : 19

A Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep/menganalisis/menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani

B Alat dan Media Pembelajaran



- Media : Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Penilaian
- Alat/Bahan : Matras, Halang Ringtan, Spidol, Stop Watch, Lebtop dan Proyektor
- Sumber Belajar : Buku Panduan PJOK Kelas X, e Modul Kebugaran Jasmani, Youtube dan Google Drive

C Kegiatan Pembelajaran

1 Pendahuluan 15 menit

- Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran di geogle classroom
- Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form pada classroom
- Menyampaikan motivasi tentang manfaat mempelajari Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani
- Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a Stimulation/ pemberian rangsangan	LITERASI (MENCARI INFORMASI) Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
b Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani	<i>e Modul PJOK</i>
c Data Colletion/ Pengumpulan Data	COLLABORATION (KERJASAMA) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani	
d Generalization/ Menarik Kesimpulan	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	<i>Sumber Video</i>
	CREATIVITY (KREATIVITAS) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar yang daring dan yang luring bertanya langsung	

3 Kegiatan Penutup 15 menit

- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

D Penilaian Pembelajaran

1 Penilaian Sikap

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada KD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan cara Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sentani, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Suprayitno Rohadi, M.M
NIP : 1096209051990031006

Basri, S.Pd
NIP : 197508072000081001

[HOME](#)