NAMA SEKOLAH **SMK NEGERI 1 SENTANI** Tahun Ajaran : 2021/2022 **MATA PELAJARAN** Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan Alokasi Waktu: 2 x 45 Menit

X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) **KELAS / SEMESTER** Pertemua Ke :

MATERI POKOK Permainan Sepak Bola

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

Alat dan Media Pebelajaran

: Google Classroom, google formulir 1. Media

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

: E Modul PJOK, Blog, Youtube dan Geogle Drive 3 . Sumber Belajar

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 mempelajarai 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

<u>!</u>	Kegiatan Inti	60 menit	
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
[Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	网络拉拉拉克国
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
	rangsangan	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	
L		Pembelajaran	THE COURSE SPACE STATE
ļ	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e-Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	hipotetik yang
		berkaitan dengan materi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, me	nembak bola dan
F		mengontrol bola, menggiring bola, menvundul bola, lemparan kedalam, geral	(tanpa bola)
ľ	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	
		informasi mengenai materi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola,	202
		menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul bola,	
L		lemparan kedalam, gerak tanpa bola)	install Marie Name of the
ŀ	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di _l	pelajari kepada guru
		melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	5
		<u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u>	
		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	•
		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	i terkait materi ajar
L		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 dipelaiari Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup

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

Sentani, 12 Juli 2021 Mengetahui, Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA.ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

BASRI.S.Pd

NAMA SEKOLAH SMK NEGERI 1 SENTANI Tahun Ajaran : 2021/2022 Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **MATA PELAJARAN** Alokasi Waktu: 2 x 45 Menit

KELAS / SEMESTER X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) Pertemua Ke :

MATERI POKOK Permainan Sepak Bola

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

Alat dan Media Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, Youtube dan Geogle Drive

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 mempelajarai 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**

2 K	Legiatan Inti	60 menit	
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
a	Stimulation/	<u>LITERASI (MENCARI INFORMASI)</u>	in the second
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan	
		terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan sepakbola (mengumpan	(P4(-)+02
		bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola,	the state of the s
		lemparan kedalam, gerak tanpa bola) melalui link materi pelajaran pada e-	
		modul PJOK & Video Pembelajaran	EL CENTRAL MARKET
k	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e-Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	hipotetik yang
		berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola,
		menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola, lempara	an kedalam, gerak
L		tanpa bola)	
(Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	LANKARA
		informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan	33
		sepakbola (mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring	
		bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola)	Install Plant P. Valle B.
C	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di _l	
		melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	
		CREATIVITY (KREATIVITAS)	
		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	-
		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	i 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

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 jawa menghadapi masalah, 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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Sentani, 12 Juli 2021 Mengetahui. Guru Mata Pelajaran Kepala Sekolah

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

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 Pebelajaran

1 . Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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

<u>. r</u>	egiatan inti	50 menit
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
[Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan
		erkait Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis
		pawah, servis atas smash/ spike, block/bendungan) melalui link materi
		pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran
П	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <u>e-Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetik yang
		perkaitan dengan materi Teknik permainan bola voli (passing bawah, passing atas, servis bawah,
		servis atas smash/ spike, block/bendungan)
ŀ	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar
		nformasi mengenai materi Teknik permainan bola voli (passing bawah,
		passing atas, servis bawah, servis atas smash/ spike, block/bendungan)
•	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) Sumber Video
	Menarik Kesimpulan	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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

NAMA SEKOLAH SMK NEGERI 1 SENTANI Tahun Ajaran : 2021/2022 Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan **MATA PELAJARAN** Alokasi Waktu: 2 x 45 Menit

X (Sepuluh) / 1 (Ganjil) Pertemua Ke : **KELAS / SEMESTER**

MATERI POKOK Permainan Bola Volly

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

Alat dan Media Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, Youtube dan Geogle Drive

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 mempelajarai 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

<u> </u>	Gegiatan Inti	60 menit	
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
[Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	ज्ञाकश्यक <i>संस्था</i> जा
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
	rangsangan	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)	
L		melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	同人等的基础表现金数
ı	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e-Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	t hipotetik yang
		berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola voli (p	assing bawah, passing
L		atas, servis bawah, servis atas, smash/ spike, block/bendungan)	
ŀ	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	李美工等
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
		informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola	
		voli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash/ spike,	THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T
L		block/bendungan)	
1	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di	
		melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	5
		CREATIVITY (KREATIVITAS)	
I		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	ajari serta Peserta
I		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	ni 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

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 jawab menghadapi masalah, 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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil

Sentani, 12 Juli 2021 Mengetahui, Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

> Basri, S.Pd BASRI,S.Pd

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

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 : 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, pivotdan rebound) pada materi Permainan Bola Basket

B Alat dan Media Pebelajaran

1 . Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap,
- menggiring, menembak bola, lay up shoot, pivotdan rebound)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

	Regiatali liiti 60 lileliit			
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
-	Stimulation/	<u>LITERASI (MENCARI INFORMASI)</u>		
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,		
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan		
		terkait Teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring,		
		menembak bola, lay up shoot, pivotdan rebound) melalui link materi		
		pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran		
П	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e-Modul PJOK</u>	
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum	
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	hipotetik yang	
		berkaitan dengan materi Teknik permainan bola basket (melempar, menangk	ap, menggiring,	
L		menembak bola, lay up shoot, pivotdan rebound)		
1	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	回数据规则	
	Pengumpulan Data	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, pivotdan rebound)		
Ī	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	Sumber Video	
	Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	pelajari kepada guru	
		CREATIVITY (KREATIVITAS)		
		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	ajari serta Peserta	
I		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	i 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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil Kerja

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd

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, pivotdan rebound) pada materi Permainan Bola Basket

B Alat dan Media Pebelajaran

1 . Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola basket (melempar,
- menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up shoot, pivotdan rebound)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

	egiatan inti	oo memt	
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
[Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
	rangsangan	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, pivotdan	
		rebound) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video	
		Pembelajaran	
k	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e-Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	t hipotetik yang
		berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola basket	t (melempar,
		menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up shoot, piyotdan reboun	d)
1	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	
		informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan bola	1 2 4 F 1 3 3 1
		basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, lay up	同子公子
H	10 11 11 1	shoot, pivotdan rebound)	
(,	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di	
		melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	S
		CREATIVITY (KREATIVITAS)	
		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	ajari serta Peserta
		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	ni 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 jawab menghadapi masalah, 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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

BASRI.S.Pd

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 Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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 n

4	Kegiatan Inti	60 menit	
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
	Stimulation/	<u>LITERASI (MENCARI INFORMASI)</u>	国第4年20年 国
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
	rangsangan	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	
	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e-Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	: hipotetik yang
		berkaitan dengan materi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan foc	twork dan cara
L		pegangan raket)	
	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	St 💹 3
		informasi mengenai materi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan	2 C
		footwork dan cara pegangan raket)	■255 5994
Ī	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	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	5
		CREATIVITY (KREATIVITAS)	
		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	ajari serta Peserta
		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	ni terkait materi ajar
L		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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd

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 : 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 Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai Teknik permainan bulutangkis (pukulan atas dan bawah, dan
- servis)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

ا د	kegiatan inti	ou menit		
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
Γ	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	国的名词 医线电阻	
	pemberian rangsangan	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		
	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e-Modul PJOK</u>	
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hadipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifaberkaitan dengan materi Teknik permainan bulutangkis (pukulan atas dan ba	at hipotetik yang	
Γ	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	[a]5%2;F)[a]	
	Pengumpulan Data	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)		
	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>	
	Menarik Kesimpulan	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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

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 : 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 Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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 men

ا ٢	Regiatan inti	60 menit	
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
ſ	Stimulation/	<u>LITERASI (MENCARI INFORMASI)</u>	回答在陈冷中回
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan	
		terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri	Z 🚅 🖛 🕏
		dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) melalui	
		link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	国有论正统建设
	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan 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)	
	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Pengumpulan Data	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	
L		bawah, dan servis)	
	d Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di _l	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 dipel	ajari serta Peserta
		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	i 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

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

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA, ST BASRI, S.Pd

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 : 1

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 materiSoft Ball

B Alat dan Media Pebelajaran

1 . Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai Teknik permainan softball (Latihan melempar dan menangkap bola)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 60 menit

<u>. </u>	egiatan Inti 60 menit		
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Г	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	国际产品(24回
	pemberian		
	rangsangan	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
		membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan	本
		terkait Teknik permainan softball (Latihan melempar dan menangkap bola)	
		melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	
r	b Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	e Modul PJOK
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetil	
		berkaitan dengan materi Teknik permainan softball (Latihan melempar dan n	nenangkap bola)
Γ	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	O 1 IN THE
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	Marine Land
		informasi mengenai materi Teknik permainan softball (Latihan melempar	
		dan menangkap bola)	600 C
L			
	d Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	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 dipel	ajari serta Peserta
I		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	ni terkait materi ajar
I		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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd

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 : 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 materiSoft Ball

B Alat dan Media Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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 me

_	regiatan inti	60 menit	
L	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	高級機構提展
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan	常の記述
		terkait Teknik permainan softball (Latihan menggunakan pemukul, berlari	
		ke base, dan mematikan lawan) melalui link materi pelajaran pada e-	
		modul PJOK & Video Pembelajaran	回名を日本体に
	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	hipotetik yang
		berkaitan dengan materi Teknik permainan softball (Latihan menggunakan pe	emukul, berlari ke
		base, dan mematikan lawan)	
	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	TO THE PARTY OF TH
		informasi mengenai materi Teknik permainan softball (Latihan	
		menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)	
L			
ŀ	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	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	5
		CREATIVITY (KREATIVITAS)	
		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	ajari serta Peserta
		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	
			,
		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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd

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 materiSoft Ball

B Alat dan Media Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3. Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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 Kanintan Inti

<u> </u>	Cegiatan Inti	60 menit	
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
-	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)	国家が研究は国
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan	
		terkait Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball (melempar,	2 33 4 E
		menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, dan	
L		mematikan lawan) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &	国内院正统建设
	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e Modul PJOK</u>
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	hipotetik yang
		berkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball (me	elempar, menangkap,
		memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, dan mematikan lawan)
Г	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	O 1 IN THE
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,	
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar	To American
		informasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik permainan softball	
		(melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke	6 6 5 E C
L		base, dan mematikan lawan)	
1	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>
	Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di _l	pelajari kepada guru
		melalui menu pengiriman di classroom atau langsung ke guru bagi yang luring	;
		CREATIVITY (KREATIVITAS)	
I		Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipel	ajari serta Peserta
		Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipaham	i 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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

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 materiLari Jarak Pendek

B Alat dan Media Pebelajaran

1 . Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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 meni

. <u>r</u>	egiatan Inti	60 menit			
L	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
[Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)			
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,			
	rangsangan	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			
L		Pembelajaran	EL-SAGA(STATE		
ŀ	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e Modul PJOK</u>		
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum		
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	: hipotetik yang		
		erkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan start			
		ongkok)			
•	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)			
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,			
		nengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar			
		nformasi mengenai materi Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari			
		jarak pendek (latihan start jongkok)			
7	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>		
	Menarik Kesimpulan	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 Tes Lisan

3 Penilaian Keterampilan

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

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd

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 : 14

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 berlari cepat dan memasuki finis) pada materiLari Jarak Pendek

B Alat dan Media Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3. Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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 me

2	legiatan Inti	60 menit			
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
F	Stimulation/	<u>LITERASI (MENCARI INFORMASI)</u>			
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,			
	rangsangan	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			
Ī	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e Modul PJOK</u>		
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum		
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	ipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetik yang		
		erkaitan dengan materi Variasi dan kombinasi Teknik keterampilan lari jarak pendek (latihan			
		erlari cepat dan memasuki finis)			
Г	c Data Colletion/ COLLABORATION (KERJASAMA)		D365-FAG		
	Pengumpulan Data	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)			
		Jarak pendek (latillari berlari cepat dari memasuki miis)			
1	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>		
	Menarik Kesimpulan	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 Tes Lisan

3 Penilaian Keterampilan

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

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

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 : 1

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 materiJalan Cepat

B Alat dan Media Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai Teknik jalan cepat (Latihan start dan langkah kaki)
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

2 Kegiatan Inti 15 meni

<u> </u>	egiatan Inti 15 menit			
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
Г	Stimulation/	<u>LITERASI (MENCARI INFORMASI)</u>		
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,	4.32	
	rangsangan	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		
ħ	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e Modul PJOK</u>	
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum	
		ipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetik yang		
		berkaitan dengan materi Teknik jalan cepat (Latihan start dan langkah kaki)		
L				
	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)	回逐步被抢走 医 回	
	Pengumpulan Data	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)		
	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>	
	Menarik Kesimpulan	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	5	
		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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Penilaian Proyek/Hasil Keria

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd

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 materiJalan Cepat

B Alat dan Media Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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

<u> </u>	Kegiatan Inti	60 menit		
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
F	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)		
	pemberian rangsangan Problem Statemen/	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 CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	e Modul PJOK	
ľ	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal		
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Teknik jalan cepat (Latihan Jalan cepat dengan jarak 10 km)		
ŀ	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)		
	Pengumpulan Data	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)		
-	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>	
	Menarik Kesimpulan	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		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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Fortofolio/Kliping

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA.ST BASRI.S.Pd

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 : 17

MATERI POKOK Pencak silat

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 pencaksilat

Alat dan Media Pebelajaran

: Google Classroom, google formulir 1. Media

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, Youtube dan Geogle Drive

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 mempelajarai Tahapan teknik memukul, menendang, menangkis dan mengelak
- pada beladiri pencaksilat
- . Menjelaskan indikator yang akan dicapai metode pembelajaran yang akan digunakan

<u>'</u>	legiatan Inti	60 menit		
	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
-	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)		
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,		
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan		
		terkait Tahapan teknik memukul, menendang, menangkis dan mengelak		
		pada beladiri pencaksilat melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK		
L		& Video Pembelajaran	同心は古谷は	
H	Problem Statemen/	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	<u>e Modul PJOK</u>	
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum	
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetik yang		
		perkaitan dengan materi Tahapan teknik memukul, menendang, menangkis dan mengelak pada		
		peladiri pencaksilat		
	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)		
	Pengumpulan Data	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan,		
		mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar		
		informasi mengenai materi Tahapan teknik memukul, menendang,		
		menangkis dan mengelak pada beladiri pencaksilat		
Ī	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>	
	Menarik Kesimpulan	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

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

Sentani, 12 Juli 2021 Mengetahui, Guru Mata Pelajaran Kepala Sekolah

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP: 19650213 199501 1 002 NIP: 197508072000081001

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 Pebelajaran

1. Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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

<u> </u>	ĸe	giatan Inti	15 menit			
	Μ	lodel Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
ſ	a S	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)			
	١	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,			
	ŀ	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan			
			terkait Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan,	I ASSESSED IN MARKET ASSESSED TO BE A SECOND OF THE PROPERTY O		
			kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani melalui link			
L			materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran	国的经验的		
	b	Problem Statemen/	RITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <u>e Modul</u>			
		Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal	yang belum		
			dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat	: hipotetik yang		
			perkaitan dengan materi Latihan gerakan kelentukan, keseimbangan dan Latihan kecepatan,			
L			elincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani			
I	С	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)			
		Pengumpulan Data	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			
L			jasmani	□ ''-'3'.'+ 1		
	d	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>		
		Menarik Kesimpulan	Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di _l	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			
I			Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar			
L			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 keterampiln pada KD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan Unjuk Kerja/Praktek

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd

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 : 19

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 Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugaran jasmani

B Alat dan Media Pebelajaran

1 . Media : Google Classroom, google formulir

2 . Alat/Bahan : Smartphone dan Laptop

3 . Sumber Belajar : E Modul PJOK, Blog, 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 mempelajarai 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

. r	egiatan inti 60 menit				
L	Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
í	Stimulation/	LITERASI (MENCARI INFORMASI)			
	pemberian	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati,			
	rangsangan	membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan			
		terkait Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan,			
		keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas	经有种的基本		
		kebugaran jasmani melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &			
L		Video Pembelajaran	国政治等政治的政治		
ŀ	b Problem Statemen/ CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)		<u>e Modul PJOK</u>		
	Identifikasi Masalah	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum			
		dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetik yang			
		berkaitan dengan materi Gerakan variasi dan kombinasi latihan gerakan kelentukan,			
		keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan pada aktivitas kebugara	n jasmani		
-	Data Colletion/	COLLABORATION (KERJASAMA)			
	Pengumpulan Data	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			
9	Generalization/	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	<u>Sumber Video</u>		
	Menarik Kesimpulan	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 Tes Tetulis

3 Penilaian Keterampilan

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

Mengetahui, Sentani, 12 Juli 2021 Kepala Sekolah Guru Mata Pelajaran

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST BASRI,S.Pd











