

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 2 SEMPARUK
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VIII / Ganjil
 Materi Pokok : **LOMPAT JAUH**
 Alokasi Waktu : 120 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah menyimak penjelasan materi dalam video youtube yang dikirim guru Melalui Grup /Whatsapp, claasroom peserta didik dapat:

1. Mengidentifikasi gerak spesifik *Lompat jauh*
2. Melakukan gerak spesifik *Lompat jauh*
3. *Menganalisis* gerak spesifik *Lompat jauh*

B. Model Pembelajaran & Sumber Belajar

1. **STUDYSASTER** merupakan sebuah inovasi berupa model pembelajaran untuk mengintegrasikan pendidikan kebencanaan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan minat siswa belajar kebencanaan.
2. **Sumber Belajar:** Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas VIII, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, claasroom dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp	
Melalui Grup /Whatsapp guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Lompat jauh</i>	
Melalui Grup claasroom /Whatsapp guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Kegiatan Literasi	Melalui Grup claasroom /Whatsapp Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Lompat jauh</i> https://www.youtube.com/watch?v=IzPUdO5zyDA https://www.youtube.com/watch?v=eElK--HvgbE
Critical Thinking	Melalui Grup /Whatsapp , claasroom Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Lompat jauh</i>
Collaboration	Peserta didik bersama mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui aplikasi Google meet , claasroom siswa mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi dengan siswa lain mengenai <i>Lompat jauh</i>
Communication	Melalui aplikasi Google meet Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
Creativity	Melalui Grup claasroom /Whatsapp Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Lompat jauh</i> Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilai sikap aktivitas dalam pembelajaran
2. Penilaian Pengetahuan berupa Ujian Tulis (*googleform*)
3. Penilaian Keterampilan berupa unjuk kerja oleh rekan sejawat (claasroom)

Semparuk, September 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran




PORDI.S.Pd
NIP197007291999031004

RUDI.S.Pd
NIP

