

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Laboratorium UM Blitar
Kelas/Semester	: VII (Tujuh)/ 1
Tema / Sub Tema	: Bola Besar (Sepak Bola)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Alokasi Waktu	: 1 X 3 X 25 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga, dicerminkan dengan:
 - a. Pembiasaan perilaku berdoa sebelum dan sesudah pelajaran.
 - b. Selalu berusaha secara maksimal dan tawakal dengan hasil akhir.
 - c. Membiasakan berperilaku baik dalam berolahraga dan latihan.
- 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.
- 2.2 Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.
- 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 2.4 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik .
- 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan.
- 3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar / bola kecil sederhana dan atau tradisional.
- 4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar / bola kecil sederhana dan atau tradisional.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian sepak bola.
- 3.1.2 Menjelaskan asal-usul sepak bola.
- 3.1.3 Menyebutkan alat dan perlengkapan permainan sepak bola.
- 3.1.4 Menjelaskan bentuk dan ukuran lapangan permainan sepak bola.
- 3.1.5 Menjelaskan gerak spesifik sepak bola.
- 4.1.1 Mendemonstrasikan gerakan menggiring, menendang dan menghentikan bola.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian sepak bola.
2. Siswa mampu menjelaskan asal-usul sepak bola.
3. Siswa mampu menyebutkan alat dan perlengkapan permainan sepak bola.
4. Siswa mampu menjelaskan bentuk dan ukuran lapangan permainan sepak bola.
5. Siswa mampu mempraktikkan gerakan menggiring, menendang dan menghentikan bola.

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Sepak Bola
2. Sejarah Sepak Bola.
3. Alat dan Perlengkapan Sepak Bola.
4. Bentuk dan Ukuran Lapangan Sepak Bola.
5. Teknik Menggiring Bola.
6. Teknik Menendang Bola.
7. Teknik Menghentikan Bola.

F. Metode Pembelajaran

- **Study Saster** merupakan sebuah inovasi berupa model pembelajaran untuk mengintegrasikan pendidikan kebencanaan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan minat siswa belajar kebencanaan.
- **Pembelajaran Daring** (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

G. Media dan Bahan Pembelajaran

- Laptop
- Smartphone
- Internet
- Bola

H. Sumber Belajar

- Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP / MTs Kelas VII Semester 1. Penerbit Intan Pariwara.
- Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII. Penerbit Erlangga.

- Buku-buku dan referensi lain yang relevan.
- Media cetak/ elektronik.
- Internet.
- Lingkungan sekitar.

I. Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui E-Learning, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke grup Whatsapp.
<p>Melalui E-Learning guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Sepak Bola 2. Sejarah Sepak Bola. 3. Alat dan Perlengkapan Sepak Bola. 4. Bentuk dan Ukuran Lapangan Sepak Bola. 5. Gerak Spesifik Permainan Sepak Bola.
Melalui E-Learning guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.
Kegiatan Inti (45 menit)
<p>Melalui E-Learning Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Sepak Bola 2. Sejarah Sepak Bola. 3. Alat dan Perlengkapan Sepak Bola. 4. Bentuk dan Ukuran Lapangan Sepak Bola. 5. Gerak Spesifik Permainan Sepak Bola.
<p>Melalui E-Learning Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotesis. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Sepak Bola 2. Sejarah Sepak Bola. 3. Alat dan Perlengkapan Sepak Bola. 4. Bentuk dan Ukuran Lapangan Sepak Bola. 5. Gerak Spesifik Permainan Sepak Bola.
<p>Guru memberikan soal kepada peserta didik untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui aplikasi E-learning siswa mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi dengan siswa lain mengenai.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Sepak Bola 2. Sejarah Sepak Bola. 3. Alat dan Perlengkapan Sepak Bola. 4. Bentuk dan Ukuran Lapangan Sepak Bola. 5. Gerak Spesifik Permainan Sepak Bola.
<p>Melalui E-Learning Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas materi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh peserta didik yang lain maupun oleh guru.</p>

Melalui E-Learning Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

Kegiatan Penutup (15 menit)

Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

Guru menyimpulkan materi pelajaran yang sudah diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

J. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian Pengetahuan berupa **Ujian Tulis** (SOAL DARING) dan Penilaian Keterampilan berupa **Unjuk Kerja** (VIDEO PRAKTIK).

Mengetahui
Kepala SMP LABORATORIUM UM
BLITAR

Blitar, 13 Juli 2020
Guru PJOK

Mahasika Yulanda, S.Pd

Yusuf Arifianto, S.Pd