

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Sendana
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK)
Kelas/Semester	: XII / Ganjil
Tema	: Permainan Bola Besar
Sub Tema	: Permainan Bola voli (Smash)
Alokasi Waktu	: 10 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah pelajaran berakhir diharapkan peserta didik mampu:

1. Berperilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri peduli mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan pendidik dan teman.
2. Menganalisis keterampilan gerak smash pada permainan bola voli
3. Mempraktekkan keterampilan gerak smash pada permainan bola voli

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (3 Menit)

1. Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik serta memeriksa kesiapan ruangan dan media pembelajaran.
3. Guru mengingatkan peserta didik untuk mematuhi protokol kesehatan.
4. Guru memberikan apersepsi dan motivasi terkait materi yang akan diajarkan.

Kegiatan Inti (5 Menit)

1. Guru menyampaikan topik akan dipelajari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menjelaskan tentang keterampilan gerak smash pada permainan bola voli
4. Guru mendemonstrasikan tentang keterampilan gerak smash permainan bola voli
5. Guru mengajak peserta didik bersama-sama mempraktekkan keterampilan gerak smash permainan bola voli.

Kegiatan Penutup (2 Menit)

1. Guru dan peserta didik melakukan persepsi
2. Guru menyampaikan topik materi pada pertemuan berikutnya
3. Guru kembali mengingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan
4. Guru dan peserta didik berdoa selesai pembelajaran

C. Penilaian Formatif

Tes Pengetahuan (Kognitif)

Contoh format penilaian pembelajaran keterampilan gerak smash pada permainan bola voli dengan metode resiprokal :

No.	Nama Siswa	Butir-butir Pertanyaan									Σ	NA
		Soal No.1			Soal No.2			Soal No.3				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
dst												
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI KOGNITIF) : 15												

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Contoh Butir Pertanyaan

No	Butir Pertanyaan
1.	Jelaskan pengertian smash pada permainan bola voli
2.	Jelaskan sesuai urutan gerakan smash pada permainan bola voli
3.	Jelaskan kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak smash pada permainan bola voli.

Tes Sikap (Afektif)

Tes sikap (Afektif) dapat dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Unsur-unsur yang dinilai : kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri, dan sportivitas.

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai																		Σ	NA		
		Kerjasama			Kejujuran			Menghargai			Semangat			Percaya diri			Sportivitas						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1.																							
2.																							
3.																							
4.																							
5.																							
dst																							
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 18																							

$$\text{Penilaian Afektif} : \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan keterampilan gerak smash pada bola voli atas unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi).

- Contoh penilaian produk/prestasi keterampilan gerak smash pada permainan bola voli dilambungkan sendiri oleh tester/siswa) selama 5 menit.

Perolehan Nilai		Kriteria Pengskoran	Klasifikasi Nilai
<i>Putera</i>	<i>Puteri</i>		
..... > 10 kali > 9 kali	100%	Sangat Baik
8 – 9 kali	7-8 kali	90%	Baik
6 – 7 kali	5 – 6 kali	80%	Cukup
4 – 5 kali	3 – 4 kali	70%	Kurang
..... < 3 kali < 2 kali	60%	Kurang Sekali

Majene, 6 November 2021

Guru Mata Pelajaran



Drs. Budiman Idris M.Pd

Nip : 196906101994121001