

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Oleh: Dr. Suci Cahyati, S.Pd.Gr., M.Or.

Satuan Pendidikan	: SMPN 32 OKU
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)
Kelas	: VIII/I
Materi	: Beladiri Hapkido
Materi Pokok	: Variasi Gerak Paegi
Alokasi Waktu	: 10 Menit

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mengikuti pembelajaran beladiri berbasis simulasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan manfaat belajar beladiri bagi kehidupan
2. Menjelaskan perbedaan gerak *ui paegi*, *yeop paegi*, dan *arero paegi*
3. mempraktikkan gerak *ui paegi*, *yeop paegi*, dan *arero paegi*
4. Merancang simulasi gerak paegi dalam rangka mengatasi permasalahan secara kontekstual dan membuat laporan simulasi dalam bentuk video

A. PENDAHULUAN (2 Menit)

- Guru memberi salam, mengecek kehadiran, berdoa bersama, menyanyikan lagu Nasional
- Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga pola hidup sehat dan mematuhi protokol kesehatan
- Guru melakukan apersepsi pada peserta didik
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan skenario pembelajaran

B. KEGIATAN INTI (6 Menit)

- Guru menugaskan peserta didik mengerjakan latihan soal pada *link googleform* yang dibagikan pada *whatsappgrup*. Guru menyampaikan skor yang diperoleh siswa. Guru memotivasi peserta didik pentingnya belajar beladiri dengan memberikan contoh aplikasi secara kontekstual.
- Guru menyampaikan gambaran umum materi variasi gerak paegi yang terdiri dari tiga teknik yaitu *ui paegi*, *yeop paegi*, dan *arero paegi*. Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk bertanya.
- Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi melalui *mobile apps* multimedia interaktif yang dibagikan pada peserta didik melalui *whatsapp grup*.
- Guru menugaskan pada siswa untuk mencoba mensimulasikan gerakan *ui paegi*, *yeop paegi*, dan *arero paegi*. Guru memberikan penilaian praktik dan penjelasan jika terjadi miskonsepsi pada peserta didik. Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk kembali mencoba melakukan gerakan.
- Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan soal pada *link googleform* yang dibagikan pada *whatsappgrup*. Guru menyampaikan skor yang diperoleh siswa. Guru memberi apresiasi pada peserta didik yang memperoleh nilai diatas standar ketuntasan minimal dan memberikan kesempatan pada peserta didik yang belum tuntas untuk mengerjakan kembali soal tersebut.

C. PENUTUP (2 Menit)

- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran
- Guru memberikan tugas pada siswa membuat rancangan simulasi gerak saat terjadi serangan berupa pegangan pada bagian atas/punggung tangan dan melaporkan hasilnya pada pertemuan berikutnya dalam bentuk video. Video diunggah melalui *link googleform* yang dibagikan melalui *whatsappgrup*.
- Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

Sumber & media

1. Suci Cahyati (2019). *Hapkido Martial Arts Fundamental Skill for Beginner*. Yogyakarta: UNY Press
2. Suci Cahyati, dkk (2020). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Aktivitas Pembelajaran Beladiri Melalui Hapkido Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP). Yogyakarta: UNY Press
3. Suci Cahyati, dkk (2020). Panduan Implementasi Model Pembelajaran Beladiri Berbasis Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Aplikatif Siswa Sekolah Menengah Pertama. Yogyakarta: UNY Press
4. *Mobile apps* multimedia interaktif Beladiri Hapkido @copyright Suci Cahyati