

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
LUAR JARINGAN (LURING)
SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGGERAK

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Tompobulu
Kelas/ Semester : VII / Ganjil
Mata Pelajaran : PJOK
Materi Pokok : Permainan Tenis Meja
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

KD. 3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*)	
TUJUAN	INDIKATOR
Setelah mempelajari permainan tenis meja Peserta Didik kelas VII mampu menganalisis, menjelaskan pengertian dan asal usul permainan tenis meja dan gerak spesifik permainan tenis meja dengan benar.	3.2.1. Mengidentifikasi pengertian dan asal usul permainan tenis meja. 3.2.2. Menganalisis gerak spesifik memegang bet, siap sedia, pukulan, gerakan kaki dalam permainan tenis meja.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

(Pendekatan saintifik model jigsaw)

Kegiatan Pendahuluan (2 menit)

- a. Membuka pembelajaran dengan Salam
- b. Mengajak Peserta Didik Berdo'a
- c. Mengecek kehadiran Peserta Didik
- d. Memberi Semangat Dan Motivasi Belajar
- e. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi sekarang
- f. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (6 Menit)

- a. Guru meminta Peserta Didik membuka buku Siswa PJOK Kelas VII Edisi Revisi 2017 pada halaman 94-104 kemudian membaca dan **mengamatinya**.
- b. Peserta Didik diberi kesempatan untuk mengajukan **pertanyaan** dan Guru memberi pertanyaan melalui lembar KWL.
- c. Peserta Didik dibentuk kedalam empat kelompok asal (A-B-C-D), dari kelompok asal diambil perwakilan untuk dibentuk kelompok ahli (A1-A2-A3-A4-A5)
- d. Guru memberi tugas kepada masing-masing Kelompok ahli kemudian berdiskusi dan **mencari informasi** dari buku atau internet sesuai tugas yang diberikan
- e. Guru memantau dan mendampingi peserta didik agar semua kelompok ahli aktif dalam berdiskusi.
- f. Guru mempersilahkan anggota kelompok ahli untuk kembali ke kelompok asalnya kemudian **menkomunikasikannya** dengan teman yang lain.
- g. Masing-masing kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
- h. Guru membagikan LKPD jaring laba-laba kepada peserta didik.

Kegiatan Penutup (2 menit)

1. Refleksi hasil PBM oleh Guru maupun peserta didik dengan cara : Guru meminta kepada Peserta Didik untuk menuliskan/menyampaikan pengetahuan baru yang telah dipelajari kemudian Guru memberikan penguatan.
2. Guru menutup pembelajaran dengan Do'a dan Salam.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap : Spiritual dan sosial (Observasi/Jurnal), terlampir
2. Penilaian Pengetahuan : Membagikan LKPD 4 Kotak dan Jaring Laba-laba
3. Penilaian Keterampilan : Praktek/Unjuk kerja

Bantaeng, 4 Januari 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

H.Karsono, S.Pd, MM
NIP. 19620803 198503 1 019

Darwis, S.Pd
NIP. 19820207 201001 1 022

LAMPIRAN PENILAIAN

A. RUBRIK PENILAIAN SIKAP

SATUAN PENDIDIKAN : SMPN 1 TOMPOBULU
MATA PELAJARAN : PJOK (Tenis Meja)
KELAS/SEMESTER : VII/GANJIL
WAKTU : 10 Menit(1 X Pertemuan)

Penilaian perkembangan sikap spiritual dan sosial dalam bentuk jurnal.

Sikap Spiritual :

1. Mengucapkan salam sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
3. Bersyukur Kepada Allah

Sikap social

1. Kerjasama
2. Menghargai teman
3. Tanggung jawab
4. Disiplin

Format Penilaian Sikap

NO	NAMA PESERTA DIDIK	SIKAP SPRITUL			SIKSP SOSISL				NILAI MODUS
		A.1	A.2	A.3	B.1	B.2	B.3	B.4	
		B-SB	B-SB	B-SB	B-SB	B-SB	B-SB	B-SB	
1	ALFIAN								
2	MELDA								
3	NURUL AZKIYA								

KETERANGAN :

- A.1 Mengucapkan salam
- A.2 Membaca Doa
- A.3 Bersyukur
- B.1 Sportifitas
- B.2 Kerja sama
- B.3 Percaya diri
- B.4 Sungguh sungguh

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SPIRITUAL

Nama Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Tahun Pelajaran :

No	Waktu	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda Tangan	Tindak Lanjut
1						
2						
Dst.						

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SOSIAL

Nama Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Tahun Pelajaran :

No	Waktu	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda Tangan	Tindak Lanjut
1						
2						
Dst.						

B. RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMPN 1 TOMPOBULU
MATA PELAJARAN : PJOK (Tenis Meja)
KELAS/SEMESTER : VII/GANJIL
WAKTU : 10 Menit(1 X Pertemuan)

NAMA :
NIS :
KELAS :

a. Kompetensi Dasar

3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*)

b. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari permainan tenis meja Peserta Didik kelas VII mampu menganalisis, menjelaskan pengertian dan asal usul permainan tenis meja dan gerak spesifik permainan tenis meja dengan benar.

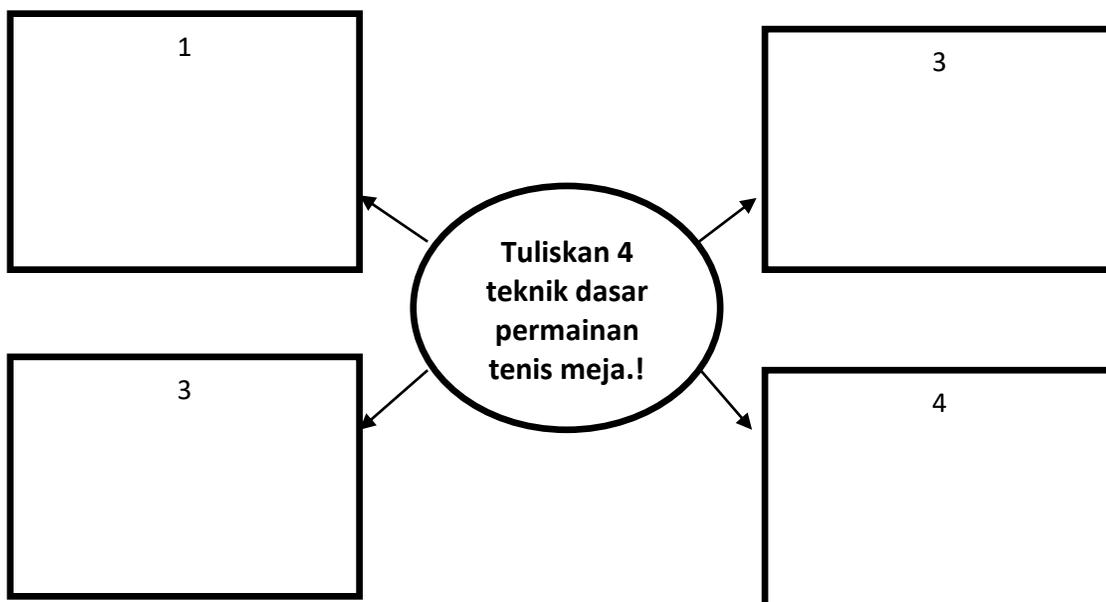
c. Petunjuk mengerjakan LKPD

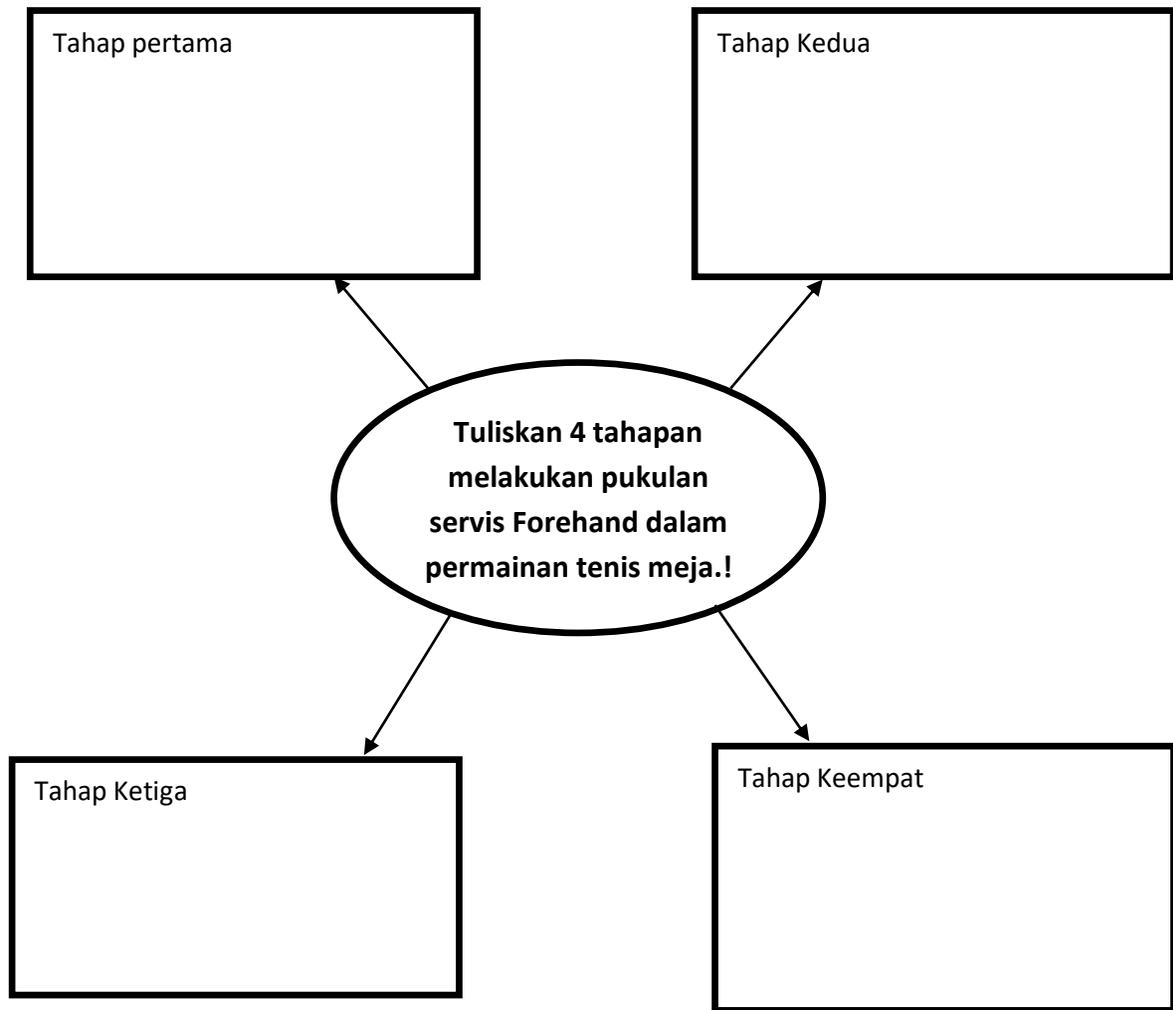
1. Sebelum mengerjakan LKPD, silahkan anak-anakku menuliskan Nama, Nis dan Kelas pada tempat yang telah disiapkan
2. LK 4 Kotak : Tuliskan Jawabanmu pada kolom yang telah disediakan sesuai pertanyaan.!
3. LK Jaring Laba-laba :
 - Tuliskan 4 teknik dasar permainan tenis meja pada kolom yang telah disediakan!
 - Tuliskan 4 tahapan melakukan pukulan servis Forehand dalam permainan tenis meja.!

LKPD 4 KOTAK (FOUR SQUARE)

Tuliskan pengertian tenis meja.!	Tuliskan Asal usul tenis meja
Tuliskan teknik siap sedia (stance) dalam permainan tenis meja.!	Jelaskan perbedaan antara pegangan penhold grip dan shakehand grip dalam permainan tenis meja.!

LKPD JARING LABA-LABA (SPIDER WEB)





Teknik Penilaian

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Bentuk Soal	Jml Soal
1	3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*)	Tenis meja	3.2.3. Mengidentifikasi pengertian dan asal usul permainan tenis meja.	Uraian	2
			3.2.4. Menganalisis gerak spesifik memegang bet, siap sedia, pukulan, gerakan kaki dalam permainan tenis meja.	Uraian	4

Soal dan kunci jawaban

No	Butir Pertanyaan	Kunci Jawaban
1	Tuliskan pengertian tenis meja.!	Tenis meja merupakan cabang olahraga yang dimainkan di dalam gedung (<i>indoor game</i>) oleh dua pemain atau empat pemain. Cara memainkannya dengan menggunakan net yang dilapisi karet untuk memukul bola <i>celluloid</i> melewati jaring di atas meja yang dikaitkan pada dua tiang jaring.
2	Jelaskan asal usul permainan tenis meja.!	Tenis meja berasal dari Eropa, pada abad pertengahan sebagai kombinasi dari permainan tenis kuno, <i>law tenis</i> dan badminton. Mulai populer di Inggris pada pertengahan abad ke-19 dengan beberapa nama seperti pingpong, gossima dan whiff-whaff dikreasikan sebagai permainan hiburan setelah makan malam, lengkap dengan berbusana bagi penggemarnya. Permainan ini mendapatkan wadah resmi yang mengatur pertenis meja dunia pada tanggal 15 Januari 1926 atas prakarsa Dr. Goerge Lehman dari Jerman.

3	Tuliskan teknik siap sedia (stance) dalam permainan tenis meja.!!	1. Side Stance yaitu sikap menyamping 2. Square stance yaitu sikap menghadap penuh ke meja
4	Jelaskan perbedaan antara pengangan penhold grip dan shakehand grip dalam permainan tenis meja	Posisi tangan saat memegang bet dengan shakehand grip adalah seperti saat akan berjabat tangan. Jenis pegangan tersebut masih dibagi menjadi dua, yakni shallow shakehand dan deep shakehand . Sedangkan penhold grip adalah posisi tangan yang memegang bet seperti sedang memegang bolpoin atau pena
5	Tuliskan 4 teknik dasar permainan tenis meja.	1. Teknik memegang bet 2. Teknik Stance (Sikap atau Posisi Tubuh) 3. Teknik Footwork (Gerakan Kaki) 4. Teknik Pukulan (Stroke)
6	Tuliskan 4 tahapan melakukan pukulan servis Forehand dalam permainan tenis meja	1. Posisi siap, kedua kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk, dan menghadap ke arah sasaran. 2. Tangan kiri memegang bola dengan telapak tangan terbuka dan tangan kanan memegang bat yang siap untuk memukul dengan permukaan bat mengarah ke depan. 3. Lambungkan bola sedikit ke atas di depan badan. 4. Pada saat bola turun dari titik tertinggi lambung, ayunkan bat ke depan lurus dengan permukaan bat mengarah ke depan.

Petunjuk Penilaian soal Nomor 1 – nomor 4

SKOR	KETERANGAN
3	Jika peserta didik menjawab dengan benar
2	Jika peserta didik hamper benar
1	Jika peserta didik menjawab kurang benar
0	Jika peserta didik menjawab salah

- Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 – 100 , sebagai berikut :

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$
- Skor maksimal = 6

Petunjuk Penilaian soal Nomor 5 dan 6

SKOR	KETERANGAN
4	Jika peserta didik menjawab kriteria 1,2,3,4
3	Jika peserta didik menjawab kriteria 1,2,3
2	Jika peserta didik menjawab kriteria 1,2
1	Jika peserta didik menjawab kriteria 1

- Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 – 100 , sebagai berikut :

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$
- Skor maksimal = 8