

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 1 Andong
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : XI / Gasal
 Materi Pokok : **Keterampilan Gerak Permainan Bola Kecil (Softball)**
 Alokasi Waktu : 3 x 3 JP

A. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Sikap Spiritual	Kompetensi Sikap Sosial
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran/Indikator
3.2 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan 4.2 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan	Setelah pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat : 1. Menganalisis keterampilan gerak permainan softball dengan menunjukkan nilai sportivitas, kerjasama, dan disiplin 2. Mempraktikkan keterampilan gerak permainan softball dengan menunjukkan nilai sportivitas, kerjasama, dan disiplin

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Nilai PPK, Literasi, 4C, HOTS
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam kepada peserta didik melalui forum diskusi, dan memastikan semua siswa sudah hadir untuk mengikuti pembelajaran daring, dilanjutkan dengan mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu. Guru menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat. Guru melakukan apersepsi berupa penyampaian tujuan pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk ikut pembelajaran dengan semangat. Guru mengingatkan kembali kepada siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan aktivitas fisik dan memulai olah raga. Pemanasan berfungsi untuk meningkatkan suhu tubuh sehingga tubuh terutama otot dan sendi dapat bekerja secara maksimal dan mengurangi tingkat resiko cedera serta membangun kepercayaan diri dan rasa nyaman ketika bergerak. Pemanasan dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan dan berkaitan erat dengan kegiatan inti yang akan dilakukan.. 	Religius/agama Rasa Ingin Tahu
Inti	<ol style="list-style-type: none"> Guru melakukan diskusi dengan para peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan awal tentang materi yang akan disampaikan. Selama kegiatan inti pembelajaran, secara mandiri peserta didik melakukan pengamatan video yang diberikan. Dalam pembelajaran keterampilan gerak yang umum, siswa bereksplorasi secara mandiri di rumah dan menemukan cara yang tepat untuk mereka secara individual. Kegiatan pembelajaran dilakukan dari yang mudah ke yang sulit, dari yang sederhana ke yang kompleks, serta dari yang ringan ke yang berat. Pada saat peserta didik melakukan gerakan, peserta didik diminta untuk menuliskan kendala-kendala yang dihadapi dan mendiskusikannya dalam forum. 	Literasi Rasa ingin tahu <i>Collaborative</i> <i>Creativity</i> <i>Comunicative</i> HOTS
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan tanya-jawab dengan peserta didik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan. Melakukan pelepasan dan pendinginan yang dilakukan secara mandiri oleh peserta didik dan menjelaskan kepada peserta didik tujuan dan manfaat melakukan pelepasan dan pendinginan setelah melakukan aktivitas fisik/olahraga yaitu agar dapat melemaskan otot-otot dan mengembalikan kondisi tubuh ke keadaan semula. Menginformasikan tentang materi (ujian, materi terkait, materi lain) pada pertemuan berikutnya. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran peserta didik dan guru berdoa. 	<i>Creativity</i>

C. Media Pembelajaran, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

- Media** : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, internet dan LMS (moodle)
- Alat/Bahan** : video tentang keterampilan gerak permainan softball
- Sumber belajar**
 - Sumaryoto & Soni Nopembri. 2017. *PJOK (edisi revisi)*. Jakarta: Kemendikbud.
 - Muhajir. 2017. *PJOK Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
 - Internet

D. Penilaian

- Pengetahuan Bentuk soal : Tertulis uraian
- Keterampilan : Unjuk kerja (video)



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Daryanto
NIP. 196101011988031016

Andong, Juni 2020
Guru Mata Pelajaran

Anita Mardu, S.Pd.
NIP. 198203142009032009

LAMPIRAN

1. Materi

- A. Keterampilan Gerak Permainan Softbal
- B. Keterampilan Gerak Bermain Softball dengan Peraturan yang dimodifikasi
- C. Peraturan Permainan Softball

2. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

a. Penilaian pengetahuan

1) Soal

- a) Jelaskan cara melempar bola dalam permainan softball!
- b) Jelaskan cara menangkap bola dalam permainan softball!
- c) Jelaskan cara memukul (pitching) bola dalam permainan softball!
- d) Jelaskan dampak aktivitas yang anda lakukan terhadap kebugaran jasmani!

2) Instrumen Penilaian Pengetahuan

KKM : 75

No	Nama peserta didik	Kesesuaian Jawaban	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			

Keterangan

<75 = kurang baik

Jika jawaban pertanyaan kurang dijawab dengan tepat

75-79 = cukup baik

Jika jawaban pertanyaan cukup dijawab dengan tepat

80-89 = Baik

Jika jawaban pertanyaan dijawab dengan tepat

90-100 = Sangat Baik

Jika jawaban pertanyaan dijawab dengan lengkap, tepat dan runtut.

b. Penilaian Keterampilan

Jurnal pengamatan keterampilan dalam pembelajaran

Nama Satuan pendidikan : SMA Negeri 1 Andong
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Kelas/Semester : XI / 1
Mata Pelajaran : PJOK
KD : 4.2

No	Nama Peserta Didik	Keterampilan Gerak Melempar/ Menangkap Bola			Skor Akhir
		Penilaian Proses			
		Sikap Awal Kaki dan Tangan	Perkenaan dengan Bola	Sikap Akhir	
1					
2					
3					
4					

Keterangan

kriteria penilaian:

1 = kurang terampil

2 = cukup terampil

3 = terampil

4 = sangat terampil

$$\text{Penilaian Keterampilan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

< 75 = kurang baik

75-89 = cukup baik

80-89 = baik

90-100 = sangat baik