

# MODUL AJAR

## Permainan Bola Basket

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>		<b>Pertemuan Ke : 1</b>	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas	: E / X (Sepuluh) / Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bola basket			
Profil Pelajar Pancasila	: Mandiri, Gotong Royong dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Bola Basket secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bola Basket ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Bola Basket seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bola Basket
- 2 Modul Ajar Permainan Bola Basket
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting )
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting )</p>	<p><b><i>Modul / Materi Ajar</i></b></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting )</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><b><i>Video Pembelajaran</i></b></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

#### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Mandiri, Gotong Royong dan Kreatif ( instrumen terlampir )

#### b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tertulis ( instrumen terlampir )

### c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek ( instrumen terlampir )

### H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran teknik permainan bola basket (chest-pass,bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting ) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guruharus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.

### I. Remediyal dan Pengayaan

#### 1. Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan teknik dasar permainan bola basket dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih

#### 2. Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Bola Basket,pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-teman nya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**  
NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRLS.Pd**  
NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Bola Basket

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>		<b>Pertemuan Ke 2</b>	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh) / Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bola basket			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Bola Basket secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

1. Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bola Basket ?
2. Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
3. Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
4. Mengapa dalam Permainan Bola Basket seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

1. Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bola Basket
2. Modul Ajar Permainan Bola Basket
3. Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang be-lum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting)</p>	<p><i>Modul / Materi Ajar</i></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overheadpass, dan shooting)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><i>Video Pembelajaran</i></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

## **b) Penilaian Pengetahuan**

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tertulis (instrumen terlampir)

## **c) Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (instrumen terlampir)

## **H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik**

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guruharus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.

## **I. Remediyal dan Pengayaan**

### **1. Remedial**

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan teknik dasar permainan bola basket dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih

### **2. Pengayaan**

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Bola Basket,pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-teman nya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan gerakanya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRLS.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Sepak Bola

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>		<b>Pertemuan Ke 3</b>	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh) / Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Jumlah Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan sepak bola			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Sepak Bola secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Sepak Bola ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Sepak Bola seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Sepak Bola
- 2 Modul Ajar Permainan Sepak Bola
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan)</p>	<p><b><i>Modul / Materi Ajar</i></b></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentukpermainan)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><b><i>Video Pembelajaran</i></b></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

## **b) Penilaian Pengetahuan**

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tertulis (instrumen terlampir)

## **c) Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (instrumen terlampir)

## **H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik**

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.

## **I. Remedial dan Pengayaan**

### **1. Remedial**

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan teknik dasar permainan sepak bola dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih

### **2. Pengayaan**

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Sepak Bola, pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRI,S.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Sepak Bola

<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		<b>Pertemuan Ke 4</b>	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh) / Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Elemen / Domain	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan sepak bola			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Sepak Bola secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong- royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Sepak Bola ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Sepak Bola seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Sepak Bola
- 2 Modul Ajar Permainan Sepak Bola
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOE &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan</p>	<i>Modul / Materi Ajar</i>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<i>Video Pembelajaran</i>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

## **b) Penilaian Pengetahuan**

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tertulis (instrumen terlampir)

## **c) Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (instrumen terlampir)

## **H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik**

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan sepakbola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarannya PJOK.

## **I. Remedial dan Pengayaan**

### **1. Remedial**

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan teknik dasar permainan sepak bola dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih

### **2. Pengayaan**

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas: mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Sepak Bola, pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRLS.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Bola Tangan

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		Pertemuan Ke 5	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Jumlah Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bola tangan			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Bola Tangan secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bola Tangan ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Bola Tangan seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bola Tangan
- 2 Modul Ajar Permainan Bola Tangan
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang be-lum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak)</p>	<p><i>Modul / Materi Ajar</i></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi teknik permainan bola tangan (melempar,menangkap, menggiring, dan menembak)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><i>Video Pembelajaran</i></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

#### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

#### b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tertulis ( instrumen terlampir )

### c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek ( instrumen terlampir )

### H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran teknik permainan bola tangan (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarannya PJOK.

### I. Remedial dan Pengayaan

#### 1. Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan teknik dasar permainan bola tangan dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih

#### 2. Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Bola Tangan, pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRI,S.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Bola Tangan

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>		<b>Pertemuan Ke 6</b>	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	:	2021/2022
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Moda Pembelajaran	:	Daring
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	:	HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS
Jumlah Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	:	Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bola tangan			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Bola Tangan secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bola Tangan
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Bola Tangan seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bola Tangan
- 2 Modul Ajar Permainan Bola Tangan
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang be-lum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak)</p>	<p><i>Modul / Materi Ajar</i></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><i>Video Pembelajaran</i></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

## **b) Penilaian Pengetahuan**

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tertulis (instrumen terlampir)

## **c) Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (instrumen terlampir)

## **H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik**

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guruharus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.

## **I. Remedial dan Pengayaan**

### **1. Remedial**

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak) dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

### **2. Pengayaan**

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan variasi dan kombinasi teknik permainan bola tangan (cmelempar, menangkap, menggiring, dan menembak), pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRI,S.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Bola Volly

<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>		: <b>Pertemuan Ke 7</b>	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Jumlah Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bola volly			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bola Volly
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Bola Volly seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bola Volly
- 2 Modul Ajar Permainan Bola Volly
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari teknik permainanbola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang be-lum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hi- potetik yang berkaitan dengan materi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block)</p>	<p><b><i>Modul / Materi Ajar</i></b></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><b><i>Video Pembelajaran</i></b></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

#### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

#### b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tertulis ( instrumen terlampir )

### c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) (instrumen terlampir)

### H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarannya PJOK.

### I. Remedial dan Pengayaan

#### 1. Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

#### 2. Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block), pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRI,S.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Bola Volly

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		Pertemuan Ke 8	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 396 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Jumlah Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bola volly			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip;block) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bola Volly ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bola Volly
- 2 Modul Ajar Permainan Bola Volly
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block)

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang be-lum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block)</p>	<p><i>Modul / Materi Ajar</i></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><i>Video Pembelajaran</i></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

#### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

#### b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tertulis ( instrumen terlampir )

### c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) (instrumen terlampir)

### H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bolavolly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.

### I. Remediyal dan Pengayaan

#### 1. Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

#### 2. Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan variasi dan kombinasi teknik permainan bola volly (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block), pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan gerakannya lebih baik.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRLS.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Bulu Tangkis

<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		<b>Pertemuan Ke 9</b>	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	:	2021/2022
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Moda Pembelajaran	:	Daring
Target / Sasaran	: 395 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	:	HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS
Jumlah Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	:	Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bulu tangkis			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar gerak: personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Daring ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Bulu Tangkis seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bulu Tangkis
- 2 Modul Ajar Permainan Bulu Tangkis
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot)</p>	<p><i>Modul / Materi Ajar</i></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><i>Video Pembelajaran</i></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

### b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tertulis ( instrumen terlampir )

### c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek ( instrumen terlampir )

### H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guruharus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.

### I. Remediyal dan Pengayaan

#### 1. Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

#### 2. Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot), pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-teman nya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRLS.Pd**

NIP : 197508072000081001

# MODUL AJAR

## Permainan Bulu Tangkis

Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		Pertemuan Ke 10	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Moda Pembelajaran	: Daring	
Target / Sasaran	: 396 Peserta didik Reguler/ Tripikal	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Jumlah Jam Pelajaran	: 3 Jpl	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak			
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bulu tangkis			
Profil Pelajar Pancasila	: Mandiri, Gotong Royong, Bernalar Kritis dan Kreatif			

### A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

### B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, netshot) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Peserta didik menganalisis teknik variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, netshot) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

### C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

### D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Daring ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Bulu Tangkis seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

### E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bulu Tangkis
- 2 Modul Ajar Permainan Bulu Tangkis
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan ( 15 menit )

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari variasi dan kombinasi teknik permainanbulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

### 2. Kegiatan Inti ( 60 menit )

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajara	Link Materi dan Video
a. <b>Stimulation/ pemberian rangsangan</b>	<p><b><u>Stimulation/ pemberian rangsangan</u></b></p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK &amp; Video Pembelajaran</p>	
b. <b>Problem Statemen/ Identifikasi Masalah</b>	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERNALAR KRITIS)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot)</p>	<p><i>Modul / Materi Ajar</i></p>
c. <b>Data Colletion/ Pengumpulan Data</b>	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot)</p>	
d. <b>Generalization/ Menarik Kesimpulan</b>	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b></p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b></p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<p><i>Video Pembelajaran</i></p>

### 3. Kegiatan Penutup ( 15 Menit )

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

## G. Penilaian / Asesmen

### a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif ( Instrumen Terlampir )

## **b) Penilaian Pengetahuan**

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) (instrumen terlampir)

## **c) Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tes variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) (instrumen terlampir)

## **H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik**

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajaran PJOK.

## **I. Remedial dan Pengayaan**

### **1. Remedial**

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

### **2. Pengayaan**

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot), pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan geraknya lebih baik.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Sentani, 10 Sep 2021  
Guru Mata Pelajaran  
P J O K**

**RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST**

NIP : 19650213 199501 1 002

**BASRLS.Pd**

NIP : 197508072000081001

