

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 4 Denpasar
Kelas/ Semester : X/ Genap
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani , Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Bulutangkis
Alokasi Waktu : 4 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap Spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial (rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin dan pantang menyerah) dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR DARI KI 3	KOMPETENSI DASAR DARI KI 4
3.1 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.	3.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi gerak yang baik.

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.1.1. Menganalisis variasi dan kombinasi Permainan bola kecil melalui permainan bulutangkis	4.1.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi permainan bola kecil melalui permainan bulutangkis

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan mode kombinasi sinkron melalui aplikasi *video conference (google meet)* dan asinkron melalui LMS (*google classroom*)

dengan menggunakan pendekatan TPACK (*Technological and Pedagogical Content Knowledge*) peserta didik diharapkan :

1. Menganalisis dan mempraktikkan variasi gerak dasar pegangan raket dengan baik.
2. Menganalisis dan mempraktikkan variasi gerak dasar footwork dengan baik.
3. Menganalisis dan mempraktikkan variasi gerak dasar posisi berdiri dengan baik..
4. Menganalisis dan mempraktikkan variasi gerak dasar service dengan baik.
5. Menganalisis dan mempraktikkan variasi gerak dasar pukulan atas, dan pukulan bawah dengan baik.

D. Materi Pembelajaran

1. Pembelajaran variasi dan kombinasi gerak dasar memegang raket dan servis *forehand* dan *backhand*:
 - Melakukan servis tinggi/panjang *forehand* secara menyilang
 - Melakukan servis pendek *forehand* secara menyilang
 - Servis pendek *backhand* secara menyilang
2. Pembelajaran variasi gerak dasar memegang raket dan memukul *forehand* dan *backhand*:
 - Melakukan pukulan *forehand* arah bola lurus
 - Melakukan pukulan *forehand* menyilang lapangan
 - Melakukan pukulan *backhand* arah bola lurus
 - Bermain 3 lawan 3 dengan melalui teknik pukulan *forehand* dan *backhand* overhead
 - Bermain 3 lawan 2 dengan melalui teknik pukulan *forehand* dan *backhand* overhead

E. Metode, Model, Pendekatan Pembelajaran

Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

Model : Model Pembelajaran project based learning

Pendekatan : pendekatan TPACK (*Technological and Pedagogical Content Knowledge*)

F. Media/Alat

1. Media:

- a. Menggunakan aplikasi google meet dalam kegiatan pembelajaran
- b. Gambar gerak dasar pegangan raket, servis (*forehand* dan *backhand*), dan pukulan(*forehand* dan *backhand*) dalam permainan bulu tangkis.
- c. Video pembelajaran gerak dasar pegang raket, servis (*forehand*, *backhand*), pukulan (*forehand*, *backhand*)dalam permainan bulu tangkis.

2. Alat dan Bahan:

Laptop

G. Sumber Belajar

- a. Buku guru K 13 Pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun 2016 SMA/MA/SMK/MAK Kelas X, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 60-67)
- b. Video Tutorial
 - a. Pegangan raket
<https://www.youtube.com/watch?v=9ZLtNQoSJ7Y>
 - b. Sevis (*forehand*, *backhand*)
<https://www.youtube.com/watch?v=gcebKJZURoo>
 - c. Pukulan (*forehand*, *backhand*)
<https://www.youtube.com/watch?v=iXSmDxstsGs>

H Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter
Pendahuluan (15 Menit)		
<i>Menggunakan Aplikasi googleMeet</i>		
Orientasi	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran	Religius
Apersepsi	2. Memeriksa kehadiran peserta didik 1. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya 2. Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya. 3. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan	Disiplin Komunikatif

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter
<p>Motivasi</p> <p>Pemberian Acuan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 2. Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : Kesalahan dan perbaikan dalam pegangan raket, servis(forehand, backhand) 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 1. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu 2. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung 3. Guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok 4 sampai 6 anggota yang heterogen baik jenis kelamin, ras, etnik maupun kemampuan 4. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	<p>Rasa Ingin Tahu</p>
Kegiatan Inti (60 Menit)		
<p>Orientasi</p> <p>Mengorganisasikan</p> <p>Membimbing</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan</p>	<p>Melalui aplikasi <i>google meet</i>, peserta didik melakukan kegiatan pengamatan dan memahami masalah yang disampaikan oleh guru dari tayangan video pembelajaran (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pegangan raket https://www.youtube.com/watch?v=9ZLtNQoSJ7Y b. Sevis (<i>forehand, backhand</i>) https://www.youtube.com/watch?v=gcebKJZURoo <p>Melalui aplikasi <i>whatsapp group</i> peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>)</p> <p>Melalui aplikasi <i>whatsapp group</i> peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok dengan bimbingan guru (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>)</p> <p>Melalui aplikasi <i>whatsapp group</i> kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya dengan pantauan guru dan bimbingan dalam mempersiapkan laporan (<i>TPACK</i>)</p>	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Disiplin</p> <p>Kreatif</p> <p>Kerjasama</p> <p>Mandiri</p> <p>Kreatif</p> <p>Kerjasama</p> <p>Kreatif</p>

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter
hasil karya	<i>yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge)</i>	
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melalui aplikasi <i>google meet</i> setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok dengan cara salah seorang anggota kelompok memvideokan hasil diskusi kelompok dan menampilkannya dalam <i>google meet</i> yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum / membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.	Tanggung Jawab
Kegiatan Penutup (15 Menit)		
Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi kesalahan dan perbaikan dalam mengumpukan, menahan yang baru dilakukan. 2. Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran kesalahan dan perbaikan dalam pegangan raket, servis(forehand, backhand). 3. Mengagendakan materi atau tugas projek/ produk/ portofolio/ unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. 	
Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merefleksi hasil unjuk kerja peserta didik atau kelompok untuk materi pelajaran kesalahan dan perbaikan dalam pegangan raket, servis(forehand, backhand) 2. Memberikan penghargaan kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. 3. Memimpin doa 	

Pertemuan 2

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter
Pendahuluan (15 Menit)		
<i>Menggunakan Aplikasi googleMeet</i>		
Orientasi	3. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran	Religius
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 4. Memeriksa kehadiran peserta didik 4. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya 5. Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. 6. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan 	Disiplin
Motivasi	4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari	Komunikatif

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter
Pemberian Acuan	<p>pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Apabila materi tema/projek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : Kesalahan dan perbaikan dalam pegangan raket, pukulan (forehand, backhand) 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 5. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu 6. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung 7. Guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok 4 sampai 6 anggota yang heterogen baik jenis kelamin, ras, etnik maupun kemampuan 8. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	Rasa Ingin Tahu
Kegiatan Inti (105 Menit)		
Orientasi	<p>Melalui aplikasi <i>google meet</i>, peserta didik melakukan kegiatan pengamatan dan memahami masalah yang disampaikan oleh guru dari tayangan video pembelajaran (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pegangan raket https://www.youtube.com/watch?v=9ZLtNQoSJ7Y b. Pukulan (<i>forehand, backhand</i>) https://www.youtube.com/watch?v=iXSMDxstsGs 	Rasa ingin tahu Disiplin
Mengorganisasikan	<p>Melalui aplikasi <i>whatsapp group</i> peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>)</p>	Kreatif Kerjasama
Membimbing	<p>Melalui aplikasi <i>whatsapp group</i> peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok dengan bimbingan guru (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>)</p>	Mandiri Kreatif
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Melalui aplikasi <i>whatsapp group</i> kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya dengan pantauan guru dan bimbingan dalam mempersiapkan laporan (<i>TPACK yaitu Technological and Pedagogical Content Knowledge</i>)</p>	Kerjasama Kreatif

Keterangan :

- AK : Aktif
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian: UJIAN TULIS dengan menggunakan *google classroom* masing-masing kelas link : <https://classroom.google.com/c/MTE3MDA2MzE4NzAw>
- b. Instrumen Penilaian

Contoh instrument penilaian pengetahuan

No.	Aspek dan Soal Uji Tulis	Jawaban
1	Jelaskan pengertian bulu tangkis	
2.	Sebutkan tehnik dasar permainan bulu tangkis	
3	Sebutkan jenis pegangan raket dan jelaskan	
4	Sebutkan tahapan-tahapan yang di lakukan untuk melakukan servis(forehand, backhand)	
5	Sebutkan tahapan-tahapan yang di lakukan untuk melakukan pukulan(forehand, backhand)	

c. Pedoman penskoran

1) Penskoran

a) Soal nomor 1,2,3,4,5

- (1) Skor 20, jika penjelasan disebut secara lengkap
- (2) Skor 10, jika penjelasan disebut secara kurang lengkap
- (3) Skor 5, jika penjelasan disebut tidak lengkap

2) Pengolahan skor

Skor maksimum: 100

Skor perolehan siswa: SP

Nilai yang diperoleh siswa: $SP/100 \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

a. Lembar pengamatan proses gerak dasar pegangan raket, servis (*forehand, backhand*) pukulan (*forehand, backhand*) dalam permainan bulu tangkis

1) Teknik penilaian

Uji unjuk kerja peserta didik

2) Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan pegangan raket, servis (*forehand, backhand*) pukulan (*forehand, backhand*) dalam permainan bulu tangkis, kemudian divideokan. Setelah itu peserta didik mengupload pada kolom tugas di google classroom mereka masing-masing

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap siswa menunjukkan atau menampilkan gerak yang diharapkan.

a) Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak Spesifik

No	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian		
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Sikap awalan melakukan gerakan			
2	Sikap pelaksanaan melakukan gerakan			
3	Sikap akhir melakukan gerakan			
Skor Maksimal (9)				

3. Pedoman Penskoran

Penskoran

(1) Sikap awalan melakukan gerakan

Skor baik jika :

- Raket dipegang dengan posisi *forehand*
- Berdiri dengan kaki diregangkan satu di depan dan satu dibelakang
- Bola dipegang pada ketinggian pinggang
- Berat badan bertumpu pada kaki yang berada dibelakang dan tangan yang memegang raket pada posisi belakang

(2) Sikap pelaksanaan melakukan gerakan

Skor baik jika :

- Pergelangan tangan ditekukkan
- Berat badan dipindahkan ke depan, gunakan gerak menelungkup tangan bagian bawah dan sentakkan pergelangan tangan
- Lakukan kontak dengan bola pada ketinggian lutut sehingga shuttlecock atau bola akan melambung tinggi dan jauh

(3) Sikap akhir melakukan gerakan

Skor baik jika :

- Akhiri gerakan dengan raket mengarah ke atas lurus dengan gerakan bola
- Silangkan raket ke depan dan atas bahu tangan yang tidak memegang raket
- Putar pinggul dan bahu ke depan, pandangan mengikuti arah bola

J. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran remedial akan dilaksanakan apabila nilai peserta didik tidak memenuhi KKM yang ada dan bisa dilaksanakan pada saat KBM berlangsung atau bisa juga diluar jam pelajaran tergantung jumlah siswa

K. Pengayaan

- Peserta didik yang telah mencapai diatas KKM, diberikan pengayaan dengan langkah sebagai berikut:
 - Peserta didik yang mencapai nilai $n(ketuntasan) < n < n(maksimum)$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
 - Siswa yang mencapai nilai $n > n(maksimum)$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Waka Kurikulum SMK N 4 Denpasar

Denpasar, 15 Juli 2020

Guru Mapel Penjaskes

(Dra. Ni Nyoman Santiasih, M.Pd)

NIP : 19680303 199412 2 005

(I Made Dwi Sanjaya, S.Pd)

NIP : 19850818 201001 1 021

Mengetahui

Kepala sekolah SMK N 4 Denpasar

(Dra. Luh Ketut Anggreni, M.Pd)

NIP. 19641109 198603 2 019