

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Dewantara
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
Kelas /Semester : IX/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2021 / 2022
Materi Pokok : Permainan Tennis Meja
Alokasi Waktu : 3JP (1Pertemuan)
Email : mursalinmc@gmail.com

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

Pertemuan Pertama

Setelah mengikutiserangkaian kegiatan pembelajaran pesertadidik dapat:

1. Memahami kombinasi pukulan forehand tanpa net
2. Menjelaskan kombinasi pukulan forehand meja terpasang net
3. Mengidentifikasi kombinasi pukulan backhand tanpa net
4. Menjelaskan kombinasi pukulan backhand meja terpasang net
5. Menjelaskan kombinasi cara memegang bet dan pukulan servis forehand dan backhand dengan konsisten
6. Memahami kombinasi pukulan forehand dan backhand, arah bola lurus
7. Menjelaskan kombinasi cara memegang bet, pukulan forehand dan backhand, arah bola menyilang meja
8. Memahami cara bermain tenis meja menggunakan peraturan dimodifikasi dengan rasaingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap:

- Kejujuran,
- Kedisiplinan
- Kepedulian dan
- Tanggung jawab

Nilai Antikorupsi

- Menjaga diri dan lingkungan agar tetap konsisten dengan aturan yang berlaku,
- Berani menolak ajakan untuk berbuat curang dan berani melaporkan adanya kecurangan,
- Berkomitmen untuk selalu berperilaku konsisten dan berpegang teguh pada aturan yang ada dalam semua kegiatan
- Selalu menyelesaikan pekerjaan atau tugastugas secara tuntas dengan hasil terbaik
- Selalu menuntaskan pekerjaan tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain, dan selalu menghargai perbedaan,

B. Kompetensi Dasar

3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.
4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional

Nilai Karakter

- Religius
- Mandiri
- Gotong royong
- Kejujuran
- Kerja keras
- Percaya diri
- Kerjasa ma

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.2.1	Memahami kombinasi pukulan forehand tanpa net
3.2.2	Menjelaskan kombinasi pukulan forehand meja terpasang net
3.2.3	Mengidentifikasi kombinasi pukulan backhand tanpa net
3.2.4	Menjelaskan kombinasi pukulan backhand meja terpasang net
3.2.5	Menjelaskan kombinasi cara memegang bet dan pukulan servis forehand dan backhand dengan konsisten
3.2.6	Memahami kombinasi pukulan forehand dan backhand, arah bola lurus
3.2.7	Menjelaskan kombinasi cara memegang bet, pukulan forehand dan backhand, arah bola menyilang meja
3.2.8	Memahami cara bermain tenis meja menggunakan peraturan dimodifikasi
4.2.1	Melakukan berbagai kombinasi gerak permainan tenis meja
4.2.2	Memperaktikkan kombinasi cara memegang bet dan pukulan servis forehand dan backhand dengan konsisten

D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

a. Fakta

- Servis forehand
- Servis backhand
- Pukulan forehand
- Pukulan backhand
- Pukulan smes

b. Konsep

- Mengidentifikasi kombinasi pukulan backhand tanpa net
- Menjelaskan kombinasi pukulan backhand meja terpasang net
- Menjelaskan kombinasi cara memegang bet dan pukulan servis forehand dan backhand dengan konsisten

c. Prinsip

- Menjelaskan kombinasi cara memegang bet dan pukulan servis forehand dan backhand dengan konsisten

d. Prosedur

- Melakukan teknik servis dan pukulan forehand
- Melakukan teknik servis dan pukulan backhand
- Melakukan teknik servis dan pukulan forehand
- Melakukan teknik servis dan pukulan backhand
- Melakukan teknik variasi dan kombinasi servis forehand/backhand, pukulan forehand/backhand, dan pukulan smes

2. Materi pembelajaran remedial

- Variasi dalam tenis meja

3. Materi pembelajaran pengayaan

- Variasi dalam tenis meja

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Teknik ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi), diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

Model : Problem Based Learning

1. Mengorientasikan
2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran
3. Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

F. Media Pembelajaran

1. Media LCD projector,
2. Laptop,
3. Bahan Tayang
4. Alat dan bahan

G. Sumber Belajar

- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2018. Buku siswa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2018. Buku siswa mata pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Modul/bahan ajar,
- Internet,
- Sumber lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1(3x 40menit)		Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru :</p> <p>Orientasi(Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut (Karakter) serta membiasakan membaca dan memaknai isi dalam doa (Literasi))</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Peserta didik mengucapkan salam khas sekolah. ❖ Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengajak mereka untuk merapikan meja, kursi serta kebersihan kelas. ❖ Peserta didik mempersiapkan buku siswa, alat, dan bahan untuk mengikuti pelajaran. ❖ Sebelum memulai pelajaran, guru mengajak peserta didik untuk bernyanyibersama yang ada pada buku siswa, guru juga bisa mengajak peserta didik menyanyikan lagu lain yang sesuai dengan tema pelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya, Pada Kelas VIII ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Permainan Buku Tangkis ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net ➢ Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net ➢ Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net ➢ Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net ➢ Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten ➢ Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus ➢ Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja ➢ Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang materi untuk mengecek penguasaan awal kompetensi yang sudah dimilikisiswa. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		10 menit
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	90 menit

1. Pertemuan Ke-1(3x 40menit) **Waktu**

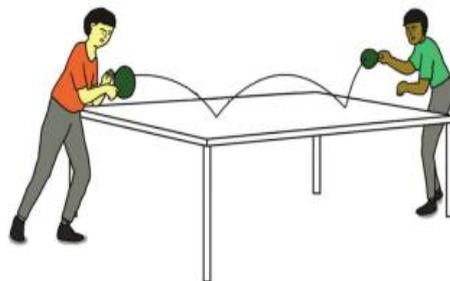
Orientasi peserta didik kepada masalah

Mengamati
 Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian (*Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)*) pada topic

- *Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net*
- *Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net*
- *Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net*
- *Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net*
- *Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten*
- *Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus*
- *Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja*
- *Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi*

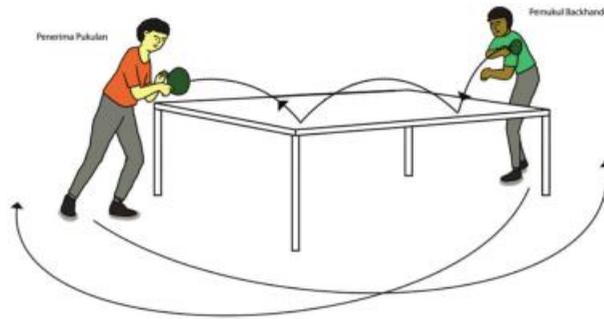
dengan cara :

- ❖ **Melihat** (tanpa atau dengan alat) *Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)*
 Menayangkan gambar/foto/tabel berikut ini
- ❖ **Mengamati** (*Berpikir kritis dan kreatif (4C), tangguh dalam menyelesaikan masalah serta berani mengemukakan pendapat dengan rasa percaya diri (Karakter); mampu membaca permasalahan serta mengaitkannya dengan konsep yang akan dipelajari (Literasi)*)
 lembar kerja, pemberian contoh-contoh materi/soal untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb yang berhubungan dengan:



Gambar 2.24 Aktivitas pembelajaran 1 pukulan *forehand* tanpa net





Gambar 2.26 Aktivitas pembelajaran 3 pukulan *backhand* tanpa net



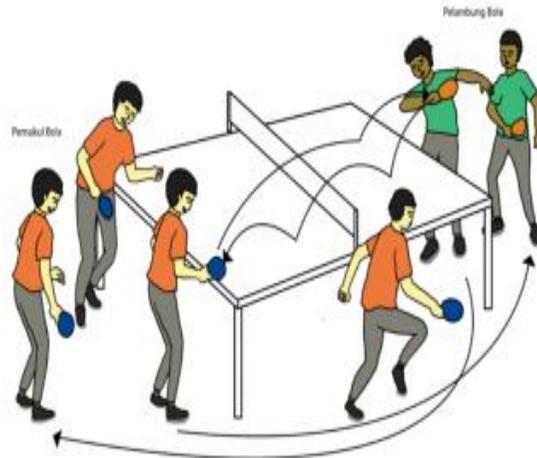
Gambar 2.27 Aktivitas pembelajaran 4 pukulan *backhand* me



Gambar 2.28 Aktivitas pembelajaran 5 kombinasi tenis meja



Gambar 2.29 Aktivitas pembelajaran 6 kombinasi pukulan arah bola lurus



- ❖ **Membaca** (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), *Literasi* materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan materi
 - *Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net*
 - *Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net*
 - *Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net*
 - *Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net*
 - *Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten*
 - *Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus*
 - *Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja*
 - *Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi*
- ❖ **Mendengar** pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan
 - *Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net*
 - *Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net*
 - *Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net*
 - *Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net*
 - *Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten*
 - *Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus*
 - *Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja*
 - *Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi*
- ❖ **Menyimak**, penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :
 - *Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net*
 - *Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net*
 - *Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net*
 - *Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net*
 - *Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten*
 - *Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus*
 - *Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja*
 - *Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi* untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.

Mengorganisasikan peserta didik

MenanyaNilai Karakter: *rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah*

❖ Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk

1. Pertemuan Ke-1(3x 40menit)		Waktu
	<p>mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi/gambar yang disajikan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan dan menunjukkan sikap kesungguhan, rasa ingintahu, dan sikap toleransi, guru memberikan konfirmasi atas pertanyaan atau tanggapan siswa tersebut (menanya) Nilai Karakter: rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah. (Pembelajaran HOTS) ❖ Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang ada pada buku paket; ❖ Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami berdasarkan hasil pengamatan dari buku paket yang didiskusikan bersama kelompoknya; ❖ Mengajukan pertanyaan (Kritis dan kreatif, serta berani mengemukakan ide/pendapat-nya dengan rasa ingin tahu, pantang menyerah, jujur dan percaya diri) tentang : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Permainan Tenis Meja yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS). ➢ Jelaskan Berat bola tenis meja yaitu? ➢ Jelaskan Lebar bet tenis meja yaitu? ➢ Jelaskan Ukuran panjang bet tenis meja yaitu? ➢ Jelaskan Teknik memegang bet tenis meja seperti menjabat tangan dinamakan? ➢ Jelaskan Cara yang paling sederhana untuk mengembalikan pukulan bola yang keras yaitu? ➢ Jelaskan Salah satu teknik memegang bet pada permainan tenis meja seperti memegang tangkai pena dinamakan? ➢ Jelaskan Memukul bola untuk menyajikan bola pertama dinamakan ➢ Jelaskan Tenis meja diperkenalkan sebagai cabang Olimpiade pada tahun? ➢ Jelaskan Arah putaran yang berputar berlawanan jarum jam dinamakan? 	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi (Berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan saling berkomunikasi dalam kelompok (4C), dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab dan pantang menyerah (Karakter), literasi (membaca)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk bekerjasama. ❖ Peserta didik diberikan permasalahan dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). ❖ Peserta didik diarahkan untuk mengumpulkan dan mengeksplorasi data dari aneka sumber yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan sikap <u>memiliki rasa percaya diri, tangguh menghadapi masalah, tanggungjawab, dan kerjasama (menalar dan mencoba).</u> ❖ Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan 	

rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)

❖ **Membaca sumber lain selain buku teks**

mengunjungi laboratorium komputer perpustakaan sekolah untuk mencari dan membaca artikel tentang

- *Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net*
- *Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net*
- *Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net*
- *Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net*
- *Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten*
- *Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus*
- *Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja*
- *Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi*

❖ **Mengumpulkan informasi**

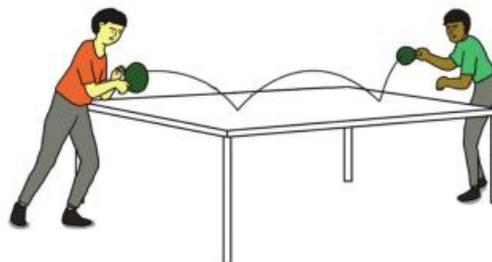
Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusimasalah terkait materi pokok yaitu

- *Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net*
- *Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net*
- *Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net*
- *Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net*
- *Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten*
- *Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus*
- *Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja*
- *Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi*

❖ **Aktivitas Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C)**

➤ *Pada pembelajaran 1 keterampilan yang akan dipelajari adalah gerakan pukulan kombinasi pukulan forehand tanpa net dalam permainan tenis meja sebagai berikut*

- 1) *Permainan ini dilakukan menggunakan meja ping-pong tanpa menggunakan net secara berpasangan.*
- 2) *Masing-masing pemain berdiri posisi melangkah berhadapan di depan meja menghadap ke teman.*
- 3) *Pukul bola menggunakan pukulan forehand ke arah lawan dan pantulannya dikembalikan juga dengan pukulan forehand.*

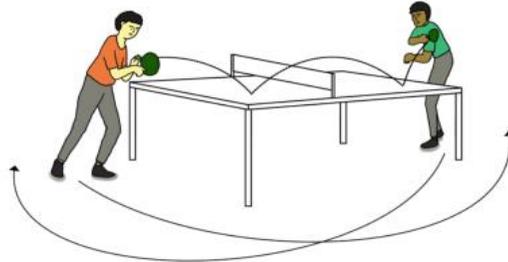


Gambar 2.24 Aktivitas pembelajaran 1 pukulan forehand tanpa net

➤ *Berikut ini akan mempelajari tentang gerakan pukulan kombinasi pukulan forehand meja terpasang net dalam permainan tenis meja sebagai berikut.*

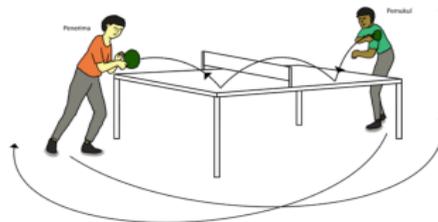
1. *Permainan dilakukan secara berpasangan*
2. *Berdiri berhadapan di depan meja dengan posisi melangkah, kakikiri di depan dan kaki kanan di belakang*

3. Pukul bola menggunakan pukulan forehand pada lapangan, pantulannya akan melewati atas net dan dikembalikan oleh lawan dengan memukul bola di lapangan sendiri dan pantulannya akan melompat ke mejamu.
4. Lakukan permainan menggunakan pukulan forehand agak lama, kemudian bila sudah lancar, lakukan pukulan menggunakan pukulan backhand.



Gambar 2.25 Aktivitas pembelajaran 2 pukulan forehand menggunakan net

- Amati peragaan cara melakukan aktivitas pembelajaran 4 gerak kombinasi pukulan backhand meja terpasang net dalam permainan tenis meja sebagai berikut.
 - 1) Permainan dilakukan menggunakan meja ping-pong menggunakan net, secara berpasangan.
 - 2) Tugaskan pada peserta didik bahwa mereka selama bermain hanya menggunakan pukulan backhand.
 - 3) Pukul bola di atas meja sendiri dan pantulannya dikembalikan menggunakan pukulan backhand oleh lawan.
 - 4) Lakukan permainan ini beberapa lama, sampai teramati ada kemajuan keterampilan peserta didik.
 - 5) Pada sesi terakhir permainan lakukan permainan bebas menggunakan pukulan apapun.



Gambar 2.27 Aktivitas pembelajaran 4 pukulan backhand menggunakan net

- Berikut ini dipelajari tentang cara memegang bet dan servis forehand dan backhand dengan konsisten dan tepat dalam berbagai situasi dalam permainan tenis meja sebagai berikut.
 - 1) Permainan dilakukan menggunakan meja ping-pong menggunakan net, secara berpasangan.
 - 2) Tugaskan peserta didik untuk membuat kesepakatan dengan teman-teman mereka sebelum bermain, yaitu bahwa selama permainan ini hanya menggunakan pukulan service, forehand, dan backhand kemudian setelah memukul berlari ke lapangan sebelah.
 - 3) Lakukan permainan ini sampai ada kemajuan



Gambar 2.28 Aktivitas pembelajaran 5 kombinasi tenis meja

- Berikut ini akan mempelajari tentang keterampilan gerak memukul dengan pukulan forehand dan backhand, cara melakukannya sebagai

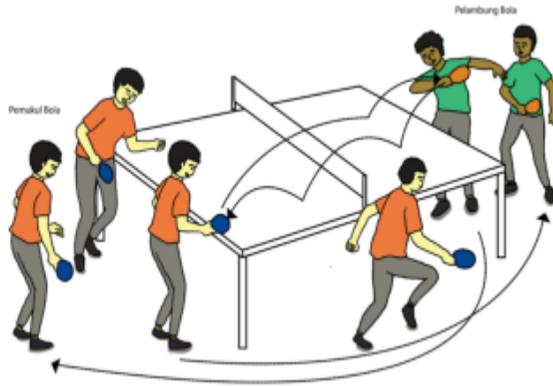
Berikut

- 1) Permainan dilakukan menggunakan meja ping-pong menggunakan net, secara berpasangan.
- 2) Tugaskan peserta didik untuk melakukan pukulan forehand agak keras sehingga lambungannya agak tinggi.
- 3) Pantulannya dipukul dengan kuat menggunakan pukulan forehand.
- 4) Jika bola hasil pukulan keluar atau menyangkut di net, maka lakukan pergantian posisi memukul awal.
- 5) Lakukan latihan ini sampai keterampilan peserta didik meningkat



Gambar 2.29 Aktivitas pembelajaran 6 kombinasi pukulan arah bola lurus

- Pada pembelajaran 7 gerakan pukulan pegangan bet, pukulan forehand dan backhand, arah bola menyilang meja dalam permainan tenis meja sebagai berikut.
- 1) Aktivitas pembelajaran diawali dengan bola dilambungkan oleh teman dengan cara dipantulkan ke meja dan dengan pukulan servis.
 - 2) Pembelajaran dilakukan secara berpasangan atau berkelompok.
 - 3) Peserta didik yang telah melakukan pukulan forehand/backhand dan pelambung bergerak berpindah tempat.



- Berikut ini adalah pola latihan untuk menerapkan berbagai keterampilan gerak bermain tenis meja yang telah dipelajari secara parsial/satu-satu dalam permainan tenis meja, sebagai berikut.
 - 1) Peserta dianggap kalah, apabila banyak bola yang tidak bisa dikembalikan atau bola menyangkut net.
 - 2) Permainan dilakukan 5 - 10 menit.



Gambar 2.31 Aktivitas pembelajaran 1 bermain tanpa menggunakan bet

- Bermain tenis meja dengan 1 lawan 2 dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi sebagai berikut.
- Aktivitas pembelajaran diawali dengan pemain yang berada pada posisi 2 orang hanya diperbolehkan memukul dengan teknik pukulan forehand, sedangkan yang berada pada posisi 1 orang diperbolehkan menggunakan pukulan forehand dan backhand.
- Peserta dianggap kalah, apabila banyak bola yang tidak bisa dikembalikan atau bola menyangkut net.
- Permainan dilakukan 5 – 10 menit.



Gambar 2.32 Aktivitas pembelajaran 2 bermain 1 lawan 2

- ❖ **Mempraktikkan** Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C)

1. Pertemuan Ke-1(3x 40menit)	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan <i>Berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan saling berkomunikasi dalam kelompok (4C), dengan rasa ingin tahu dan pantang menyerah (Karakter)</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net</i> ➢ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus</i> ➢ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja</i> ➢ <i>Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi</i> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>
<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>Mengkomunikasikan Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk bekerjasama. <i>Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21</i> Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok mengenai permasalahan di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dengan sikap penuh percaya diri dan komunikatif sedangkan kelompok lainnya menanggapi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pendidik mendorong agar peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu untuk menyelesaikan masalah (<i>Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C),</i>) ❖ Selama peserta didik bekerja di dalam kelompok, pendidik memperhatikan dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat diskusi, dan mengarahkan bila ada kelompok yang melenceng jauh pekerjaannya dan bertanya (<i>Nilai Karakter: rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah</i>) apabila ada yang belum dipahami, bila diperlukan pendidik memberikan bantuan secara klasikal. ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan (<i>Komunikasi dan bekerjasama (4C) dalam menyampaikan hasil gagasan/ ide-ide (Karakter), serta membiasakan menuliskan hasil kerja pada media sederhana (Literasi) Berpikir kritis, bekerjasama dan mampu berkomunikasi</i>) hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net</i> ➢ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten</i> ➢ <i>Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola</i>

1. Pertemuan Ke-1(3x 40menit)		Waktu
	<p><i>Lurus</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja</i> ➤ <i>Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi</i> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan(<i>Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam menyusun kesimpulan yang tepat sesuai dengan konsep (Literasi) dengan rasa ingin tahu dan percaya diri (Karakter)</i>)tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net</i> ➤ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus</i> ➤ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja</i> ➤ <i>Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran 	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik melakukan refleksi dengan dibimbing oleh guru terhadap hasil diskusi yang telah dilaksanakan.</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net</i> ➤ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus</i> ➤ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja</i> ➤ <i>Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi</i> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, 	

1. Pertemuan Ke-1(3x 40menit)		Waktu
	taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Aktivitas Permainan Bola Kecil Melalui Permainan Kombinasi Pukulan Forehand Tanpa Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Forehand Meja Terpasang Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Tanpa Net</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Backhand Meja Terpasang Net</i> ➤ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet dan Pukulan Servis Forehand dan Backhand dengan Konsisten</i> ➤ <i>Kombinasi Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Lurus</i> ➤ <i>Kombinasi Cara Memegang Bet, Pukulan Forehand dan Backhand, Arah Bola Menyilang Meja</i> ➤ <i>Bermain Tenis Meja Menggunakan Peraturan Dimodifikasi</i> 	
Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)		
Kegiatan Penutup Peserta didik : <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.<i>Membiasakan sikap bertanggung jawab dan peduli dengan tugas yang diberikan (Karakter)</i> • Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Guru : <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan <u>kerjasama</u> yang baik<i>Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21</i> • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/ perseorangan (jika diperlukan). • Mengagendakan pekerjaan rumah.<i>Membiasakan sikap bertanggung jawab dan peduli dengan tugas yang diberikan (Karakter)</i> • Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Memberi salam.<i>Sikap disiplin dan mengamalkan ajaran agama yang dianut(Karakter)</i> 		10 menit

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Sikap Spiritual

N o	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2	Penilaian diri		Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai Pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Penilaian antar tema		Terlampir	Setelah pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

b. Penilaian Kompetensi Sikap Sosial

N o	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
-----	--------	------------------	-----------------	-------------------	------------

1	Observasi	Jurnal	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2	Penilaian diri		Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai Pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Penilaian antar tema		Terlampir	Setelah pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

c. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>)
2	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>) dan sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)
4	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (<i>assessment of learning</i>)

d. Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran
2	Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	(<i>assessment for, as, and of learning</i>)
3	Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran
4	Portofolio	Sampel produk terbaik	Terlampir	Saat pembelajaran	

	lio	dari tugas atau proyek		pembelajaran usai	(assessment for, as, and of learning)
--	-----	------------------------	--	----------------------	---

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
 - ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
 - ★ *Peserta didik yang belum menguasai materi akan dijelaskan kembali oleh guru materi Guru akan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan contoh: pada saat jam belajar, apabila masih ada waktu, atau di luar jam pelajaran (30 menit setelah jam pelajaran selesai).*
 - ❖ Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:
 - pembelajaran ulang
 - bimbingan perorangan
 - belajar kelompok
 - pemanfaatan tutor sebaya
- bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

b. Pengayaan

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
 - ★ *Peserta didik yang sudah menguasai materi mengerjakan soal pengayaan yang telah disiapkan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda dalam buku panduan guru. Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan*
- ❖ Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugasmengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber..

Mengetahui
Kepala SMPN. 2 Dewantara

Cot Murong, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

SAFRIDA, S.Pd
NIP. 19710914 199801 2 001

MURSALIN, S.Pd
NIP. 19721009 200801 1 001