

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) CALON GURU PENGGERAK

Sekolah : SMA NEGERI 1 PANDAAN
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Kelas/Semester : XII / 1
 Materi Pokok : Keterampilan Gerak Lempar Cakram(Topik III)
 Alokasi Waktu : 10 Menit

Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.3. Merancang simulasi perlombaan jalan cepat, lari, lompat dan lempar yang disusun sesuai peraturan *)	4.3. Mempraktikkan hasil rancangan simulasi perlombaan jalan cepat, lari, lompat dan lempar yang disusun sesuai peraturan *)
	IPK 3	IPK 4
	• Mengidentifikasi, menguraikan, dan cara menerapkan rancangan simulasi perlombaan lempar cakram dengan benar.	• Mendemonstrasikan, melakukan, dan menerapkan hasil rancangan simulasi perlombaan lempar cakram dengan benar.
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran		
Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Komando • Alat, Bahan, dan Media Pembelajaran: Lapangan atletik Sektor lempar Cakram modifikasi Tali pembatas • Produk: Merancang simulasi perlombaan lempar cakram. • Deskripsi: Peserta didik secara memahami dan melakukan rancangan simulasi perlombaan lempar cakram. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Pendahuluan (3 Menit) <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam, berdoa, dan guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. c. Bersama melakukan pemanasan (peregangan statis), kemudian dilanjutkan dengan pemanasan, 2. Kegiatan Inti (4 Menit) <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang hasil rancangan simulasi perlombaan lempar cakram peragaan guru b. Peserta didik mencoba hasil rancangan simulasi perlombaan lempar cakram, yang telah diperlihatkan diperagakan oleh guru c. Guru menekankan pada nilai-nilai: disiplin, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras sesuai dengan koreksi yang diberikan oleh guru. d. Peserta didik menerima umpan balik secara langsung maupun tertunda dari guru secara klasikal, tentang hasil rancangan simulasi perlombaan lempar cakram. e. Guru mengamati seluruh aktivitas peserta didik dalam melakukan hasil rancangan simulasi perlombaan lempar cakram secara seksama. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. 3. Kegiatan Penutup (3 Menit) <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran. b. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. c. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	
Asesmen:		
<ol style="list-style-type: none"> a. Sikap : Jurnal. b. Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan. c. Keterampilan : Tes praktik dan portopolio. 		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pasuruan, 4 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Ariadi Nur Awalukianto, M.Pd
NIP. 19640217 198903 1 007

Dony Kilat Wicaksono, S.Pd
NIP. 19800612 200904 1 002