

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Sekolah** : SMA Negeri 1 Mendoyo  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**Kelas/Semester** : XI / Ganjil  
**Materi Pokok** : Bulutangkis  
**Alokasi Waktu** : 3 x 45 menit/ 135 menit (1 x pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

### B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*	3.3.1 Menganalisis cara melakukan teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i> ) pada permainan bulutangkis 3.3.2 Menganalisis cara melakukan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis 3.3.3 Menyusun rencana perbaikan teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i> ) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis
4.3 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan*	4.3.1 Mempraktikkan teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i> ) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis serta menyusun rencana perbaikan

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penggunaan **media gambar/video (youtube)** dan sumber belajar dari internet, peserta didik dapat menganalisis cara melakukan teknik servis (servis *forehand* dan servis *backhand*) pada permainan bulutangkis
2. Melalui penggunaan **media gambar/video (youtube)** dan sumber belajar dari internet, peserta didik dapat menganalisis cara melakukan teknik pukulan *overhead clear/lob* pada permainan bulutangkis
3. Peserta didik mampu mempraktikkan teknik servis (servis *forehand* dan servis *backhand*) dan teknik pukulan *overhead clear/lob* pada permainan bulutangkis serta menyusun

rencana perbaikan yang dilandasi dengan nilai-nilai **nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, kerja sama dan peduli lingkungan**

#### D. Materi Pembelajaran

1. Servis
 

Servis merupakan pukulan pertama untuk mengawali permainan bulutangkis. Selain itu, servi dilakukan setelah bola mati. Apabila terjadi kesalahan dalam servis akan menguntungkan lawan diantaranya poin untuk lawan apabila servis menyangkut di net atau salah melakukan servis. Dalam permainan bulutangkis servis digabungkan menjadi dua jenis yaitu:

  - a. Servis *Forehand*
  - b. Servis *Backhand*
2. Pukulan *Overhead Clear/lob*

#### E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Pembelajaran Kolaboratif
3. Metode : Pembelajaran jarak jauh (*Daring*) dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting, whatsapp* dan *google classroom*, diskusi serta tanya jawab

#### F. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Media:
  - a. Media gambar dan video dari internet teknik servi (*servis forehand* dan *servis backhand*) dan teknik pukulan *overhead clear/lob* pada permainan bulutangkis
  - b. Model siswa atau guru yang memperagakan teknik servi (*servis forehand* dan *servis backhand*) dan teknik pukulan *overhead clear/lob* pada permainan bulutangkis
2. Alat dan Bahan:
  - a. Laptop, *Handphone* berbasis android, computer
  - b. Raket Bulutangkis
  - c. Shuttlecock
  - d. Lembar Absensi dan Penilaian

#### G. Sumber Belajar

1. Rahmawati Noviana dkk. 2013. *Belajar Praktis Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk SMA/MA Kelas XI*. Jawa Tengah: Penerbit Kreatif.
2. Video Tutorial
  - 1) Teknik Servis *Forehand*  
<https://www.youtube.com/watch?v=2vBudvx1SyU>  
<https://www.youtube.com/watch?v=IYcat65NieU>
  - 2) Teknik Servis *Backhand*  
<https://www.youtube.com/watch?v=Bigek5yqssc>
  - 3) Pukulan *Overhead Clear/Lob*  
<https://www.youtube.com/watch?v=lneLeZrItzA>
  - 4) Bermain Bulutangkis dengan peraturan sebenarnya  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_FcyKJF4JuI](https://www.youtube.com/watch?v=_FcyKJF4JuI)

#### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<b>Kegiatan Pendahuluan (25 menit)</b>	
<b>Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting</b>	
<b>Orientasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa bersama untuk memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME yang dipimpin oleh</li> </ul>

	<p>salah satu peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap <b>disiplin</b></li> <li>• Bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> <li>• Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Peserta didik melakukan pemanasan (statis dan dinamis)</li> </ul>
<b>Apersepsi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya</li> <li>• Tanya jawab mengenai keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> </ul>
<b>Memotivasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Memotivasi peserta didik agar berperan aktif</li> <li>• Bersama-sama melaksanakan tepuk PPK</li> </ul>
<b>Pemberian Acuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu</li> <li>• Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>• Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti (90 menit)</b>	
<b>Mengamati</b>	<p><b>Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penjelasan materi yang dipelajari yaitu: teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis</li> <li>• Peserta didik mengidentifikasi materi pembelajaran (<i>Critical Tinking</i>)</li> <li>• Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok yang berjumlah 4-5 orang</li> <li>• Guru memberikan tugas awal setiap kelompok yaitu menganalisis teknik (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis</li> </ul>
<b>Menanya</b>	<p><b>Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik berdiskusi mengenai teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis dan mengarahkan peserta didik agar dapat merumuskan pertanyaan atau permasalahan yang akan dipelajari</li> <li>• Guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya sesuai dengan materi yang dipelajari</li> </ul>
<b>Mengeksplorasi</b>	<p><b>Menggunakan Aplikasi Google Classroom</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan video tutorial: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik Servis <i>Forehand</i>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2vBudvx1SyU">https://www.youtube.com/watch?v=2vBudvx1SyU</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IYcat65NieU">https://www.youtube.com/watch?v=IYcat65NieU</a></li> <li>2. Teknik Servis <i>Backhand</i>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Bigek5yqssc">https://www.youtube.com/watch?v=Bigek5yqssc</a></li> <li>3. Pukulan <i>Overhead Clear/Lob</i>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lneLeZrItzA">https://www.youtube.com/watch?v=lneLeZrItzA</a></li> <li>4. Bermain Bulutangkis dengan peraturan sebenarnya  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_FcyKJF4JuI">https://www.youtube.com/watch?v=_FcyKJF4JuI</a></li> </ol> </li> </ul> <p><b>Menggunakan Aplikasi Video Call Whatsapp</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik pada kelompoknya berdiskusi, mengumpulkan informasi</li> </ul>

	<p>melalui <i>handphone</i> menggunakan aplikasi <i>google</i>, mempersentasikan ulang dan saling bertukar informasi mengenai teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis (<i>collaboration, critical tinking, and communication</i>)</p> <p><b>Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memfasilitasi peserta didik mencoba gerakan secara berkelompok (<i>creativity and innovative</i>)</li> <li>• Guru memberikan <i>feedback</i> gerakan yang dilakukan peserta didik pada masing-masing kelompok</li> </ul>
<b>Mengasosiasi</b>	<p><b>Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik membahas hasil praktik dalam kelompok (<i>collaboration and critikal tinking</i>)</li> <li>• Peserta didik menyusun laporan sementara hasil analisis teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis (<i>collaboration and critikal tinking</i>)</li> <li>• Peserta didik melaksanakan tugas gerak pembelajaran PJOK yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Servis <i>backhand</i> sebanyak 3 kali, servis <i>forehand</i> pendek sebanyak 3 kali, servis <i>forehand</i> tinggi sebanyak 3 kali dengan berpasangan (sesuai urutan nomor absen) posisi lurus dilakukan secara bergantian</li> <li>2. Servis <i>backhand</i> sebanyak 5 kali, servis <i>forehand</i> pendek sebanyak 5 kali, servis <i>forehand</i> tinggi sebanyak 5 kali dengan posisi berpasangan menyilang dilakukan secara bergantian, servis <i>forehand</i> tinggi di kembalikan oleh pasangan dengan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i></li> <li>3. Bermain bulutngkasi nomor tunggal dengan mempraktikkan teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> menggunakan peraturan sebenarnya namun game poin sampai poin 6 agar semua peserta didik dapat bermain (<i>collaboration, critical tinking, communication, creativity and innovative</i>)</li> </ol> </li> <li>• Guru memonitor dan memberikan <i>feedback</i> atas kebenaran gerakan peserta didik, serta menilai tugas gerak peserta didik</li> <li>• Guru bersama peserta didik menginternalisasi nilai-nilai positif PJOK sesuai materi (nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, kerja sama dan peduli lingkungan)</li> </ul>
<b>Mengkomunikasikan</b>	<p><b>Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwakilan peserta didik dalam kelompok mempersentasikan laporan hasil analisis teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i></li> <li>• Peserta didik dari kelompok lain memperhatikan persentasi temannya dan melaksanakan Tanya jawab</li> <li>• Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tahapan gerakan teknik servis (servis <i>forehand</i> dan servis <i>backhand</i>) dan teknik pukulan <i>overhead clear/lob</i> pada permainan bulutangkis</li> <li>• Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait hal yang belum dipahami</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup (20 menit)</b>	
<b>Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melaksanakan pendinginan (<i>colling down</i>) yang dipimpin oleh ketua kelas/perwakilan salah satu peserta didik</li> <li>• Mengevaluasi secara umum proses pembelajaran yang dilakukan</li> <li>• Merefleksi kegiatan pembelajaran dan melaksanakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya serta mendengarkan pengalaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran</li> <li>• Memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik karena sudah</li> </ul>

	<p>mengikuti pembelajaran dengan baik. Apresiasi dapat dilakukan dengan tepuk tangan bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan tindak lanjut dengan menugaskan peserta didik untuk melatih materi yang sudah dipelajari di rumah, serta menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>• Salah satu peserta didik memimpin doa sebagai bentuk syukur karena pembelajaran sudah berjalan lancar</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam olahraga</li> </ul>
--	--

## I. Penilaian Hasil Pembelajaran

### 1. Penilaian Sikap

#### - Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1								
2								
3								
dst								

#### Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

#### Catatan :

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
  - 100 = Sangat Baik
  - 75 = Baik
  - 50 = Cukup
  - 25 = Kurang
- Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria =  $100 \times 4 = 400$
- Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai =  $275 : 4 = 68,75$
- 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)
- Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

#### - Penilaian Diri

Penilaian diri dilakukan dengan cara guru mengirim file format penilaian diri melalui *google clasrron* dan peserta didik mengeprint kemudian mengisi form dan menscan kemudian dikirim melalui *google clasroom* dengan format PDF.

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun

agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.					
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.					
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.					
4	...					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 4 x 100 = 400
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) =  $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
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 juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

- Penilaian diri dilakukan dengan cara guru mengirim file format penilaian teman sebaya melalui *google clasrrom* dan peserta didik mengeprint kemudian mengisi form dan menscan kemudian dikirim melalui *google clasroom* dengan format PDF.

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...  
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.					
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.					
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.					
4	Marah saat diberi kritik.					
5	...					



Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria =  $5 \times 100 = 500$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) =  $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
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)

## 2. Penilaian Pengetahuan

A. Teknik Penilaian: **Menggunakan Google Form yang dikirim melalui Google Classroom**

B. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran:

1) Instrumen penilain pengetahuan menggunakan *google form* denga link:

<https://forms.gle/4mf6J76J6p7iDhUF9>

2) Pedoman penskoran

1 Penskoran

a) Soal nomor 1

- (1) Skor 20, jika jawaban sudah lengkap
- (2) Skor 10, jika jawaban kurang lengkap
- (3) Skor 5, jika jawaban tidak lengkap

b) Soal nomor 2

- (1) Skor 20, jika jawaban sudah lengkap
- (2) Skor 10, jika jawaban kurang lengkap
- (3) Skor 5, jika jawaban tidak lengkap

c) Soal nomor 3

- (1) Skor 20, jika jawaban sudah lengkap
- (2) Skor 10, jika jawaban kurang lengkap
- (3) Skor 5 jika jawaban tidak lengkap

d) Soal nomor 4

- (1) Skor 5, jika menyebutkan secara lengkap
- (2) Skor 4, jika menyebutkan 4 jawaban
- (3) Skor 3, jika menyebutkan 3 jawaban
- (4) Skor 2, jika menyebutkan 2 jawaban
- (5) Skor 1, jika menyebutkan 1 jawaban

2. Pengolahan skor

Skor maksimum: 110

Skor perolehan siswa: SP

Nilai yang diperoleh siswa:  $SP/110 \times 100$

## 3. Penilaian Keterampilan

a. Lembar pengamatan proses teknik servis (*servis forehand* dan *sevis backhand*) dan teknik pukulan *overhead clear/lob* pada permainan bulutangkis

1) Teknik penilaian

Uji unjuk kerja peserta didik

2) Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

3) Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan teknik servis (*servis forehand* dan *sevis backhand*) dan teknik pukulan *overhead clear/lob* pada permainan bulutangkis kemudian divideokan. Setelah itu peserta didik mengupload pada

akun *youtube* pribadi peserta didik. *Link youtube* dikirim pada link *google form* berikut

### Petunjuk Penilaian

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

#### Lembar Penilaian Keterampilan

NO	Nama Peserta Didik	Keterampilan yang Dinilai												Skor	Nilai
		Servis <i>Forehand</i> Pendek				Servis <i>Forehand</i> Tinggi				Pukulan <i>Overhead</i> <i>Clear/lob</i>					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
dst															

#### Kriteria Penilaian:

Skor 4 : Apabila peserta didik melakukan gerakan dengan sangat logis, efektif dan efisien

Skor 3 : Apabila peserta didik melakukan gerakan dengan logis, efektif dan efisien

Skor 2 : Apabila peserta didik melakukan gerakan dengan cukup logis, efektif dan efisien

Skor 1 : Apabila peserta didik melakukan gerakan dengan kurang logis, efektif dan efisien

Nilai ketrampilan = jumlah skor yang diperoleh : skor total x 100

#### 4. Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai tidak memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut contoh format remedial terhadap tiga siswa.

No	Nama	Target	Aspek	Materi	Indikator	KBM/ KKM	Bentuk Remedial	Nilai		Keterangan
		KI KD						Awal	Remedial	
1										
2										
3										
dst.										
Keterangan Orang Tua Peserta Didik:										



## 5. Pengayaan

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai tidak memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut contoh format pengayaan terhadap tiga siswa.

No	Nama	Target	Aspek	Materi	Indikator	KBM/ KKM	Bentuk Remedial	Nilai		Keterangan
		KI KD						Awal	Remedial	
1										
2										
3										
dst.										
Keterangan Orang Tua Peserta Didik:										

Mendoyo, 13 Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Mendoyo

Guru Mata Pelajaran

Drs. I Ketut Ngurah Suka Darmasada, M.Pd  
Pembina Tk. I  
NIP. 19661231 199512 1 030

I Putu Eka Putra Sasrawan, S.Pd  
NIP.

Catatan Kepala Sekolah

.....  
.....  
.....  
.....