**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Jetis

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : X / 1

Materi Pokok : Permainan Bola Besar (Bolabasket)

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

.

1. **Kompetensi Dasar**
	1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai

2.1 Berperilaku sportif dalam bermain

2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik

3.5 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan salah satu permainan bola besar untuk peningkatan keterampilan

4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik

1. **Indikator**
2. Mensyukuri anugerah Tuhan atas diberikannya tubuh yang lengkap, sehingga bisa bermain bolabasket.
3. Mau menerima kekalahan dengan keikhlasan
4. Tertib, taat aturan, tepat waktu
5. Mampu menentukan teknik dasar *shooting* bolabasket secara berpasangan dan berkelompok dengan koordinasi yang baik.
6. Mampu memilih variasi dan kombinasi teknik dasar *shooting* bola bolabasket secara berpasangan dan berkelompok dengan koordinasi yang baik.
7. **Tujuan Pembelajaran**
8. Siswa dapat melakukan latihan teknik dasar *shooting* dengan koordinasi yang baik.
9. Siswa dapat mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan menggunakan satu atau dua tangan dengan jarak 3 meter.
10. Siswa dapat melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik dasar *shooting* dengan koordinasi yang baik.
11. Siswa dapat bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menggunakan pemahaman taktik.
* **Karakter siswa yang diharapkan :** Tanggung jawab ( *responsibility* )

Kerja sama ( *Cooperation* )

Kejujuran ( *Honestly* )

Percaya diri ( *Confidence* )

Menghargai ( *Respect* )

Toleransi ( *Tolerance* )

1. **Materi Pembelajaran**

***Permainan Bola Besar (Bolabasket)***

1. Teknik dasar *shooting* bolabasket
2. Pemahaman taktik mencetak angka dalam permainan sederhana
3. Bermain bolabasket dengan peraturan yang dimodifikasi

1. **Metode Pembelajaran**
2. Demonstrasi
3. Permainan
4. Model Pembelajaran Pendekatan Taktik
5. **Alat dan Sumber Belajar**
6. **Alat Pembelajaran :**
	* + - Bola plastik
			- Bolabasket
			- Lapangan bolabasket
			- Peluit
7. **Sumber Pembelajaran**
	* + - Media cetak
				* Drs. Arma Abdoellah Msc., *Olahraga Untuk Perguruan Tinggi,* Sastra Budaya
8. **Langkah-langkah Pembelajaran**

**Kegiatan Pendahuluan**

Guru memberikan salam pembuka, selanjutnya memimpin siswa untuk:

* + Siswa dibariskan, dipimpin berdoa, dipresensi, dan diberikan apersepsi tentang materi bolabasket.

Awal mula terciptanya permainan bolabasket adalah dari seorang guru Pendidikan Jasmani yang bernama James Naismith. Beliau diperintahkan oleh sekretaris dan ketua bagian pendidikan jasmani YMCA Internasional yang kini dikenal dengan Springfield College di Massachusetts (Amerika Serikat), untuk membuat permainan olahraga yang bisa dilakukan di musim dingin, menyenangkan, mudah dipelajari, mudah dimainkan dan menghindari permainan kasar. Dan akhirnya terciptalah permainan bolabasket yang awalnya ring terbuat dari keranjang buah hingga sekarang bolabasket yang terkenal di seantero dunia.

Namun tidak jarang akhir-akhir ini permainan bolabasket menjadi olahraga yang terlihat kasar dan mewah.

🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚺🚺🚺

 🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚺🚺🚺

 🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚺🚺🚺

 🕴

* + Motivasi : siswa diberikan motivasi tentang olahraga bolabasket yang menyehatkan dan menguntungkan. Bias mendapatkan banyak uang bila menjadi profesi. Banyak atlet yang dielu-elukan.
	+ Penjelasan tujuan & mekanisme pembelajaran.
	+ Berlari mengelilingi lapangan, melakukan penguluran statis dan dinamis, dan gerak aktif.
	+ Pemanasan:
* Siswa dibagi menjadi 2 kelompok
* Menggunakan 1 buah bola
* Di tengah ada lapangan ada garis pembatas, setiap kelompok tidak boleh melewati garis tersebut
* Lawan dimatikan dengan cara melempar bola kearah badan lawan
* Lawan gugur apabil bola terkena badan / tidak bisa ditangkap
* Apabila bola bisa ditangkap oleh lawan, maka lawan masih selamat
* Orang yang gugur berada di belakang lapangan lawan, tidak bisa masuk ke dalam lapangan tetapi bisa menyerang dari luar lapangan
* Kelompok yang masih mempunyai anggota di dalam lapangan, maka itulah pemenangnya

****



















Keterangan :



 Kelompok 1



 Kelompok 2



Bola

**Kegiatan Inti**

* + ***Mengamati***

Mencari dan membaca informasi tentang teknik variasi dan kombinasi teknik permainan bolabasket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket) dari berbagai sumber media cetak atau elektronik.

Peserta didik mengamati pertandingan bolabasket secara langsung dan atau di TV dan membuat catatan tentang teknik variasi dan kombinasi teknik permainan bolabasket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket).

Peserta didik bermain bolabasket dan yang lainnya mengamati pertandingan tersebut, dan membuat catatan tentang teknik variasi dan kombinasi teknik permainan bolabasket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket) yang dilakukan oleh temannya selama bermain.

**PERMAINAN (GAME)**

* siswa dibagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 orang penyerang dan 3 orang bertahan
* setiap kelompok bermain setengah lapangan bolabasket
* setiap kelompok menggunakan 1 buah bola
* pemain penyerang bertugas untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya sedangkan pemain bertahan bertugas untuk mencegah pemain penyerang untuk mencetak angka
* menggunakan peraturan permainan bolabasket normal



















Keterangan :



 Pemain penyerang



 Pemain bertahan



Bola

* + ***Menanya***

Peserta didik secara bergantian saling mempertanyakan dalam kegiatan praktik tentang teknik dasar bolabasket, misalnya : bagaimana jalannya bola jika (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket) dengan cara 1, apa yang akan terjadi bila menggunakan cara 2 untuk (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket) manakah yang lebih hasilnya?

Peserta didik saling bertanya tentang manfaat permainan bolabasket terhadap kesehatan

Peserta didik saling bertanya tentang otot-otot yang dominan yang dipergunakan dalam permainan bolabasket

Peserta didik saling bertanya tentang bagaimana bentuk/jenis latihan untuk meningkatkan keterampilan variasi dan kombinasi permainan bolabasket.

🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚺🚺🚺

 🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚺🚺🚺

 🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚹🚺🚺🚺

 🕴

* **Mengeksplor**

Variasi dan kombinasi bolabasket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket)

* Menembakan bola ke jaring dengan berbagai variasi menggunakan satu atau dua tangan dalam posisi diam dan bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin.
* Melakukan gerakan lay up dengan berbagai variasi menggunakan tangan kanan dan tangan kiri secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin.
* Mendiskusikan teknik dasar keterampilan gerak bolabasket (menembak bola ke ring basket) dengan benar dan membuat kesimpulannya.
* Mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan teknik dasar permainan bola basket (menembak bola ke ring basket) dengan benar dan membuat kesimpulannya.
* Mendiskusikan bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan teknik dasar permainan bolabasket (menembak bola ke ring basket) dengan benar dan membuat kesimpulannya.
* **Mengasosiasi**

Membandingkan hasil pengamatan permainan bolabasket dengan penampilan gerak di kelas dalam (menembak bola ke ring basket).

Menemukan dan menetapkan pola yang sesuai untuk kebutuhan individual peserta didik dalam (menembak bola ke ring basket) dengan menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain.

* **Mengkomunikasikan**

Melakukan permainan bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi teknik permainan bolabasket (menembak bola ke ring basket) yang telah dipelajari serta menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain.

Menunjukkan perilaku menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan tidak berlebih.

Memberikan saran perbaikan keterampilan kepada teman selama melakukan permianan.

**Kegiatan Penutup**

* + - * Pendinginan:

Bermain menyebutkan nama-nama.

Siswa melingkar, guru berada ditengah melempar bola. Siswa yang mendapat bola menyebutkan “nama buah”, “nama hewan”, dll terserah siswanya. Bola dioper ke temannya, kiri atau kanan, kemudian teman yang mendapat operan bola harus menyebutkan salah satu nama sesuai dengan tema yang disebutkan. Siswa yang tidak bias menjawab keluar dari lingkaran. Begitu seterusnya.

 🚹🚹🚹

 🚹 🚹

 🚹 🕴 🚹

 🚹 🚹

 🚹🚹🚹

* + - * Siswa dibimbing guru membuat kesimpulan tentang permainan bolabasket.
			* Menyampaikan tugas kepada siswa, untuk melakukan latihan *shooting* dan *passing*, untuk pertemuan yang akan datang.
			* Berbaris dan berdoa
1. **Penilaian**

**Teknik dan Bentuk Penilaian**

**Tes Keterampilan (Psikomotor)**

Lakukan teknik dasar *shooting*, unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi).

* Contoh penilaian proses teknik dasar *shooting* (Penilaian keterampilan kecabangan)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | Langkah | Arah Bola | Posisi Badan | Jml | Nilai Proses | Nilai Produk  | Nilai Akhir |
| 1 | 2 | 3 | 4 | **Σ** | 1 | 2 | 3 | 4 | **Σ** | 1 | 2 | 3 | 4 | **Σ** |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| dsb |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12** |  |  |  |

 Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Proses = ----------------------------------------- X 100%

 Jumlah skor maksimal

* Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (*shooting* ke arah ring) selama 30 detik.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perolehan Nilai | Kriteria Pengskoran | Klasifikasi Nilai |
| ***Putera*** | ***Puteri*** |
| …… > 10 kali | …… > 8 kali | 100% | Sangat Baik |
| 7 – 9 kali | 6 – 7 kali | 90% | Baik |
| 5 – 6 kali | 4 – 5 kali | 80% | Cukup |
| 3 – 4 kali  | 2 – 3 kali  | 70% | Kurang |
| ……. < 2 kali | ……. < 1 kali | 60% | Kurang Sekali |

**Tes Sikap (Afektif)**

Contoh penilaian afektif (*Affective Behaviors*)

Tes sikap (Afektif) dapat dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Unsur-unsur yang dinilai : tanggung jawab, kerjasama, kejujuran, percaya diri, menghargai dan toleransi.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | Aspek Sikap Yang Dinilai | **Σ** | **NA** |
| Tanggung jawab | Kerjasama | Kejujuran | Percaya diri | Menghargai | Toleransi |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |  |  |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| dst |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 18** |  |

 Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Afektif = ----------------------------------------- X 100%

 Jumlah skor maksimal

**Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Contoh format penilaian pembelajaran teknik dasar permainan bolavoli dengan metode resiprokal :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Siswa | Butir-butir Pertanyaan | **Σ** | **NA** |
| Soal No.1 | Soal No.2 | Soal No.3 |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| dst |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI KOGNITIF) : 10** |  |  |

 Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Kognitif = ----------------------------------------- X 100%

 Jumlah skor maksimal

 **Contoh Butir Pertanyaan**

|  |  |
| --- | --- |
| No | Butir Pertanyaan |
| 1. | Sebutkan teknik-teknik dasar permainan bolabasket! |
| 2. | Jelaskan cara melakukan *shooting*! |
| 3. | Jelaskan apa yang harus dilakukan untuk mendapat skor yang banyak! |

**Kunci Jawaban Soal Uraian :**

* + - * 1. *Shooting, dribbling, passing*.
				2. Kaki sejajar atau sikap kuda-kuda (kaki depan sesuai dengan tangan yang digunakan untuk menembak). Bola dipegang diatas kepala sedikit di depan dahi. Pada saat akan melepaskan bola, tangan kiri meninggalkan bola, tangan kanan diputar menghadap keranjang. Seluruh telapak tangan (pemegang bola) dan jari-jari tercerai lentuk. Siku lengan kanan membentuk sudut 90o. badan lurus mengahadap ke depan. Tekukkan lutut agak dalam untuk mengambil awalan, siku tetap 90o. Luruskan lutut yang ditekuk (terutama kaki depan) ke atas, bersamaan dengan siku lengan kanan diluruskan ke depan atas hingga lengan membuat sudut 45o dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan hingga jari-jari menghadap kebawah.
				3. Bermain secara bekerjasama. Teman yang tidak sedang membawa bola mencari tempat (ruang) kosong. Siswa diharapkan berperan aktif dalam bergerak mencari ruang agar kesempatan untuk menembak bola ke arah ring lebih banyak.

**Rekapitulasi Penilaian**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Siswa | Aspek Penilaian | Jumlah | Nilai Akhir | Kriteria |
| Psikomotor | Afektif | Kognitif |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |
| **NIlai Rata-rata** |  |  |  |  |  |  |

 Jumlah skor yang diperoleh

Nilai Akhir (NA) = -----------------------------------------

 Tiga Aspek Penilaian

**Keterangan :**

* Mendapat nilai Sangat Baik, jika skor antara = 91 – 100%
* Mendapat nilai Baik, jika skor antara = 80 – 90%
* Mendapat nilai Cukup, jika skor antara = 70 – 79%
* Mendapat nilai Kurang, jika skor antara = 60 – 69%
* Mendapat nilai Kurang Sekali, jika skor antara = Kurang dari 60%

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,Guru Mata Pelajaran | Jetis, 29 Agustus 2013Mahasiswa PPL |
| Much. Kasmadi, S.Pd NIP. 19690109 200701 1 1009 | Renindya Titis Juanita NIM . 10601241109 |