

**LAPORAN AKHIR**  
**Pengenalan Lapangan Persekolahan II**  
**Semester Gasal Tahun Akademik 2023/2024**  
**di SMA Negeri 1 Kwanyar**



**Oleh:**  
**Afif Surya Ainurrozi**  
**NIM. 2047711004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAH RAGA**  
**(STKIP) PGRI BANGKALAN**  
**TAHUN 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan II Oleh:

Nama : Afif Surya Ainurrozi

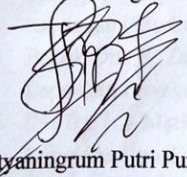
NIM : 2047711004

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 15 September 2023

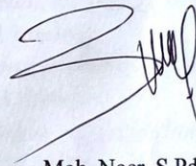
Dosen Pembimbing Lapangan

STKIP PGRI Bangkalan



Septyaningrum Putri Purwoto, S.Or., M.Kes  
NIDN. 0729099202

Guru Pamong



Moh. Noer, S.Pd  
NIP. 199306122020121014

**Mengetahui**

Kepala Sekolah

SMAN NEGERI 1 KWANYAR



Tri Haryanto, S.Pd

NIP. 197201081997031007

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan PLP II dengan baik dan lancar serta tepat waktu. Dalam pembuatan Laporan PLP II ini, telah saya susun secara maksimal dengan kerjasama dan mendapat bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan laporan ini. Untuk itu saya menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam pembuatan laporan PLP II ini.

Terlepas dari semua itu, saya juga menyadari bahwa dalam laporan PLP II ini masih ada banyak kekurangan, baik dalam segi penulisan, kata dan tata bahasanya. Oleh sebab itu saya sangat menerima saran dan masukan agar saya bisa memperbaiki Laporan ini dengan lebih baik lagi.

Saya juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Fajar Hidayatullah, M.Pd, Selaku ketua STKIP PGRI Bangkalan.
2. Bapak Tri Hariyanto, S. Pd, Selaku Kepala Sekolah SMA NEGERI 1 Kwanyar yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan II di SMA NEGERI 1 Kwanyar.
3. Bapak Drs. R. Zaiful Arief, M. Si, Selaku dosen pembimbing Pengenalan Lapangan Persekolahan II di SMA NEGERI 1 Kwanyar.
4. Ibu Ika Lis Mariatun, M. Pd, Selaku Koordinator Lapangan Pengenalan Lapangan Persekolahan II di SMA NEGERI 1 Kwanyar.
5. Bapak Abdul Aziz S. Pd, Selaku Wakil Ketua Kurikulum SMA NEGERI 1 Kwanyar.
6. Bapak Moh. Noer, S.Pd, Selaku Guru Pamong dalam pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan II di SMA NEGERI 1 Kwanyar.
7. Bapak / Ibu UPPL di STKIP PGRI Bangkalan.
8. Bapak / Ibu Guru di SMA NEGERI 1 Kwanyar.
9. Siswa Siswi SMA NEGERI 1 Kwanyar.
10. Teman- teman mahasiswa PLP II di SMA NEGERI 1 Kwanyar.

Dengan dibuatnya laporan Pengenalan Lapangan Persekolahan II ini, saya selaku penulis sangat berharap laporan ini dapat dijadikan pedoman atau inspirasi bagi para mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PLP II dimasa mendatang dan semoga laporan PLP II ini dapat memberikan manfaat bagi saya dan dapat diterima oleh semua pihak.

Bangkalan, 15 September 2023  
Penyusun,

**Affif Surya Ainurrozi**

**NIM. 2047711004**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang PLP II .....	1
B. Tujuan PLP II.....	1
C. Manfaat Pelaksanaan PLP II.....	2
<b>BAB II</b> .....	<b>3</b>
<b>PENYAJIAN LAPORAN KEGIATAN</b> .....	<b>3</b>
<b>A. Persiapan Pelaksanaan Program</b> .....	<b>3</b>
a. Pembelajaran microteaching .....	3
b. Pembekalan PLP II .....	3
c. Kalender Pendidikan (Terlampir) .....	3
d. Rencana Pekan Aktif (Terlampir) .....	4
e. Program Tahunan (Terlampir).....	4
f. Program Semester (Terlampir).....	4
g. Silabus .....	4
h. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	5
<b>B. Pelaksanaan Program</b> .....	<b>5</b>
a. Persiapan Sebelum Mengajar .....	5
b. Pembuatan RPP .....	5
c. Praktik Mengajar .....	5
d. Umpan Balik Dari Guru Pamong .....	8
<b>C. Hasil Pelaksanaan Program</b> .....	<b>9</b>
a. Faktor Pendukung.....	9
b. Faktor Penghambat.....	9
c. Upaya Mengatasi (Faktor Penghambat) .....	9

<b>BAB III.....</b>	<b>10</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>10</b>
A. Simpulan .....	10
B. Saran.....	10
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>13</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

1. Lampiran 6 Kegiatan Mengikuti Upacara Bendera
2. Lampiran 7 Kegiatan Menjaga Gerbang
3. Lampiran 8 Proses KBM Di Kelas

## **DAFTAR TABEL**

1. Tabel Kegiatan Mengajar
2. Tabel Kegiatan selama PLP II di SMA NEGERI 1 KWANYAR

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang PLP II**

Ilmu pendidikan merupakan hal yang sangatlah penting bagi dunia pendidikan. Pendidikan menjadi tujuan bagi setiap orang dalam pencapaian ilmu pengetahuan. Metode atau strategi mengembangkan ilmu pengetahuan tersebut dilakukan dengan cara mempraktikkan atau menerapkan ilmu pengetahuan tersebut dijenjang pendidikan maupun lingkungan masyarakat. Ilmu pengetahuan tersebut diharapkan dapat mendidik dan menjadi bekal hidup bagi tunas-tunas bangsa yang sedang berkembang.

Perguruan tinggi sebagai salah satu tempat pendidikan yang menyediakan dan memebentuk calon-calon penerus bangsa, turut andil dalam mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan nasional. STKIP PGRI Bangkalan yang bergerak mempersiapkan calon tenaga pendidik atau pengajar secara terarah, sistematis, dalam suatu jangka waktu tertentu agar di kemudian hari bisa menggunakan semua ilmu yang sudah didapat untuk menjadi tenaga pengajar atau pendidik yang profesional dan bermutu dalam bersaing di dunia pendidikan. Oleh sebab itu, setiap Mahasiswa wajib melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II disekolah-sekolah yang telah dipersiapkan.

Kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II atau bisa disingkat dengan kegiatan PLP II merupakan salah satu kegiatan yang bersifat intrakurikuler. Mahasiswa yang sudah memenuhi syarat-syarat tertentu sesuai dengan yang telah diminta oleh pihak kampus, maka wajib bagi mahasiswa untuk mengambil Pengenalan Lapangan Persekolahan II. Mahasiswa tidak akan dapat dinyatakan lulus jika belum mengikuti Praktik Pengenalan Lapangan Persekolahan II karena ini adalah bagian dari kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pihak kampus.

Dalam pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan II ini, mahasiswa harus berusaha semaksimal mungkin memadupadankan ilmu-ilmu yang sudah didapatkan selama perkuliahan dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan dengan bertujuan untuk mengembangkan empat kompetensi dasar, diantaranya kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

### **B. Tujuan PLP II**

Tujuan utama dari Pengenalan Lapangan Persekolahan II adalah membentuk mahasiswa praktikan menjadi calon tenaga pendidik yang profesional sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan berdasarkan



kompetensi yang meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

### **C. Manfaat Pelaksanaan PLP II**

#### **1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

Manfaat yang dapat diperoleh setelah mahasiswa praktikan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan II adalah:

- Dengan Pengenalan Lapangan Persekolahan II Mahasiswa dapat mengenal lebih dalam tentang kegiatan di sekolah,
- Mahasiswa dapat mengetahui proses kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah serta berbagai masalah yang mungkin timbul dan bagaimana pemecahannya,
- Mahasiswa dapat mengetahui perangkat yang diperlukan dalam pembelajaran dan model-model pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

#### **2. Manfaat Bagi SMA NEGERI 1 Kwanyar**

- SMA NEGERI 1 Kwanyar bisa mendapat masukan atau ide baru dalam kegiatan belajar – mengajar
- SMA NEGERI 1 Kwanyar dapat meningkatkan mutu pendidikannya
- SMA NEGERI 1 Kwanyar bisa menjadi tempat yang turut membantu dalam menciptakan Guru profesional

#### **3. Manfaat Bagi STKIP PGRI Bangkalan**

- Bisa menjalin hubungan atau relasi yang baik dengan SMA NEGERI 1 Kwanyar sebagai lokasi Pelaksanaan PLP 2
- STKIP PGRI Bangkalan bisa menjadikan pelaksanaan PLP 2 di SMA NEGERI 1 Kwanyar ini sebagai bentuk evaluasi untuk pelaksanaan PLP Selanjutnya
- Membangun sinergitas antara sekolah dengan STKIP PGRI Bangkalan dalam mempersiapkan lulusan yang bermutu.

## **BAB II**

### **PENYAJIAN LAPORAN KEGIATAN**

#### **A. Persiapan Pelaksanaan Program**

##### **a. Pembelajaran microteaching**

Pembelajaran microteaching merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa peserta PLP. Pembelajaran microteaching dilaksanakan selama satu semester. Kegiatan ini bertujuan untuk menyiapkan kemampuan mengajar mahasiswa peserta PLP sebelum terjun langsung mengajar siswa di kelas. Dalam kegiatan peer teaching dan micro teaching, terdapat beberapa ketentuan, yaitu:

- a. Satu kelompok terdiri dari 11 mahasiswa.
- b. Mahasiswa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- c. Mahasiswa bergiliran praktik micro teaching yang dibimbing oleh dosen pembimbing. Bagi mahasiswa yang tidak mendapat giliran praktik berperan sebagai pengamat dan siswa.
- d. Mahasiswa melakukan praktik 4 (empat) kali dengan berlatih berbagai keterampilan mengajar, untuk kelas tinggi dan kelas rendah.
- e. Praktik dilakukan dengan menerapkan 8 (delapan) keterampilan mengajar, yaitu keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, mengadakan variasi, memberi penguatan, bertanya dasar dan lanjut, mengelola kelas, membimbing diskusi, mengajar kelompok kecil dan perorangan.
- f. Setiap akhir praktik, dosen pembimbing lapangan memberikan kritik dan saran kepada praktikan.

##### **b. Pembekalan PLP II**

Pembekalan PLP dilaksanakan oleh pihak kampus STKIP PGRI Bangkalan secara luring. Pembekalan tersebut dilaksanakan untuk menyiapkan mahasiswa peserta PLP tentang hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan PLP mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa peserta PLP.

##### **c. Kalender Pendidikan (Terlampir)**

Kalender pendidikan (Kaldik) merupakan suatu pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran siswa selama satu tahun ajaran yang mencakup permulaan tahun pelajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif, dan hari libur. Kalender pendidikan dirancang untuk mempermudah guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas selama satu tahun. Perancangan kalender pendidikan juga untuk menjadikan

seluruh indikator dari kompetensi dasar agar terlaksana sesuai waktu efektif pembelajaran selama satu tahun.

**d. Rencana Pekan Aktif (Terlampir)**

Rencana Pekan Aktif merupakan hitungan hari-hari efektif atau aktif yang ada pada tahun pelajaran yang sedang berlangsung. Untuk menyusun Rencana Pekan Aktif yang harus dilihat dan diperhatikan adalah kalender akademik yang sedang berlangsung serta menjadi pedoman sekolah dalam menetapkan jumlah minggu/pekan aktif.

**e. Program Tahunan (Terlampir)**

Program Tahunan (Prota) adalah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun untuk mencapai tujuan (SK/KI, dan KD) yang telah ditetapkan. Program tahunan tersebut sebagai rencana umum pelaksanaan pembelajaran muatan mata pelajaran setelah diketahui kepastian jumlah jam pelajaran efektif dalam satu tahun.

**f. Program Semester (Terlampir)**

Program semester (Promes ) adalah rumusan kegiatan belajar mengajar untuk satu semester yang kegiatannya dibuat berdasarkan pertimbangan alokasi waktu yang tersedia, jumlah pokok bahasan yang ada dalam semester tersebut dan frekuensi ujian yang disesuaikan dengan kalender pendidikan.

**g. Silabus**

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran. Di dalamnya mencakup standar kompetensi/kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi pokok/ pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar. Dengan adanya silabus guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan dalam penyusunan RPP, program tahunan dan program semester.

#### **h. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Karena di SMA Negeri 1 Kwanyar kelas X menerapkan Kurikulum merdeka, jadi bukan RPP yang harus dibuat guru melainkan Modul Ajar, jadi selanjutnya:

- ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) (**Terlampir**)

Rangkaian tujuan pembelajaran merupakan panduan guru dan murid untuk mencapai pembelajaran di akhir suatu fase

- Modul Ajar (**Terlampir**)

Perangkat ajar dalam Kurikulum Merdeka yang dirancang secara lengkap dan sistematis sebagai panduan dan pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

#### **B. Pelaksanaan Program**

##### **a. Persiapan Sebelum Mengajar**

Sebelum mengajar di kelas saya menyiapkan:

1. Modul Ajar.
2. Mempersiapkan media pembelajaran.
3. Mempersiapkan dan mempelajari materi pelajaran sebelum mengajar.
4. menentukan model pembelajaran apa yang akan digunakan nanti di kelas.
5. Memahami karakter siswa

##### **b. Pembuatan RPP**

Karena SMA Negeri 1 Kwanyar sekarang menerapkan kurikulum merdeka kelas X maka dari itu saya tidak membuat RPP akan tetapi membuat Modul Ajar yang sudah diberikan contohnya oleh guru pamong.

##### **c. Praktik Mengajar**

Sebelum melakukan penilaian oleh guru pamong saya ditugaskan atau diamanahkan mengajar kelas X (X-1, X-2, X-3), kelas XI (XI-IPS 1, XI-IPS 2), dan kelas XII (XII-IPS1, XII-IPS 2, XII-IPS 3), jadi saya bisa belajar atau latihan sebelum melakukan penilaian. Setelah minggu ketiga saya melakukan penilaian oleh guru pamong mengajar di kelas X-1 dan X-2 materi tentang permainan bola voli.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Mengajar

Hari	Kelas
Senin	Jam 4-5: Kelas XI- IPS 1
Selasa	Jam 1-3: Kelas X-1 Jam 5-7: Kelas XII- IPS 2
Rabu	Jam 1-3: Kelas X-2 Jam 5-7: Kelas XII- IPS 1
Kamis	Jam 1-3: Kelas XI- IPS 2 Jam 5-7: Kelas XII- IPS 3
Jumat	Jam 1-3: Kelas X-3

Tabel 2. Kegiatan selama PLP II di SMA NEGERI 1 KWANYAR

No	Hari/Tgl		Kegiatan
1.	Jumat/8 Agustus 2023		Pembukaan PLP II di SMA NEGERI 1 KWANYAR
2.	Senin/21 Agustus 2023	Minggu Pertama	- Menjaga di depan gerbang - Mengikuti upacara bendera - Bertemu dengan pamong (perdana) - Melaksanakan KBM di kelas XI-IPS 1
3.	Selasa/22 Agustus 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-1 dan kelas XII-IPS 2
4.	Rabu/23 Agustus 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-2 dan XII-IPS 1
5.	Kamis/24 Agustus 2023		- Menjaga di depan gerbang

			- Melaksanakan KBM di kelas XI-IPS 2 dan XII-IPS 3
6.	Jumat/25 Agustus 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-3
7.	Senin/28 Agustus 2023	Minggu Kedua	- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas XI-IPS 1
8.	Selasa/29 Agustus 2023		- Menjaga di depan gerbang - Bimbingan dengan pamong - Melaksanakan KBM di kelas X-1 dan XII-IPS 2
9.	Rabu/ 30 Agustus 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-2 dan XII-IPS 1
10	Kamis/31 Agustus 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas XI-IPS 2 dan XII-IPS 3
11.	Jumat/1 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melakukan penilaian di kelas X-3
12.	Senin/4 September 2023	Minggu Ketiga	- Menjaga di depan gerbang - Mengikuti upacara bendera - Melaksanakan KBM di kelas XI-IPS 1
13.	Selasa/5 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-1 dan XII-IPS 2
14.	Rabu/6 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-2 dan XII-IPS1
15.	Kamis/7 September 2023		- Menjaga di depan gerbang

			- Melaksanakan KBM di XI-IPS 2 dan XII-IPS 3
16.	Jumat/8 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-3
17.	Senin, 11 September 2023	Minggu Terakhir	- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas XI-IPS 1 - Bimbingan dengan pamong
18.	Selasa/12 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-1 dan XII-IPS 2
19.	Rabu/13 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas X-2 dan XII-IPS 1
20.	Kamis/14 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Melaksanakan KBM di kelas XI-IPS 2 dan XII_IPS 3
21.	Jumat/15 September 2023		- Menjaga di depan gerbang - Penutupan PLP II di SMA NEGERI 1 KWANYAR

#### **d. Umpan Balik Dari Guru Pamong**

Setelah penilaian guru pamong mengatakan jika mengajar harus banyak memodifikasi permainan dan harus selalu membenahi diri dari pengucapan saat mengajar karena seorang guru itu harus terlihat menguasai materi, berikan kesempatan untuk siswa bertanya jika siswa malu maka guru yang memberikan pertanyaan. Saran yang beliau berikan akan saya jadikan evaluasi untuk kedepannya.

### **C. Hasil Pelaksanaan Program**

#### **a. Faktor Pendukung**

Siswa SMA Negeri 1 Kwanyar lumayan aktif jadi pembelajaran dikelas maupun dilapangan sangat efektif dan terlaksana sesuai modul ajar yang dibuat.

#### **b. Faktor Penghambat**

Faktor penghambatnya yaitu Buku Paket atau buku pegangan siswa, karena menerapkan Kurikulum Merdeka sehingga Buku Paket edisi Kumer masih terbatas di Perpustakaan.

#### **c. Upaya Mengatasi (Faktor Penghambat)**

Upaya Mengatasi penghambat tersebut saya berinisiatif untuk meminta siswa supaya mencatat materi di buku pelajaran masing-masing.



## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Dari seluruh kegiatan dan agenda selama pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II di SMA Negeri 1 Kwanyar, saya mendapatkan banyak ilmu, pengalaman dan teman baru. Dengan segala pembekalan yang dilakukan sebelum pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II oleh dosen, saya bisa melakukan praktek nyata dalam mengajar dengan baik, meskipun tidak sempurna namun saya tetap berusaha maksimal dalam setiap melakukan proses pembelajaran. Berbagai macam karakter siswa yang ada di sekolah SMA Negeri 1 Kwanyar ini, sehingga butuh kesabaran untuk bisa memahaminya. Peran guru pamong yang memberi arahan serta bekal sebelum mengajar, juga membuat kesiapan yang cukup untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Banyak hal yang telah saya peroleh dalam pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) II, tidak hanya pengalaman yang diperoleh namun, ilmu serta teman juga bisa merasakan kekeluargaan dalam sebuah tim. Saya berharap pihak STKIP PGRI Bangkalan tetap menjaga silaturahmi dengan pihak sekolah SMA Negeri 1 Kwanyar, sehingga Angkatan selanjutnya dapat melaksanakan praktek ajar nyata di SMA Negeri 1 Kwanyar.

#### **B. Saran**

Setelah melaksanakan PLP II ini, kami dapat merasakan bagaimana hidup sebagai seorang tenaga profesional guru dalam lingkungan sekolah, oleh karena itu kami ingin menyarankan hal sebagai berikut :

##### **1. Untuk Sesama Mahasiswa PLP II**

Mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP II) harus mampu menjaga komunikasi dan hubungan yang baik dengan sesama mahasiswa, guru, dan karyawan sekolah, tim UPPL, DPL, serta lebih meningkatkan disiplin dalam mengikuti semua kegiatan yang telah dijadwalkan dalam PLP.

## 2. Untuk Pihak Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan dalam pemberian bimbingan, motivasi, dukungan, serta evaluasi kepada mahasiswa PLP II agar semangat dalam proses pembelajaran serta hal-hal yang berhubungan dengan praktik di sekolah.

## 3. Untuk Pihak UPPL STKIP PGRI Bangkalan

Sebelum pelaksanaan PLP II sebaiknya mahasiswa diberikan sosialisasi PLP II agar paham mengenai sistem yang digunakan pada saat PLP II tahun ini. Serta mengomunikasikan dengan baik kepada mahasiswa hal-hal yang harus dan akan dilaksanakan oleh mahasiswa sehingga tidak terjadi praduga yang tidak baik.

## DAFTAR PUSTAKA

UPPL, T . 2022. *Buku Pedoman Pengenalan Lapangan Persekolahan ( PLP ) II*. Bangkalan : STKIP PGRI Bangkalan.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran 1 Kalender Pendidikan

**HARI EFEKTIF, HARI EFEKTIF FAKULTATIF DAN HARI LIBUR SEKOLAH/MADRASAH  
DI PROVINSI JAWA TIMUR TAHUN PELAJARAN 2023/2024  
SMA NEGERI 1 KWANYAR**

No	BULAN	TANGGAL																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	JULI '23	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
2	AGUSTUS '23	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
3	SEPTEMBER '23	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
4	OCTOBER '23	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
5	NOPEMBER '23	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
6	DESEMBER '23	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
7	JANUARI '24	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
8	FEBRUARI '24	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
9	MARET '24	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
10	APRIL '24	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
11	MAY '24	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
12	JUNI '24	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			
	JULI '24	11	12	13	14	LS	15	16	17	18	19	LS	20	21	22	LHB	23	LS	24	25	26	27	28	LS	29	30	31	LS	10			

**KETERANGAN**

LHB : Libur Hari Besar  
LU : Libur Umum  
LS : Libur 5 hari kerja  
LS1 : Libur Semester 1\*  
LS2 : Libur Semester 2\*

Libur Hari Besar

19 Juli 2023 : Tahun Baru Hijriyah 1445 H  
17 Agustus 2023 : HUT Republik Indonesia  
28 September 2023 : Maulud Nabi Muhammad SAW  
25 Desember 2023 : Hari Raya Natal  
1 Januari 2024 : Tahun Baru Masehi  
8 Februari 2024 : Isra' Miraj Nabi Muhammad SAW  
10 Februari 2024 : Tahun Baru Imlek 2575  
11 Maret 2024 : Hari Raya Nyepi Tahun Saka 1945  
29 Maret 2024 : Wafat Isa Al-Masih  
10-11 April 2024 : Hari Raya Idul Fitri 1445 H  
1 Mei 2024 : Hari Buruh Internasional  
9 Mei 2024 : Kenaikan Isa Al-Masih  
23 Mei 2024 : Hari Raya Waisak 2568  
1 Juni 2024 : Hari Lahir Pancasila  
16 Juni 2024 : Hari Raya Idul Adha

LPP : Libur Permulaan Pusia  
LHR : Libur Sekitar Hari Raya  
EF : Hari Efektif Fakultatif  
KTS : Kegiatan Tengah Semester  
CB : Cuti Bersama

Libur Hari Besar

19 Juli 2023 : Tahun Baru Hijriyah 1445 H  
17 Agustus 2023 : HUT Republik Indonesia  
28 September 2023 : Maulud Nabi Muhammad SAW  
25 Desember 2023 : Hari Raya Natal  
1 Januari 2024 : Tahun Baru Masehi  
8 Februari 2024 : Isra' Miraj Nabi Muhammad SAW  
10 Februari 2024 : Tahun Baru Imlek 2575  
11 Maret 2024 : Hari Raya Nyepi Tahun Saka 1945  
29 Maret 2024 : Wafat Isa Al-Masih  
10-11 April 2024 : Hari Raya Idul Fitri 1445 H  
1 Mei 2024 : Hari Buruh Internasional  
9 Mei 2024 : Kenaikan Isa Al-Masih  
23 Mei 2024 : Hari Raya Waisak 2568  
1 Juni 2024 : Hari Lahir Pancasila  
16 Juni 2024 : Hari Raya Idul Adha

RSS : Raport Sisipan Semester 1  
PAS : Penilaian Akhir Semester  
PAT : Penilaian Akhir Tahun  
USP : Ujian Satuan Pendidikan  
ASN : Pelaksanaan Asesmen Nasional  
Prb : Perbaikan  
Prr : Perencanaan  
Vwv : Verifikasi Wali kelas  
Pln : Rapat Pleno  
RS1 : Raport Semester Ganjil  
RS2 : Raport Semester Genap  
Perayaan Agustusan

Semester Ganjil : 108 hari  
Semester Genap Kls XII : 48 hari  
Semester Genap Kls X dan XI : 102 hari  
Hari Efektif Fakultatif : 7 hari  
KTS : 3 hari  
\* Libur Semester untuk peserta didik

Kwanyar, 17 Juli 2023  
Kepala SMAAN 1 Kwanyar

**Tri Hariyanto, S.Pd.**  
NIP. 19720108 199703 1 007

\* Penyelenggaraan Ujian Satuan Pendidikan (USP) SMA dan SMK menyesuaikan dengan penetapan POS USP dari Dinas Pendidikan Prop. Jawa Timur  
\* Penyelenggaraan Asesmen Nasional (AN) menyesuaikan dengan kebijakan Kemendikbud

## Lampiran 2 Program Tahunan

### PROGRAM TAHUNAN (PROTA)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SMA Negeri 1 Kwanyar</b>	<b>Kelas/Fase</b>	<b>: X/E</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: PJOK</b>	<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2023/2024</b>

#### Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), menunjukkan perilaku dalam memimpin kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, selain itu juga dapat mengevaluasi sikap dan kebiasaan sebagai individu yang sehat dan aktif.

#### Elemen Keterampilan

Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

Semester	Tujuan Pembelajaran (TP)		Alokasi Waktu
1	1.1	Peserta didik mampu Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga permainan bola-basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	18 JP
	1.2	Peserta didik mampu Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan bola-basket (chest-pass, bounce pass; two handed overhead pass, dan shooting) dan melakukan pendalaman evaluatif tentang bagaimana teknik dasar yang dipelajari tersebut diterapkan dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	18 JP
	1.3	Peserta didik mampu Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan permainan bola basket sebagai latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan ( <i>health-related physical fitness</i> ) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan ( <i>skillsrelated physical fitness</i> ), berdasarkan prinsip latihan ( <i>Frequency, Intensity, Time</i> ,	18 JP

Semester	Tujuan Pembelajaran (TP)		Alokasi Waktu
		Type/FITT) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik.	
	2.1	Peserta didik mampu Mempraktikkan teknik dasar keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan sepak bola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	15 JP
	2.2	Peserta didik mampu Menganalisis teknik dasar keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan sepak bola (passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	15 JP
	2.3	Peserta didik mampu Mengembangkan nilai-nilai karakter dari pengalaman belajar gerak: tanggung jawab personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan tanggung jawab sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).	15 JP
	<b>Asesmen Formatif</b>		<b>2</b>
	3.1	Peserta didik mampu Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga permainan bola voli (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	9 JP
	3.2	Peserta didik mampu Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan bola voli (passing bawah, passing atas (set up), spike dan tip; block) dan melakukan pendalaman evaluatif tentang bagaimana teknik dasar yang dipelajari tersebut diterapkan dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	9 JP
	3.3	Peserta didik mampu Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan permainan bola voli sebagai latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (health-related physical fitness) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (skill-related physical fitness), berdasarkan prinsip latihan (Frequency, Intensity, Time, Type/FITT) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik.	9 JP
	3.4	Peserta didik mampu Mengembangkan tanggung jawab sosial siswa dalam kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, menunjukkan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani atau kegiatan sosial lainnya, melalui pembelajaran permainan bola voli.	9 JP

Semester	Tujuan Pembelajaran (TP)		Alokasi Waktu
		<b>Asesmen Formatif</b>	<b>2</b>
		<b>Asesmen Sumatif</b>	<b>4</b>
		<b>Jumlah Jam Efektif</b>	<b>42</b>
2	4.1	Peserta didik mampu Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	18 JP
	4.2	Peserta didik mampu Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak dasar dan teknik dasar permainan bulutangkis (smash, lob, drop dan drive shot, net shot) dan melakukan pendalaman evaluatif tentang bagaimana teknik dasar yang dipelajari tersebut diterapkan dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.	18 JP
	4.3	Peserta didik mampu Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan permainan bulutangkis sebagai latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (health-related physical fitness) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (skillsrelated physical fitness), berdasarkan prinsip latihan (Frequency, Intensity, Time, Type/FITT) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik.	18 JP
	4.4	Peserta didik mampu Mengembangkan tanggung jawab sosial siswa dalam kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, menunjukkan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani atau kegiatan sosial lainnya, melalui pembelajaran permainan bulutangkis.	18 JP
	4.5	Peserta didik mampu Mengevaluasi sikap dan kebiasaan untuk menjadi individu yang sehat, aktif, menyukai tantangan dan cara menghadapinya secara positif dalam konteks aktivitas jasmani dengan menunjukkan perilaku menghormati diri sendiri dan orang lain, serta mengembangkan nilai-nilai gerak: nilai-nilai aktivitas jasmani untuk kesehatan, nilai-nilai aktivitas jasmani untuk kegembiraan dan tantangan, dan nilai-nilai aktivitas jasmani untuk ekspresi diri dan interaksi sosial.	18 JP
	5.1	Peserta didik mampu berbagai gerak dan teknik dasar atletik sebagai bagian dari aspek penguasaan keterampilan motorik pada level 'mengevaluasi'. adapun materi yang dipelajari	15 JP

Semester	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alokasi Waktu
	siswa meliputi keterampilan lari jarak pendek (sprint), lompat jauh, dan tolak peluru;	
5.2	Peserta didik mampu memahami berbagai konsep teoritis dari keterampilan atletik, konsep pola gerak dan prinsip mekanika gerak yang mendasarinya, serta konsep pengembangan keterampilan mengevaluasi fungsi teknik dasarnya untuk meningkatkan performanya;	15 JP
5.3	Peserta didik mampu menginternasiasi nilai-nilai pribadi dan sosial dari elemen gerak sehingga siswa menyenangi aktivitas jasmani, terbiasa dan bersikap positif terhadap tantangan gerak dan beban fisik, membangun ke-riangan dan ketekunan serta mengembangkan sikap sosial lainnya.	15 JP
6.1	Peserta didik mampu Berbagai gerak dasar dan teknik dasar senam lantai dan senam alat sebagai bagian dari aspek penguasaan keterampilan motorik. Adapun materi yang dipelajari siswa meliputi keterampilan balingbaling dan variasi, kombinasi guling depan dan kop kip, dan lompat guling depan pada kuda-kuda lompat.	9 JP
6.2	Peserta didik mampu menguasai Berbagai konsep teoritis dari keterampilan senam, konsep Pola Gerak Dominan dan mekanika gerak yang mendasarinya, serta konsep pengembangan keterampilan berbasis perluasan penerapannya.	9 JP
6.3	Peserta didik mampu menguasai Berbagai konsep dasar pengembangan kebugaran untuk meraih kesehatan, yang didasari oleh prinsip-prinsip pengembangan kapasitas fisik seperti prinsip FITT (frequency, intensity, time, type) melalui keterampilan senam. Dalam elemen ini pun, siswa diarahkan untuk menyadari bakat dan kelebihan serta kekurangannya, dan siswa mampu menghubungkan kelebihan dan kekurangan tersebut dalam manfaatnya secara fisik dan kesehatan.	9 JP
6.4	Peserta didik mampu memahami Karakter positif yang meliputi tanggung jawab pribadi, jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri dan orang lain serta pengembangan tanggung jawab sosial seperti toleransi, peduli, empati, respek, gotong-royong, dan lain-lain. Secara khusus, siswa diarahkan untuk mengembangkan dimensi.	9 JP
6.5	Peserta didik mampu menginternasiasi nilai-nilai pribadi dan sosial dari elemen gerak sehingga siswa menyenangi aktivitas jasmani, terbiasa dan bersikap positif terhadap tantangan	9 JP



Semester	Tujuan Pembelajaran (TP)		Alokasi Waktu
		gerak dan beban fisik, membangun keriangangan dan ketekunan serta tidak mudah menyerah dan menikmati secara emosional proses interaksi secara sosial.	
		<b>Asesmen Formatif</b>	<b>2</b>
		<b>Asesmen Sumatif</b>	<b>4</b>
		<b>Jumlah Jam Efektif</b>	<b>42</b>

Guru Pamong

Guru Mata Pelajaran

Moh. Noer, S.Pd

Afif Surya Ainurrozi

NIP. 199306122020121014

NIM. 2047711004

**Mengetahui**

Kepala Sekolah

SMA NEGERI 1 KWANYAR

Tri Hariyanto, S.Pd

NIP. 197201081997031007



## Lampiran 4 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

### ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP) MATA PELAJARAN PJOK FASE E (KELAS X)

RASIONAL				
<p>Rasional Alur Pembelajaran adalah rangkaian tujuan yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Semua itu diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, dan sikap) setiap peserta didik dengan menekankan pada kualitas kebugaran jasmani dan pembendaharaan gerak. Alur Tujuan Pembelajaran disusun berdasarkan metode pengurutan dari konten paling mudah ke konten paling sulit. Capaian elemen nilai-nilai gerak dan pengembangan karakter dilakukan melalui pembelajaran <i>indirect teaching</i>. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran dilakukan berdasarkan pengalaman peserta didik pada fase D.</p>				
CAPAIAN PEMBELAJARAN				
<p>Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physical fitness related health</i>) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (<i>physical fitness related skills</i>), menunjukkan perilaku dalam memimpin kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, selain itu juga dapat mengevaluasi sikap dan kebiasaan sebagai individu yang sehat dan aktif.</p>				
ELEMEN KETERAMPILAN GERAK				
<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.</p>				
Alur Tujuan Pembelajaran	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Profil Pelajar Pancasila	Prakiraan Jam	Glosarium
<b>1. Permainan dan Olahraga Pilihan</b>				
<b>1.1 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai permainan invasi (*):</b>		Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan	9 – 27 JP	• Profil Pelajar Pancasila: Tujuan
1.1.1 Mempraktikkan hasil evaluasi	Pada akhir fase ini peserta didik			

permainan sepak bola: menendang/ mengoper, menghentikan, menggiring, menyundul, dan melempar bola ke dalam.	dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan menendang/mengoper, menghentikan, menggiring, dan menyundul bola permainan sepak bola dengan benar.	dalam dalam Fase ini adalah Dimensi Mandiri dan Gotong Royong.		besar (atau bahkan misi) yang ingin diwujudkan melalui sistem pendidikan. Profil lulusan, dalam konteks ini adalah Profil Pelajar Pancasila, merupakan jawaban dari pertanyaan penting: "Karakter serta kemampuan esensial apa yang perlu dipelajari dan dikembangkan terus-menerus oleh setiap individu warga negara Indonesia, sejak pendidikan anak usia dini hingga mereka menamatkan sekolah menengah atas?"
1.1.2 Mempraktikkan hasil evaluasi permainan bola basket: melempar/ mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/ mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot permainan bola basket dengan benar			• Keterampilan gerak: Gerakan-gerakan dasar dalam olahraga yang dilakukan dengan satu teknik, kemudian
1.1.3 Mempraktikkan hasil evaluasi permainan bola tangan: melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/ mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot permainan bola tangan dengan benar			

1.2 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai permainan net (*):		9 – 27 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan Net (<i>Net/Wall Games</i>): Permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewati bola melalui net dengan tinggi tertentu. Permainan ini mensyaratkan untuk memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan kekuatan dan akurasi yang baik disamping harus</li> </ul>	
1.2.1	Mempraktikkan hasil evaluasi gerak permainan bola voli: <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, servis bawah, servis atas, <i>smash</i> , dan <i>block</i> / bendungan			Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, servis bawah, servis atas, <i>smash</i> , dan <i>block</i> / bendungan permainan bola voli dengan benar.
1.2.2	Mempraktikkan hasil evaluasi dalam permainan bulu tangkis: memegang raket, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan pukulan <i>smash</i> .			Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan memegang raket, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan pukulan <i>smash</i> permainan bulu tangkis dengan benar.
1.2.3	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan tenis meja: memegang bet, posisi		Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam	

	berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis <i>forehand</i> , servis <i>backhand</i> , pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan <i>smash</i> .	mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan memegang bet, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis <i>fore-hand</i> , servis <i>backhand</i> , pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan smes permainan tenis meja dengan benar.		mampu menjaga lapangannya sendiri dari datangnya bola dari lawan.
1.3 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai permainan <i>strike and fielding</i> (*):		9 – 27 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan Lapangan (<i>Striking and fielding Games</i>): Permainan tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga, sehingga si pemukul dapat berlari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati keliling ke beberapa daerah aman dan kembali ke tempat semula. Permainan ini</li> </ul>	
1.3.1	Mempraktikkan hasil evaluasi dalam permainan lapangan (Permainan kasti): melempar/ mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan..			Pada akhir fase ini peserta didik dapat mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan kasti dengan benar.
1.3.2	Mempraktikkan hasil evaluasi dalam permainan <i>rounders</i> : melempar/ mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan.			Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan <i>rounders</i> dengan benar.

1.3.3	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan bola bakar: melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan bola bakar dengan benar		<ul style="list-style-type: none"> <li>mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam.</li> <li><i>Base</i> adalah tempat untuk hinggap pada permainan <i>softball</i>.</li> </ul>
1.3.4	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan <i>softball</i> : melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke <i>base</i> , dan mematikan lawan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke <i>base</i> , dan mematikan lawan permainan <i>softball</i> dengan benar.		

<b>1.4 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai olahraga beladiri (**):</b>		9 – 12 JP	
1.4.1	Mempraktikkan hasil evaluasi olahraga beladiri pencak silat: kuda-kuda, pola langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, elakan, dan hindaran.		

1.4.2	Mempraktikkan hasil evaluasi olahraga beladiri karate: kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, kihon, kata, dan komite.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, kihon, kata, dan komite karate dengan benar.		
1.4.3	Mempraktikkan hasil evaluasi olahraga beladiri taekwondo: kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, dan sabetan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan gerak kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, dan sabetan taekwondo dengan benar.		
<b>1.5 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai olahraga atletik (*):</b>		6 – 24 JP		
1.5.1	Mempraktikkan hasil evaluasi jalan cepat: <i>start</i> , gerakan jalan cepat, dan memasuki garis <i>finis</i> olahraga atletik.			Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi gerak keterampilan <i>start</i> , gerakan jalan cepat, dan memasuki garis <i>finis</i> jalan cepat dengan benar.
1.5.2	Mempraktikkan hasil evaluasi			Pada akhir fase ini peserta didik

	gerak olahraga atletik (Lari Jarak Pendek).	dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan <i>start</i> , gerakan lari jarak pendek, dan memasuki garis <i>finis</i> lari jarak pendek dengan benar.	
1.5.3	Mempraktikkan hasil evaluasi gerak olahraga atletik (Lompat jauh).	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak awalan, tolakan/tumpuan, melayang di udara, dan mendarat lompat jauh dengan benar.	
1.5.4	Mempraktikkan hasil evaluasi gerak olahraga Tolak peluru: memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru dengan benar.	

Dimensi Mandiri (Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi dan Regulasi diri)	
Indikator Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	GLOSARIUM
Mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi (Mengidentifikasi kekuatan dan tantangan-tantangan yang akan dihadapi pada konteks pembelajaran, sosial dan pekerjaan yang akan dipeliharanya di masa depan).	Pengembangan Karakter: unsur pokok dalam diri manusia yang dengannya membentuk karakter psikologi seseorang dan membuatnya berperilaku sesuai dengan dirinya dan nilai-nilai yang yang cocok dengan dirinya dalam kondisi yang berbeda-beda.
Mengembangkan refleksi diri (Melakukan refleksi terhadap umpan balik dari teman, guru, dan orang dewasa lainnya, serta informasi-informasi karir yang akan dipeliharanya untuk menganalisis karakteristik dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menunjang atau menghambat karirnya di masa depan).	
<b>INDIKATOR REGULASI DIRI</b>	
Percaya diri, resilien, dan adaptif (Menyesuaikan dan mulai menjalankan rencana dan strategi pengembangan dirinya dengan mempertimbangkan minat dan tuntutan pada konteks belajar maupun pekerjaan yang akan dijalankannya di masa depan, serta berusaha untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ditemui).	
Menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri (Menentukan prioritas pribadi, berinisiatif mencari dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang spesifik).	
Mengembangkan disiplin diri (Melakukan tindakan-tindakan secara konsisten guna mencapai tujuan karir dan pengembangan dirinya di masa depan, serta berusaha mencari dan melakukan alternatif tindakan lain yang dapat dilakukan ketika menemui hambatan).	
<b>Sub Elemen Sosial Responsibility (Tanggung jawab sosial)</b>	
<b>DIMENSI GOTONG ROYONG (Kolaborasi dan Kepedulian)</b>	
<b>Indikator Kolaborasi</b>	
Kerja sama (Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan).	
Saling ketergantungan positif (Menyklarakan kapasitas kelompok agar para anggota kelompok dapat saling	

membantu satu sama lain memenuhi kebutuhan mereka baik secara individual maupun kolektif).	GLOSARIUM	
Koordinasi sosial (Menyelaraskan dan menjaga tindakan diri dan anggota kelompok agar sesuai antara satu dengan lainnya serta menerima konsekuensi tindakannya dalam rangka mencapai tujuan bersama).		
<b>KEPEDULIAN</b>		
Tanggap terhadap lingkungan sosial (Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat untuk menghasilkan keadaan yang lebih baik).		
Persepsi sosial (Melakukan tindakan yang tepat agar orang lain merespon sesuai dengan yang diharapkan dalam rangka penyelesaian pekerjaan dan pencapaian tujuan).		
<b>ELEMEN NILAI-NILAI GERAK</b>		
Pada akhir fase ini peserta didik dapat menganalisis hubungan antara aktivitas jasmani dan kesehatan, untuk dapat memilih aktivitas yang berperan sebagai media menumbuh-kembangkan unsur kegembiraan, tantangan, percaya diri, serta dapat mengekspresikan diri dalam berinteraksi di lingkungan sosial.		
<b>INDIKATOR ELEMEN NILAI-NILAI GERAK</b>		
Menganalisis dan meng-identifikasi unsur kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan dan dampak latihan setiap unsur bagi kesehatan fisik dan mental. (Membandingkan besarnya keuntungan berbagai aktivitas fisik yang dapat digunakan untuk menjaga kesehatan.).		Nilai Gerak: keindahan yang ditampilkan seorang dalam gerak berolahraga, nilai estetis ini bisa dilihat dari seseorang gerak yaitu: kelucuhannya, keluwesannya, dan kelentukannya.
Menganalisis dan merancang rencana aksi dan mengambil keputusan dalam menghadapi tantangan terkait aktivitas fisik. (Mengukur kemampuan diri terkait dengan kesenangan dan tantangan yang harus dihadapi).		
Menganalisis dan memilih bentuk aktivitas jasmani yang dapat memberikan dampak positif bagi ekspresi diri dan interaksi sosial. (Menganalisis bentuk- bentuk aktivitas jasmani yang dapat dijadikan sebagai media untuk ekspresi diri dan interaksi sosial.).		

**Keterangan:**

- 1) Tanda bintang satu (\*). Hal ini berarti sekolah dapat memilih salah satu materi atau lebih sesuai dengan kondisi sekolah.
- 2) Tanda bintang dua (\*\*). Hal ini berarti sekolah dapat memilih jenis beladiri (pencak silat, karate, taekwondo, dan lain-lain) sesuai dengan kompetensi tenaga pendidiknya.

- 3) Tanda bintang tiga (\*\*\*). Hal ini berarti sekolah dapat melaksanakan atau tidak sesuai ketersediaan sarana dan prasarannya yang dimiliki. Apabila sekolah tidak dapat melaksanakan kegiatan tersebut, maka dapat digantikan dengan aktivitas yang lainnya seperti: penjelajahan, berkemah, atau aktivitas yang lainnya.

Guru Pamong:

Muly Noer, S.Pd  
NIP. 199306122020121014

Bangkalan, 15 September 2023  
Guru Mata Pelajaran

Afif Surya Ainurozi  
NIM. 2047711004

**Mengetahui**  
Kepala Sekolah  
SMA NEGERI 1 KWANYAR

Tri Hariyanto, S.Pd  
NIP. 197201081997031007

*Lampiran 5. Modul Ajar*

**MODUL AJAR PJOK  
BOLA VOLI**

<b>Nama Penyusun</b>	: Afif Surya Ainurrozi
<b>Sekolah</b>	: SMAN 1 Kwanyar
<b>Dimensi</b>	: Mandiri dan Gotong Royong
<b>Fase/Kelas</b>	: E/X

**Capaian Pembelajaran :**

Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), menunjukkan perilaku dalam memimpin kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, selain itu juga dapat mengevaluasi sikap dan kebiasaan sebagai individu yang sehat dan aktif.

**A. Tujuan Pembelajaran**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)</b>	<b>Asesmen</b>
1. Mengevaluasi fakta, konsep dan prosedur dalam penerapan keterampilan gerak dalam berbagai permainan net (bola voli).	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengidentifikasi fakta, dan prosedur keterampilan gerak berupa passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash dan block/bendungan permainan bola voli.</li><li>2. Menjelaskan fakta, konsep dan prosedur dalam keterampilan gerak berupa passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash, dan block/bendungan permainan bola voli.</li><li>3. Mengevaluasi pencapaian keterampilan gerak passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash, dan block/bendungan dalam berbagai situasi permainan bola voli.</li></ol>	
2. Mempraktikkan hasil evaluasi penerapan keterampilan gerak dalam berbagai permainan net (bola voli).	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menirukan keterampilan gerak passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash, dan block/bendungan permainan bola voli.</li><li>2. Menerapkan keterampilan gerak passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash, dan block/bendungan permainan bola voli.</li><li>3. Mempraktikkan hasil evaluasi penerapan keterampilan gerak passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash, dan block/bendungan permainan bola voli.</li></ol>	



Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Asesmen
<p>1. Menunjukkan perilaku mengembangkan tanggung jawab sosialnya dalam kelompok kecil.</p> <p>2. Menunjukkan perilaku dapat mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani aau kegiatan lainnya.</p> <p>3. Menunjukkan perilaku dapat menumbuhkembangkan cara menghadapi tantangan dalam aktivitas jasmani.</p>	<p>1. Mengembangkan tanggung jawab sosialnya dalam kelompok kecil sebagai ketua ataupun anggota.</p> <p>2. Mampu menetapkan posisi diri sebagai ketua atau angota dalam kelompok kecil.</p> <p>1. Mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani.</p> <p>2. Mengamboil bagian dalam kerja kelompok pada kegiatan sosial lainnya.</p> <p>1. Menumbuhkembangkan cara menghadapi tantangan dalam aktivitas jasmani.</p> <p>2. Mampu menyesuaikan diri terhadap tantangan dalam aktivitas jasmani.</p>	

## B. Langkah-langkah Pembelajaran dan Pemanfaatan Media

### 1. Langkah-langkah Pembelajaran

#### a. Kegiatan pendahuluan (10menit)

- 1) Meminta salah satu peserta didik untuk menyiapkan barisan dan memimpin berdoa kemudian mengucapkan salam, melakukan apersepsi, menyebutkan tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran, serta prosedur penilaian keberhasilan pembelajaran.
- 2) Memastikan peserta didik dalam kondisi sehat, apabila ada yang sakit maka dipersilahkan beristirahat dan mengamati pembelajaran atau menuju ke UKS.
- 3) Memberikan motivasi dengan kalimat seruan misalnya "Are You Ready!!" dijawab "Ready" dan memberikan pertanyaan pemantik :
  - Apa saja olahraga atau permainan yang behubungan dengan net?
  - Apakah kalian pernah bermain bola voli?

- Apa saja teknik dasar dalam permainan bola voli?
- 4) Mengelompokkan peserta didik berdasarkan **hasil asesmen awal** untuk mengakomodasi perbedaan (**pembelajaran berdiferensiasi**) dan menyiapkan aktivitas pembelajaran sesuai capaian kompetensi awal peserta didik (*teaching in the light level*)
  - 5) Memfasilitasi peserta didik untuk membaca atau melihat media sumber belajar tentang keterampilan gerak passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smash, dan block/bendungan permainan bola voli.

## b. Kegiatan Inti (90 menit)

### Pertemuan Pertama

- ❖ Menyampaikan permasalahan yang harus dipecahkan peserta didik selama pembelajaran yaitu **“Bagaimana cara menguasai passing bawah dan passing atas permainan bola voli?”**.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari materi dan menyaksikan video keterampilan gerak passing bawah dan passing atas permainan bola voli.

### Aktivitas 1

- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **mengidentifikasi** fakta, konsep dan prosedur keterampilan passing bawah, dan passing atas permainan bola voli.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **menerapkan** berbagai keterampilan gerak passing bawah dan passing atas dengan bermain lempar tangkap dalam kelompok (masing-masing 5-6 orang).

### Aktivitas 2

- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk mendiskusikan penerapan keterampilan gerak passing bawah dan passing atas permainan bola voli.
- ❖ Melakukan Basesmen formatif B dengan menugaskan peserta didik secara individual atau kelompok untuk **menjelaskan** fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak passing bawah dan passing atas dalam berbagai situasi permainan bola voli.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **menyimpulkan** keterampilan gerak passing bawah dan passing atas melalui permainan kelompok kecil.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **membandingkan** keterampilan gerak passing bawah dan passing atas sesuai dengan fakta, konsep, dan prosedur yang benar.

### Aktivitas 3

- ❖ Memfasilitasi diskusi kelompok untuk **mengevaluasi** penerapan keterampilan gerak passing bawah dan passing atas berdasarkan sumber belajar yang dipelajari.
- ❖ Melakukan **asesmen formatif** dengan meminta kelompok menyampaikan hasil diskusi evaluasi penerapan gerak yang telah dilakukan.
- ❖ Melakukan **asesmen formatif** pada saat permainan kelompok dengan mengobservasi unjuk kerja peserta didik dalam permainan.

### Pertemuan Kedua

- ❖ Menyampaikan permasalahan yang harus dipecahkan peserta didik selama pembelajaran yaitu **“Bagaimana cara menggunakan keterampilan gerak passing bawah dan passing atas permainan bola voli?”**.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk melakukan persiapan/pemanasan menggunakan permainan.

### Aktivitas 1

- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **mengidentifikasi** fakta, konsep, dan prosedur ketrampilan gerak passing bawah dan passing atas permainan bola voli dari berbagai sumber.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **menerapkan** berbagai keterampilan gerak passing bawah dan passing atas dengan bermain dalam kelompok (masing-masing 3-4 anggota).
- ❖ Melakukan **asesmen formatif** terhadap penguasaan keterampilan gerak passing bawah dan passing atas peserta didik menggunakan lembar penilaian diri.

### Aktivitas 2

- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk mendiskusikan penerapan keterampilan gerak passing bawah dan passing atas permainan bola voli.
- ❖ Melakukan **asesmen formatif** dengan menugaskan peserta didik secara individual atau kelompok untuk **menjelaskan** fakta, konsep, dan prosedur ketrampilan gerak passing bawah dan passing atas dalam berbagai situasi permainan bola voli.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **menyempurnakan** keterampilan gerak passing bawah dan passing atas melalui permainan kelompok kecil.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **membandingkan** keterampilan gerak passing bawah dan passing atas sesuai dengan fakta, konsep, dan prosedur yang benar.

### Aktivitas 3

- ❖ Memfasilitasi diskusi kelompok untuk **mengvaluasi** penerapan keterampilan gerak passing bawah dan passing atas berdasarkan sumber belajar yang dipelajari.
- ❖ Melakukan **asesmen formatif** dengan meminta kelompok menyampaikan hasil diskusi evaluasi penerapan gerak passing bawa dan passing atas yang telah dilakukan.
- ❖ Memfasilitasi peserta didik untuk **mempraktikkan hasil evaluasi** ketrampilan gerak passing bawah dan passing atas dalam kelompok kecil dan bermain bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi.
- ❖ Melakukan **asesmen formatif** pada saat permainan kelompok dengan mengobservasi unjuk kerja peserta didik dalam permainan.
- ❖ Melakukan pendinginan dan menanyakan manfaat pendinginan.

### c. Refleksi

1. Merefleksi penerimaan pemahaman dan ketercapaian pembelajaran.
2. Merefleksi bagian yang telah dan belum dikuasai peserta didik.
3. Upaya yang akan dilakukan selanjutnya.
4. Memberikan kesempatan peserta didik untuk menjawab pertanyaan permasalahan di awal pembelajaran melalui buku tugas masing-masing.
5. Memberikan kesempatan perwakilan kelompok untuk berbagi pengalaman yang diperoleh dalam menemukan jawaban permasalahan selama proses pembelajaran.

### d. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru memberikan apresiasi terhadap proses pembelajaran peserta didik dan memberikan motivasi.
2. Guru menyampaikan informasi pertemuan selanjutnya, berdoa bersama dan menyampaikan salam.
3. Bagi peserta didik yang bertugas, mengembalikan peralatan sebelum kembali ke kelas.

## **2. Pemanfaatan Media**

### **1. Materi Pokok**

- a. Keterampilan gerak passing bawah bola voli.
- b. Keterampilan Gerang passing atas bola voli.

### **2. Bahan**

Lembar kerja peserta didik.

### **3. Alat**

- a. Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah).
- b. Bola voli atau sejenisnya (terbuat dari plastic, karet, dll).
- c. Rintangan (kunjingan, corong) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu).
- d. Peluit dan stopwatch.

Guru Pamong

Guru Mata Pelajaran

Moh. Noer, S.Pd

Afif Surya Ainurrozi

NIP. 199306122020121014

NIM. 2047711004

**Mengetahui**

Kepala Sekolah

SMA NEGERI 1 KWANYAR

Tri Hariyanto, S.Pd

NIP. 197201081997031007

*Lampiran 6 Kegiatan Upacara Bendera*



*Lampiran 7 Menjaga Gerbang*



*Lampiran 8 Kegiatan Mengajar di Kelas*







