

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>SATUAN PENDIDIKAN</b>	: SMAK 2 BPK PENABUR
<b>MATA PELAJARAN</b>	: PENJAS DAN OLAHRAGA KESEHATAN
<b>MATERI</b>	: PERMAINAN DAN OLAHRAGA
<b>SUB MATERI</b>	: PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN
<b>KELAS / SEMESTER</b>	: XI ( SEBEBLAS ) / 2
<b>ALOKASI WAKTU</b>	: 2 x 45 MENIT
<b>PERTEMUAN</b>	: 1 – 3

### STANDAR KOMPETENSI

6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

### KOMPETENSI DASAR

6.2 Mempraktikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran\*\*)

### INDIKATOR

#### ➤ KOGNITIF :

- Menjelaskan permainan boy-boyan
- Menyebutkan nama-nama permainan tradisional
- Mengkategorikan permainan tradisional berdasarkan gerakanya
- Menjelaskan peraturan permainan boy-boyan
- Membedakan permainan bancakan dengan permainan lain
- Mengidentifikasi alat-alat yang digunakan
- Membandingkan manfaat dengan permainan modern

➤ **MOTORIK :**

- Berlari
- Menghindar
- Melempar bola
- Menangkap bola

➤ **AFEKTIF**

- Mengikuti aturan
- Membantu teman yang belum bisa
- Memotivasi orang lain
- Hormat terhadap orang lain
- Menerima pendapat orang lain
- Bermain secara terkendali
- Memperhatikan perasaan orang lain
- Kerjasama meraih tujuan

**TUJUAN**

➤ **KOGNITIF**

- Siswa dapat menjelaskan permainan boy-boyan dengan benar
- Siswa dapat menyebutkan nama-nama permainan tradisional dengan tepat
- Siswa dapat mengkategorikan permainan tradisional berdasarkan gerakanya dengan tepat
- Siswa mampu menjelaskan peraturan permainan boy-boyan dengan benar
- Siswa mampu membedakan permainan boy-boyan dengan permainan lain
- Siswa mampu mengidentifikasi alat-alat yang digunakan dalam permainan boy-boyan
- Siswa dapat membandingkan manfaat permainan boy-boyan dengan permainan modern

➤ **MOTORIK :**

- Siswa dapat berlari dengan cepat
- Siswa mampu menghindar dari serangan lawan
- Siswa dapat melempar bola tepat pada sasaran
- Siswa mampu menangkap bola dengan benar

➤ **AFEKTIF**

- Siswa mampu mengikuti aturan dalam permainan boy-boy
- Siswa mampu membantu teman yang belum bisa dalam permainan boy-boy
- Siswa mampu memotivasi orang lain dalam permainan boy-boy
- Siswa memiliki rasa hormat terhadap orang lain dalam permainan boy-boy
- Siswa dapat menerima pendapat orang lain dalam permainan boy-boy
- Siswa dapat bermain secara terkendali dalam permainan boy-boy
- Siswa lebih memperhatikan perasaan orang lain dalam permainan boy-boy
- Siswa dapat bekerjasama meraih tujuan dalam permainan boy-boy

**A. MATERI**

Permainan boy-boy adalah permainan yang bisa dilakukan secara beregu atau perorangan, permainan ini menggunakan bola dan tumpukan genteng sebagai alat untuk bermain. Regu yang menjadi kucing bertugas mematikan pemain dengan melempar bola ke badan pemain, sedangkan regu yang menjadi pemain bertugas menyusun benteng sampai berdiri sempurna dan menghindar dari lemparan regu yang menjadi kucing.

**B. METODE**

Arnol Sugito, 2016

*PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL TERHADAP KERJASAMA PADA SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

METODE : Keseluruhan dan penugasan

PENDEKATAN : Taktis

STRATEGI : Game – Drill – Game

### **C. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN**

#### **• PENDAHULUAN (15 MENIT )**

- Berdoa
- Absen
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Apersepsi
- Pemanasan menggunakan permainan

#### **• INTI ( 60 MENIT )**

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6 orang di tiap kelompok, lalu guru menjelaskan peraturan permainan dan memberikan simulasi permainan. Setelah itu guru menyuruh kapten dari tiap kelompok untuk hompimpah untuk menentukan regu mana yang main pertama , kedua, ketiga dan seterusnya. Lamanya permainan sampai ada regu yang mendapatkan poin 3. Jika regu yang kalah maka akan digantikan oleh regu yang lain, sedangkan regu yang menang akan terus bermain.

#### **• KEGIATAN PENUTUP ( 15 MENIT )**

- Evaluasi
- Pendinginan
- Berdoa

### **D. MEDIA PEMBELAJARAN / SUMBER BELAJAR**

- Lapangan terbuka
- Peluit
- Buku catatan kuliah

Arnol Sugito, 2016

*PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL TERHADAP KERJASAMA PADA SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Bola modifikasi
- Tumpukan genteng

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**PERMAINAN BOY-BOYAN**

*dibuat untuk bahan perlakuan/treatment dalam penelitian*



**Oleh:**  
**Arnol Sugito**  
**0906747**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**BANDUNG**

Arnol Sugito, 2016  
**PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL TERHADAP KERJASAMA PADA SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**2016**