RUBRIK ASSESMEN OTENTIK (PEER ASSESMENT)

Nama Pengamat/Observer : Kelas :

Nama Teman yang diamati :

Tujuan Pembelajaran :
Melalui kegiatan diskusi menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, peserta didik mampu :
1. Menganalisis variasi dan kombinasi pukulan forehand dan pukulan backhand tenis meja yang baik.
2. Mempraktekkan variasi dan kombinasi pukulan forehand dan pukulan backhand tenis meja melalui permainan tenis meja untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran :
1. Peserta didik dapat menganalisis dan mempraktikkan pukulan forehand dan bcakhand
2. Peserta didik dapat menganalisis servis forenad dan servis backhand
3. Peserta didik dapat pukulan (drive, chop, smash, spin)
4. Peserta didik dapat menerapkannya dalam permainan

LIVEWORKSHEETS

RUBRIK ASSESMEN OTENTIK (PEER ASSESMENT)

Aktivitas atau Tugas
Peserta didik berpartisipasi dalam permainan tenis meja, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, dalam setiap kelompok akan berdiskusi mengenai cara menghaluskan teknik dasar permainan tenis meja.

Petunjuk
Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan keterampilan gerak yang ditampilkan, gunakan skala penilaian berikut :
(5=mahir, 4=cukup, 3=layak, 2=berkembang, 1=awal berkembang)

Keterampilan Gerak	Awal Berkembang (1)	Berkembang (2)	Layak (3)	Cakap (4)	Mahir (5)
Pegangan Bet					
Servis					
Forehand					
Backhand					
Kolaboasri					
Strategi Permainan					

Keterangan:
- 5=mahir : Level ini berisi pencapaian yang lebih tinggi dari level 1-5, peserta didik menunjukkan penguasaan teknik sangat baik dan konsisten
- 4=cukup : Level ini berisi pencapaian yang lebih tinggi dari level 1-4, peserta didik menunjukkan penguasaan teknik baik namun masih ada beberapa kesalahan
- 3=layak : Level ini berisi pencapaian yang lebih tinggi dari level 1-3, peserta didik menunjukkan penguasaan teknik yang cukup dan masih banyak kekurangan
- 2=berkembang : Level ini berisi pencapaian yang lebih tinggi dari level 1-2, peserta didik menunjukkan penguasaan teknik cukup dan dan banyak kekurangan
- 1=awal berkembang pada level ini siswa belum menunjukkan penguasaan teknik yang baik dan menumbuhkan banyak perbaikan

Keterangan Interval Skor
Mahir = 20-17
Cakap = 16-12
Layak = 11-8
Cakap = 7-5
Awal Berkembang= 4-1

LIVEWORKSHEETS

RUBRIK ASSESMEN OTENTIK (PEER ASSESMENT)

Keterampilan Pegangan Bet:

- Awal Berkembang : Tidak mendukung variasi pukulan.
- Berkembang : Kurang mendukung variasi pukulan
- Layak : Cukup mendukung variasi pukulan
- Cakap : Sangat mendukung variasi pukulan.
- Mahir : Kesesuaian dengan gaya bermain.

Keterampilan Servis :

- Awal Berkembang : Sering meleset
- Berkembang : Kadang-kadang meleset.
- LAyak : Sering tepat sasaran.
- Cakap : Selalu tepat sasaran.
- Mahir : Ayunan sangat cepat, sulit diantisipasi.

Keterampilan Forehand:

- Awal Berkembang : Ayunan lambat, mudah diantisipasi.
- Berkembang : Ayunan sedang, mudah diantisipasi.
- LAyak : Ayunan cepat, cukup sulit diantisipasi.
- Cakap : Ayunan sangat cepat, sulit diantisipasi.
- Mahir : Ayunan sangat cepat, sulit diantisipasi. Bermain sangat baik

Keterampilan Backhand:

- Awal Berkembang : Ayunan lambat, mudah diantisipasi.
- Berkembang : Ayunan sedang, mudah diantisipasi.
- LAyak : Ayunan cepat, cukup sulit diantisipasi.
- Cakap : Ayunan sangat cepat, sulit diantisipasi.
- Mahir : Ayunan sangat cepat, sulit diantisipasi. Bermain sangat baik

Keterampilan Kolaborasi :

- Awal Berkembang : Jarang membantu teman yang kesulitan.
- Berkembang : Kadang-kadang membantu teman yang kesulitan.
- Layak : Sering membantu teman yang kesulitan.
- Cakap : Selalu siap membantu teman yang kesulitan.
- Mahir : Sangan aktif dan Selalu siap membantu teman yang kesulitan.

LIVEWORKSHEETS