

MODUL AJAR PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK

I. Informasi Umum

1. Identitas

| | |
|---------------------|-------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SMAN 1 Cisarua |
| Guru Mata Pelajaran | : Koko Komara, S.Pd |
| Kelas / Fase | : X/E |
| Alokasi Waktu | : 120 Menit |
| Mata Pelajaran | : PJOK |
| Materi | : Permainan Bulutangkis |

2. Kompetensi Awal

Siswa sudah memahami tehnik dasar dalam Permainan Bulutangkis

3. Profil Pelajar Pancasila

- Mandiri: Peserta didik dapat Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu Permainan Bulutangkis untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.
- Kreatif: Peserta didik dapat menciptakan permainan dengan memodifikasikan materi Permainan Bulutangkis.
- Bergotong royong: Melakukan praktik kegiatan Permainan Bulutangkis secara bersama-sama dengan menganalisis kesalahan yang dilakukan oleh teman lainnya.

4. Sarana dan Prasarana

- *Shuttle Cock*
- Net (Seutas tali)
Raket
- *Stopwach*
- Gambar
- Video pembelajaran
- Hp dan Laptop

5. Target peserta didik

- Jumlah peserta didik yang terdiri dari 36 siswa dalam 1 kelas dan terdiri dari 12 kelas.

6. Model pembelajaran

- Project Based Learning
- Tatap Muka Terbatas

II. Komponen Inti

7. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran ini diharapkan kalian dapat :

1. Menjelaskan keterampilan gerak teknik dasar permainan bulutangkis.

2. Mempraktikkan keterampilan gerak teknik dasar permainan bulutangkis.
3. Menganalisis keterampilan gerak teknik dasar permainan bulutangkis.

8. Pemahaman bermakna

Kegiatan pembelajaran pada modul kali ini akan membahas materi tentang keterampilan gerak teknik dasar permainan bulutangkis. Perlu kalian pahami bahwa permainan bulutangkis atau badminton merupakan salah satu jenis olahraga yang memiliki banyak peminat yang tersebar di seluruh dunia. Cabang olahraga yang menjadikan raket dan shuttlecock sebagai dua peralatan utama dalam permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang dalam permainan tunggal atau empat orang (2 pasang) dalam permainan ganda. Bulutangkis memiliki 5 tipe pertandingan, yakni tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran.

9. Pertanyaan pemantik

- Apa yang kalian ketahui mengenai permainan bulutangkis?
- Apa saja tehnik dasar dalam permainan bulutangkis?
- Kesalahan apa saja yang sering dilakukan saat mempraktikkan permainan bulutangkis?

10. Kegiatan Pembelajaran

| Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran | |
|--|--|
| Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran |
| <ul style="list-style-type: none"> • Model: Pembelajaran tatap muka. • Metode: <i>Jigsaw</i> • Alat, Bahan, dan Media Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lapangan bulu tangkis ○ Shuttlecock ○ Raket ○ Net/jaring ○ <i>Stopwach</i> ○ Gambar ○ Video pembelajaran • Sumber Belajar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Muhajir. 2017. PJOK (Buku siswa). Jakarta: PT. Erlangga (hal. 77-87). ○ Muhajir. 2017. PJOK (Buku guru). Jakarta: PT. Erlangga (hal. 68-77). | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit) <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik berbaris dan mengucapkan salam, berdoa, dan guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. c. Peserta didik melakukan pemanasan (peregangan statis), kemudian dilanjutkan dengan pemanasan dalam bentuk <i>game</i> (melambung-lambungkan <i>shuttlecock</i> ke atas). 2. Kegiatan Inti (105 Menit) <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas keterampilan gerak permainan bulu tangkis. b. Peserta didik membagi diri ke dalam delapan (8) kelompok sesuai dengan materi. Di dalam kelompok ini setiap peserta didik secara berulang-ulang melakukan hasil analisis penyusunan rencana perbaikan keterampilan gerak permainan bulu tangkis sesuai dengan nama kelompoknya. c. Setiap anggota kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompok lain setelah mendapatkan aba-aba dari guru. d. Setiap anggota kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompoknya sendiri setelah mendapatkan aba-aba dari guru. e. Peserta didik menerima umpan balik secara individual maupun klasikal dari guru. f. Peserta didik mencoba tugas hasil analisis penyusunan rencana perbaikan keterampilan gerak permainan bulu tangkis ke dalam permainan sederhana, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, sportivitas, kerja sama, percaya diri, dan kerja keras. g. Seluruh hasil analisis penyusunan rencana perbaikan |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Produk: Keterampilan gerak permainan bulu tangkis. • Deskripsi: Peserta didik secara berkelompok memahami dan melakukan aktivitas keterampilan gerak permainan bulu tangkis. | <p>keterampilan gerak permainan bulu tangkis peserta didik diawasi dan diberikan koreksi oleh guru.</p> <p>h. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran. Laporan hasil pembelajaran dilaporkan kepada guru yang berkenaan dengan: Kesulitan, hambatan, dan capaian hasil belajar yang diperoleh.</p> <p>3. Kegiatan Penutup (15 menit)</p> <p>a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran.</p> <p>b. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.</p> <p>c. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.</p> |
|---|--|

11. Asesmen

Sikap : Komitmen siswa untuk tepat waktu dalam pembelajaran praktik maupun dalam kelas saat mengganti pakaian olahraga dan pengumpulan tugas.

Pengetahuan : Peserta didik dapat Mengidentifikasi, menguraikan, dan cara menerapkan aktivitas keterampilan gerak permainan bulutangkis dengan benar

Keterampilan : Peserta didik dapat Mendemonstrasikan, melakukan, dan menerapkan hasil analisis aktivitas keterampilan gerak permainan bulutangkis dengan benar.

Asesmen:

- Sikap** : Jurnal/observasi.
- Pengetahuan** : Tes tertulis dan penugasan.
- Keterampilan** : Tes praktik dan portopolio.

| Tagihan 1/PT 1 (servis, pukulan <i>forehand</i> , dan <i>backhand</i>). | Pengetahuan | | | Keterampilan | | | |
|--|--|-----------|-----------|--------------|-----------|-------|-----------|
| | Gerakan | Kesalahan | Perbaikan | Awal | pelaksana | Akhir | Frekuensi |
| Tagihan 2/PT 2 (pukulan smes). | 1. Buatlah kesimpulan hasil dari pembelajaran aktivitas permainan bulu tangkis. 2. Buatlah kliping atau makalah tentang aktivitas permainan bulu tangkis. | | | Awal | pelaksana | Akhir | Frekuensi |
| Tagihan 3/PT 3 (bermain bulu tangkis menggunakan peraturan dimodifikasi). | 1. Kerjakan soal pilihan ganda (6 – 10) pada buku teks erlangga hal 97. 2. Kerjakan soal esai (6 – 10) pada buku teks erlangga hal 99. | | | Awal | pelaksana | Akhir | Frekuensi |

Keterangan:

C : 75-83

B: 84-91

A: 92-100

12. Pengayaan dan remedial

Siswa membuat makalah tentang permainan bola voli dan menyajikannya sebelum memasuki materi selanjutnya.

13. Refleksi peserta didik dan guru

- Untuk Peserta Didik

- 1) Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran?
- 2) Apa capaian baik yang kamu temukan dalam pembelajaran ini?
- 3) Apa saja hambatan dan tantangan dalam melakukan kegiatan pembelajaran? Bagaimana solusinya?
- 4) Saran dan masukan?

- Untuk Guru

- 1) Apa hal menarik yang saya dapatkan ketika melakukan kegiatan pembelajaran ini?
- 2) Apa saja hambatan dan tantangan dalam melakukan kegiatan ini?
- 3) Upaya apa saja yang akan dilakukan untuk menyelesaikan hambatan dan tantangan tersebut?

III. LAMPIRAN

14. Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Tanggal :



1. Amati sebuah pertandingan Bulutangkis melalui video kemudian buatlah laporan singkat hasil pertandingan dan jelaskan secara singkat teknik dasar permainan yang bisa kita kembangkan.

Nama :

Tanggal :

Proposal Proyek

| NO | PERNYATAAN/PERTANYAAN | JAWABAN |
|----|---|---------|
| 1 | Cara memegang raket bulutangkis yang dilakukan dengan bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan telunjuk berada pada bagian yang sempit adalah ... | |
| 2 | Prinsip dasar footwork bagi pemain adalah kaki yang sesuai dengan tangan yang digunakan untuk memegang raket saat memukul selalu berakhir sesuai ... | |

| | | |
|---|--|--|
| 3 | <p>Perhatikan gambar di bawah ini !</p>  <p>Merupakan teknik gerakan memegang raket dalam permainan bulutangkis, yaitu teknik ...</p> | |
| 4 | <p>Perhatikan gambar di bawah ini !</p>  <p>Merupakan teknik gerakan dalam permainan bulutangkis, yaitu teknik ...</p> | |
| 5 | <p>Jenis pukulan keras dan cepat yang arahnya mendatar dalam permainan bulutangkis dinamakan ...</p> | |

Anggota Kelompok :

Judul Proyek :

Lembar Kontrol

Lakukan pengamatan secara berkala,

Kondisi sebelum

| NO | TANGGAL | KONDISI SESUDAH | PENGAMAT |
|----|---------|-----------------|----------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Nama :

Tanggal :

Hal yang membanggakan dari proyek ini?

Jurnal Refleksi Proyek



Pertanyaan baru yang muncul sesudah proyek?

15. Bahan bacaan guru

RUBRIK PENILAIAN LAPORAN PROYEK PENELITIAN

| Indikator Keterampilan Riset Siswa | Kriteria Kelulusan Keterampilan Riset Siswa | | |
|--|---|---|---|
| | Gagal | Berhasil | Istimewa |
| | Tidak memenuhi persyaratan minimum | Memenuhi persyaratan minimum | Menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi |
| Siswa menanggapi pertanyaan / tujuan / hipotesis yang diminta secara implisit dalam inkuiri tertutup. | Rumusan masalah tidak sesuai dengan topik penelitian. | Rumusan masalah sesuai topik permasalahan dan mengandung dua variabel penelitian. | Rumusan masalah memenuhi 3 kriteria: sesuai dengan topik penelitian, mengandung dua variabel penelitian, dibuat dalam kalimat tanya secara efektif. |
| | Hipotesis penelitian tidak sesuai dengan rumusan masalah. | Hipotesis sesuai dengan rumusan masalah dan mengandung dua variabel. | Hipotesis sesuai dengan rumusan masalah dan mengandung dua variabel dalam kalimat pernyataan yang efektif. |
| Siswa mengumpulkan dan mencatat data/ informasi yang telah ditentukan guru dari sumber yang disediakan, memilih metodologi yang tepat dari sumber yang disediakan. | Dasar teori penelitian tidak sesuai dengan rumusan masalah. | Dasar teori penelitian relevan dengan rumusan masalah dan sumber referensi memadai yang disediakan oleh guru. | Dasar teori penelitian relevan dengan rumusan masalah dan sumber referensi memadai selain yang disediakan oleh guru. |
| | Metode/ langkah kerja tidak sesuai dengan rumusan masalah/ hipotesis | Metode/ langkah kerja sesuai dengan rumusan masalah/ hipotesis sesuai yang disarankan oleh guru yaitu melalui uji organoleptik. | Metode/langkah kerja sesuai dengan rumusan masalah / hipotesis dan inovatif (berbeda dengan metode yang disarankan oleh guru). |
| Siswa mengevaluasi informasi / data dan proses penyelidikan secara komprehensif dengan menggunakan kriteria yang ditentukan oleh guru. | Siswa tidak mengevaluasi data dan proses penelitian untuk menghasilkan data penelitian yang lebih baik. | Siswa mengevaluasi data dan proses penelitian secara komprehensif menggunakan kriteria yang ditentukan oleh guru yaitu pengambilan data minimal dua kali. | Siswa mengevaluasi data dan proses penelitian secara komprehensif menggunakan kriteria sendiri yang memadai. |
| Siswa mengelola dan mengatur informasi/ data penelitian menggunakan struktur dan proses yang | Siswa tidak dapat mengorganisasi dan mengatur informasi atau data untuk | Siswa dapat mengorganisasi dan mengatur informasi/ data secara sistematis | Siswa dapat mengorganisasi dan mengatur informasi/ data secara sistematis |

| Indikator Keterampilan Riset Siswa | Kriteria Kelulusan Keterampilan Riset Siswa | | |
|---|--|--|--|
| | Gagal | Berhasil | Istimewa |
| | Tidak memenuhi persyaratan minimum | Memenuhi persyaratan minimum | Menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi |
| disarankan oleh guru. | mengungkapkan pola. | sesuai yang disarankan oleh guru dalam bentuk tabel atau persentase. | secara mandiri. |
| Siswa menerapkan pengetahuan baru untuk memecahkan permasalahan. | Siswa tidak dapat menerapkan pengetahuan baru yang didapatkan untuk memecahkan permasalahan. | Siswa dapat menerapkan pengetahuan baru yang didapatkan tentang teknologi Permainan Bulutangkis dalam kasus yang sama dengan sumber belajar. | Siswa dapat menerapkan pengetahuan baru yang didapatkan tentang teknologi Permainan Bulutangkis dalam kasus yang berbeda dengan sumber belajar yang diberikan. |
| Menggunakan beberapa disiplin bahasa spesifik dan genre yang ditentukan guru untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan pemahaman untuk audiens yang ditentukan. | Tata cara penulisan tidak memperhatikan ejaan yang disempurnakan (EYD) secara konsisten. | Tata cara penulisan tidak memperhatikan ejaan yang disempurnakan (EYD) di beberapa tempat. | Tata cara penulisan memperhatikan ejaan yang disempurnakan (EYD) secara konsisten. |
| | Argumentasi tidak terstruktur dan tidak didukung oleh sitasi yang ilmiah. | Argumentasi terstruktur dan tidak didukung oleh sitasi yang ilmiah. | Argumentasi terstruktur dan didukung oleh sitasi yang ilmiah. |

16. Glosarium

GLOSARIUM

| | |
|----------------------|---|
| <i>Shuttlecock</i> | : Bola yang terbuat dari bulu angsa yang digunakan untuk permainan bulutangkis |
| <i>Badminton</i> | : Nama lain dari permainan bulutangkis |
| <i>Footwork</i> | : Gerak kaki/langkah kaki |
| <i>Best of three</i> | : Pemenang dua babak dalam pertandingan bulutangkis |
| <i>Raket</i> | : Alat pemukul yang digunakan untuk permainan bulutangkis |
| <i>Forehand</i> | : Gerakan memukul bola yang dilakukan dengan posisi telapak tangan yang memegang bet mengarah ke depan |
| <i>Backhand</i> | : Pukulan dengan tangan kanan dengan posisi dari sebelah kiri sehingga tangan membelakangi arah pukulan |
| <i>Strokes</i> | : Teknik memukul bola |

- Service* : pukulan dengan raket untuk menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lawan secara diagonal dan bertujuan sebagai permulaan permainan
- Flick service* : Pukulan service yang dilakukan secara cepat/tiba-tiba ke arah bagian belakang lawan dengan tujuan mengecoh lawan.
- Lob* : Pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dengan tujuan untuk menerbangkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan
- Smash* : Pukulan overhead yang mengandalkan kekuatan dan kecepatana lengan serta lecutan pergelangan tangan agar bola meluncur tajam menukik
- Dropshot* : Pukulan menyerang dengan menempatkan bola tipis dekat net pada lapangan lawan
- Drive* : Jenis pukulan keras dan cepat yang arahnya mendatar
- Netting* : Pukulan pendek yang dilakukan di dekat net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net di daerah lawan

Bandung Barat, 05 Juli 2023

Kepala Sekolah,

Penyusun

Drs. H. Dadi Suardi, M.Pd.
NIP. 196308031989031013

Koko Komara, S.Pd.
NIP. 199110132022211006

17. Daftar Pustaka

Marta Dinata dan Herman Tarigan, Bulutangkis, Cerdas Jaya, Jakarta, 2004.

Sapta Kunta Purnama, Kepelatihan Bulutangkis Modern, Yuma Pustaka, Surakarta, 2010

Agus Mukholid, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Yudhistira, Surakarta, 2007.

Sudrajat Wiradihardja dan Syarifudin, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas X, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta, 2016.

<https://www.sumberpengertian.id/pengertian-bulu-tangkis>

<https://www.dosenpendidikan.co.id/bulu-tangkis/>

<https://gurupenjaskes.com/teknik-dasar-bulu-tangkis>

<http://www.lensabulutangkis.web.id/teknik-smash-dalam-permainan-bulu-tangkis/>

<https://www.kamusdata.com/teknik-dasar-cara-melakukan-drop-shot-dalam-permainan-bulutangkis/>

<https://www.olahragamo.com/2018/01/teknik-pukulan-drive-dalam-bulutangkis.html>