

MODUL AJAR

Permainan Bulu Tangkis

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		: Pertemuan Ke 7	
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022	
Fase / Kelas	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Model Ajar	: Daring	
Alokasi Waktu	: 3 Jpl x 45 menit	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS	
Target / Sasaran	: 395 Siswa			
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube	
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bulu tangkis			
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kebhinekaan Global, Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif			

A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan danaktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

B. Tujuan Pembelajaran

- Memahami teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulanatas, pukulan bawah, dan servis) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
- Mempraktikkan teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh pesertadidik.
- Menganalisis teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulanatas, pukulan bawah, dan servis) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
- Mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Bulu Tangkis secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

D. Pertanyaan Pemantik

- Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bulu Tangkis ?
- Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- Mengapa dalam Permainan Bulu Tangkis seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bulu Tangkis

2 Modul Ajar Permainan Bulu Tangkis

3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di google form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajaran	Link Materi dan Video
a. Stimulation/ pemberian rangsangan	<p>STIMULATION/ PEMBERI RANSANGAN</p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran</p>	
b. Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	<p>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang be-lum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis)</p>	<i>Modul / Materi Ajar</i>
c. Data Colletion/ Pengumpulan Data	<p>COLLABORATION (KERJASAMA)</p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis)</p>	
d. Generalization / Menarik Kesimpulan	<p>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p>CREATIVITY (KREATIVITAS)</p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<i>Video Pembelajaran</i>

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

G. Penilaian / Asesmen

a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif (Instrumen Terlampir)

b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes tertulis (instrumen terlampir)

c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingindi capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (instrumen terlampir)

H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri, footwork, cara pegangan raket, pukulan atas, pukulan bawah, dan servis) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.

I. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan pada teknik dasar permainan bulu tangkis dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

2. Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Bulu Tangkis, pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan gerakannya lebih baik.

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Sentani, 19 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran
P J O K**

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP : 19650213 199501 1 002

BASRI,S.Pd

NIP : 197508072000081001

MODUL AJAR

Permainan Bulu Tangkis

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan		Pertemuan Ke 8
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sentani	Tahun Ajaran	: 2021/2022
Fase / Kelas / Semester	: E / X (Sepuluh)/ Ganjil	Model Ajar	: Daring
Alokasi Waktu	: 3 Jpl x 45 menit	Alat / Media	: HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS
Target / Sasaran	: 395 Siswa		
Elemen / Domain	: Keterampilan Gerak dan Pengetahuan Gerak	Sumber Belajar	: Modul PJOK, Geogle Drive dan Youtube
Kompetensi Awal	: Pemahaman dan kemampuan mempraktekkan teknik dasar permainan bulu		
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kebhinekaan Global, Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif		

A. Capaian Pembelajaran

Siswa dapat mengetahui prosedur menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan naktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Menganalisis variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Mengembangkan nilai profil pelajar pancasila dari pengalaman belajar Permainan Bulu Tangkis secara personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain) dan pengembangan sikap sosial (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain).

C. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami dan memprediksi dampak pada emosi, pikiran, dan interaksi sosial serta ekspresi diri akibat mempraktekkan variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik.

D. Pertanyaan Pemantik

- 1 Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dalam Permainan Bulu Tangkis ?
- 2 Bagaimana perasaanmu mengikuti pembelajaran pada materi ini?
- 3 Jika ada hal yang tidak kamu sukai terjadi pada pembelajaran, apakah yang kamu lakukan?
- 4 Mengapa dalam Permainan Bulu Tangkis seorang pemain perlu mengetahui posisinya dalam bermain?

E. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipersiapkan :

- 1 Bahan Ajar/ Materi Ajar Permainan Bulu Tangkis
- 2 Modul Ajar Permainan Bulu Tangkis
- 3 Perangkat pendukung pembelajaran seperti HP, Labtop / Classrom, Geogle & LMS

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran Daring
- b. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen di geogle form.
- c. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis)
- d. Menjelaskan Profil Pelajar Pancasila dan Tujuan Pembelajaran yang akan di capai

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Model Pembelajaran	Kegiatan / Aktivitas Pembelajaran	Link Materi dan Video
a. Stimulation/ pemberian rangsangan	<p style="text-align: center;">STIMULATION/ PEMBERI RANSANGAN</p> <p>Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari taya-ngan dan bahan bacaan terkait variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) melalui link materi pelajaran pada e-modul PJOK & Video Pembelajaran</p>	
b. Problem Statemen/ Identifikasi Masalah	<p style="text-align: center;">CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</p> <p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang be-lum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai kepertanyaanyang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis)</p>	<i>Modul / Materi Ajar</i>
c. Data Colletion/ Pengumpulan Data	<p style="text-align: center;">COLLABORATION (KERJASAMA)</p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa k elompok untuk men-diskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis)</p>	
d. Generalization / Menarik Kesimpulan	<p style="text-align: center;">COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</p> <p>Peserta didik mengirimkan hasil karya atau tugas terkait materi yang telah di pelajari kepada guru melalui menu pengiriman di classroom, WA atau LMS</p> <p style="text-align: center;">CREATIVITY (KREATIVITAS)</p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari serta Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi ajar melalui kolom kementar</p>	<i>Video Pembelajaran</i>

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.

G. Penilaian / Asesmen

a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif (Instrumen Terlampir)

b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes tertulis (instrumen terlampir)

c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada CP ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (instrumen terlampir)

H. Refleksi Siswa dan Guru / Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi balikan tentang keadaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, adapun pertanyaan menjadi refleksi bagi guru dan siswa :

1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) ?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah, dan servis) ?
4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran variasi dan kombinasi teknik permainan bulutangkis (posisi berdiri dan footwork, pegangan raket, pukulan atas dan bawah,dan servis) ?
5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarannya PJOK.

I. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum kompeten pada penguasaan pada teknik dasar permainan bulu tangkis dan yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

2. Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Bulu Tangkis, pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan gerakannya lebih baik.

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Sentani, 19 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran
P J O K**

RICHARDUS STANISLAUS POANA,ST

NIP : 19650213 199501 1 002

BASRI,S.Pd

NIP : 197508072000081001