



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SEKOLAH : SMA KEBON DALEM
 MATA PELAJARAN : PJOK
 KELAS / SEMESTER : XII/2

MATERI : BULUTANGKIS
 POKOK BAHASAN : STRATEGI PENYERANGN & PERTAHANAN
 ALOKASI WAKTU : 2 x 30 menit

KOMPETENSI DASAR (KD) 3	KOMPETENSI DASAR (KD) 4	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.1 Merancang pola penyerangan dan pertahanan salah satu permainan bola kecil*)	4.1 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan salah satu permainan bola kecil*)	Melalui pembelajaran <i>blended learning</i> dan tugas latihan tentang materi bulutangkis maka peserta didik mampu menjelaskan, mengidentifikasi, memahami, merancang, mempraktikkan dan kemudian menyajikan dalam unjuk kerja dengan baik sehingga peserta didik dapat membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan YME, dengan menunjukkan perilaku jujur, disiplin, sportif, peduli dan tanggung jawab
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) 3	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) 4	
3.1.1. Setelah mempelajari materi pola penyerangan pada permainan bulutangkis, peserta didik mampu merancang pola penyerangan permainan tunggal dan permainan ganda. 3.1.2. Setelah mempelajari materi pola pertahanan pada permainan bulutangkis, peserta didik mampu merancang pola pertahanan dengan sistem berdampingan (<i>side by side</i>), sistem depan belakang (<i>front and back</i>), dan sistem bergantian (<i>curculatie</i>). 3.1.3. Setelah mempelajari materi rancangan penyerangan dan pertahanan permainan bulutangkis, peserta didik mampu menerapkan, menjelaskan peraturan dan berbagai macam signal tangan wasit dalam permainan bulutangkis	4.1.1 Setelah mempelajari materi pola penyerangan pada permainan bulutangkis, peserta didik mampu mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan pada permainan bulutangkis 4.1.2 Setelah mempelajari materi pertahanan pada permainan bulutangkis, peserta didik mampu mempraktikkan hasil rancangan pola pertahanan pada permainan bulutangkis 4.1.3 Setelah mempelajari materi pola penyerangan pada permainan bulutangkis, peserta didik mampu memperagakan peraturan dan berbagai macam signal tangan wasit dalam permainan bulutangkis	

COIS :

CERDAS	
Emotional Social Quotient	Mampu mengkritisi keadaan diri dan orang lain dan bersikap positif
Proaktif melihat peluang - Kreatif	Mampu memasarkan hasil karya yang dihasilkan dalam berbagai aktivitas yang diselenggarakan sekolah.
OTENTIK	
Mengolah diri	Mampu mengevaluasi pengambilan keputusan dalam hal pilihan benar/salah, perbaikan/pengembangan, pengelolaan emosi, dan keterbukaan terhadap hal-hal yang baru
IMAN AKAN PI	
Berpengharapan	Melalui pengalaman hidup, belajar melihat bahwa Allah selalu merencanakan yang terbaik, dan menggunakan setiap situasi untuk rencana yang kekal.
Optimis dan Bersyukur	Belajar secara konsisten untuk bersikap, dan mengajak teman-temannya untuk bersuka-cita dalam tiap keadaan

LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Pendahuluan</p> <p>Guru melakukan apersepsi berkaitan dg materi permainan bulutangkis, mengkondisikan siswa untuk belajar dengan situasi yang menyenangkan melakukan presensi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran melalui daring (<i>meet, zoom</i> atau rekaman video)</p>	<p>Pendekatan dan Metode : <i>Blanded learning</i> dengan tugas latihan</p> <p>Alat, Bahan, dan Media Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jaringan Internet ▪ Laptop / HP ▪ Vidio pembelajaran <p>Deskripsi : Peserta didik secara Mandiri memahami dan melakukan rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bulutangkis.</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menyimak informasi dari video pembelajaran permainan bulutangkis dari link youtube dan ppt yang diberikan oleh guru ▪ Peserta didik membuat catatan hasil pengamatan dari video pembelajaran yang dilihat (pola penyerangan dan bertahan) ▪ Peserta didik secara mandiri mempelajari lembar kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas portofolio melalui link tugas dari <i>Google Classroom / Google form / Microsoft 365</i> ▪ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dalam chat room secara berkelompok atau langsung kepada guru ▪ Peserta didik mengumpulkan informasi dari hasil catatan selama pengamatan dan hasil diskusi dalam chat room serta referensi lain dari berbagai sumber (buku ajar, modul dan sumber lain) ▪ Peserta didik secara mandiri merancang strategi pola penyerangan dan pertahanan permainan bulutangkis dengan membandingkan tayangan dalam video dengan apa yang telah dibuat, serta menjelaskan keuntungan pola penyerangan dan pertahanan yang sudah disusun <p>Peserta didik mengirim hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan dalam bentuk tugas portofolio ke dalam link tugas</p>	

<p>Penutup</p> <p>Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi/ evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan dan cek pengumpulan tugas partisipasi peserta didik</p>	<p>▪ Catatan Supervisor :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penguatan ▪ Simpulan ▪ Penugasan 	<p>▪ Refleksi, KonfirmasidanTindakLanjut :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>PENILAIAN : Pengetahuan : TesTertulis / Lisan / Tugas</p> <p style="padding-left: 40px;">Ketrampilan : Praktik / Portofolio / Proyek</p> <p style="padding-left: 40px;">Sikap : Observasi guru / <i>peer assesment</i></p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Drs. E. Hari Pawarta, M.Pd

Semarang 11 Februari 2021
Guru Mata Pelajaran

Idris Teguh Prasetyo, S.Pd

1. Materi dan Bahan Pembelajaran

Taktik dan Strategi

Taktik dan strategi adalah komponen yang sangat penting dalam permainan bulu tangkis.

- a) Strategi adalah rancangan atau konsep yang bersifat metodis sebelum permainan atau pertandingan berlangsung.
- b) Taktik adalah penerapan atau pelaksanaan dari strategi.

Dengan taktik dan strategi yang tepat, seorang pemain dapat memenangkan suatu permainan dengan efisien. Taktik dan strategi menunjang pemain untuk bermain secara pandai. Seorang pemain mampu memaksa untuk membuka kelemahan lawannya dan menutupi kelemahannya sendiri dengan tepat. Pemain tidak perlu menghabiskan banyak waktu yang hanya membuang-buang tenaga, ketika taktik yang digunakan mampu menekan lawan.

A. Pola Penyerangan dalam Permainan Bulutangkis

Penyerangan yang baik adalah menggunakan tenaga sekecil mungkin untuk mendapatkan poin atau mengalahkan lawan. Taktik dan strategi penyerangan dalam permainan bulutangkis yang digunakan antara lain pukulan service, pukulan drive, pukulan drop shot, pukulan netting, pukulan smash, dan pukulan lob. Dalam permainan bulutangkis dikenal adanya sistem permainan ganda dan sistem permainan tunggal.

1. Permainan Tunggal

Permainan tunggal dalam bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara satu lawan satu. Permainan tunggal dalam badminton umumnya merupakan permainan yang memerlukan keuletan dan kesabaran. Setiap nilai yang diperoleh bergantung sepenuhnya kepada teknik dan taktik seseorang. Seseorang pemain tunggal bertanggungjawab sepenuhnya terhadap baik atau buruknya pukulan untuk mengalahkan pihak lawan. Untuk menjadi pemain yang baik dalam permainan perseorangan, tentunya harus menggunakan teknik serta taktik-taktik yang baik.

Pola penyerangan dalam permainan tunggal bertujuan untuk menerapkan penguasaan taktik dalam menghadapi permainan pihak lawan.

Ada beberapa taktik dalam permainan tunggal, antara lain sebagai berikut:

- 1) Permainan berdasarkan kekuatan dan kecepatan. Permainan ini menggunakan pukulan yang keras dan cepat serta mengarahkan shuttlecock jatuh curam ke bawah. Pemain yang menguasai bentuk permainan ini selalu memiliki pukulan smash yang keras dan cepat.
- 2) Permainan berdasarkan daya tahan dan keuletan. Bentuk permainan ini mengutamakan pukulan yang panjang atau rally yang didasarkan pada faktor daya tahan dan keuletan, sedangkan daya serangnya kurang, yang diutamakan adalah selalu bertahan terhadap serangan lawan atau secara defensif.
- 3) Permainan berdasarkan faktor teknik dan deception (tipuan). Disini yang penting adalah penguasaan teknik pukulan dan cara melakukan tipuan. Yang diutamakan dalam pola permainan ini adalah mendalami dan mengulangi teknik pukulan dan cara melakukan tipuan.

2. Permainan Ganda

Permainan ganda dalam bulutangkis adalah permainan yang dilakukan dengan cara dua lawan dua. Dalam permainan ganda dua orang pemain merupakan satu kesatuan yang harus tampil baik. Mereka harus bermain menurut suatu bentuk permainan tertentu yang mengutamakan kerjasama. Agar dapat bermain sebaik mungkin, kedua pemain harus saling percaya terhadap kemampuan masing-masing, harus saling menutupi kelemahan, dan harus paham atas tugas serta fungsinya dalam taktik yang hendak dilaksanakan secara konsekuen

dalam permainan. Seorang pemain ganda yang baik, tidak saja berusaha mengembangkan permainan sendiri, tetapi juga berusaha menambah semangat kawannya, sehingga dapat bermain dengan baik.

Baik permainan tunggal maupun permainan ganda pola penyerangan yang dilakukan oleh pemain adalah sama. Beberapa pola penyerangan dalam permainan bulutangkis antara lain sebagai berikut.

- a) Pukulan servis merupakan pukulan awalan atau sajian bola pertama sebagai permulaan permainan. Servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena hanya pemain yang melakukan servis yang dapat memperoleh angka/nilai. Servis yang baik adalah servis yang betul dan dapat mematikan lawan atau setidaknya dapat mengacaukan posisi atau kedudukan lawan. Servis dikelompokkan menjadi servis pendek (short service), servis tinggi (lob service), servis drive, dan servis cambuk (service flick).
- b) Pukulan Lob/Tinggi. Pukulan ini harus melambung dan jauh ke belakang daerah permainan lawan, untuk itu kita memerlukan tenaga yang cukup besar. Pukulan lob dapat dilakukan, baik dari bawah maupun dari atas kepala. Pukulan lob merupakan pukulan yang sangat penting bagi pola pertahanan dan penyerangan. Cara melakukan lob atau melambung dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu : overhead lob dan underhand lob.
- c) Pukulan Drive (Mendatar). Pukulan drive adalah pukulan yang biasa digunakan untuk menekan lawan dan untuk mendapatkan bola-bola yang melambung, sehingga tidak sempat menyerang. Cara melakukannya yaitu ambil dan pukullah bola dari samping badan pada ketinggian pinggang. Pukulan drive dapat dilakukan dengan forehand atau backhand.
- d) Pukulan dropshot adalah pukulan yang tepat melampaui net, dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Dropshot merupakan pukulan yang dilakukan dengan cara menyeberangkan shuttlecock ke daerah lawan dengan menjatuhkan shuttlecock sedekat mungkin dengan net. Pukulan dropshot dapat dilakukan dengan dua cara, antara lain: Pukulan dropshot dari atas, Pukulan dropshot secara penuh, Pukulan dropshot potong, Pukulan dropshot secara dicambuk atau flick, dan Pukulan dropshot dari bawah
- e) Pukulan smash adalah pukulan yang dilakukan dengan cepat dan sekeras-kerasnya ke arah bawah lapangan lawan. Pukulan smash dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain: Pukulan smash penuh, Pukulan smash potong, Pukulan smash melingkar (around the head smash), Pukulan smash cambukan atau flick smash, dan Pukulan backhand smash.
- f) Return smash adalah pukulan mengembalikan smash lawan sehingga menjadi serangan balik yang mematikan. Jenis-jenis pengembalian smash dalam bulu tangkis dibagi menjadi 3 yaitu : pengembalian pendek bolanya jatuh dekat net, pengembalian drive (mendatar) dilakukan untuk tidak memberikan kesempatan kepada lawan melakukan serangan, pengembalian panjang yaitu pengembalian bola ke arah belakang lawan.
- g) Netting adalah pukulan yang dilakukan di dekat net yang di pukul dengan sentuhan halus namun akurat. Netting dilakukan supaya shuttlecock yang jatuh di bidang lawan jatuh sedekat mungkin dekat net, sehingga lawan akan sulit mengembalikan shuttlecock.

B. Pola Pertahanan dalam Permainan Bulutangkis

Bertahan adalah cara untuk mempertahankan daerah sendiri, dapat mengembalikan shuttlecock ke daerah lawan melewati atas net dan tidak dapat dikembalikan oleh lawan. Pertahanan yang baik dapat terjadi dengan taktik yang strategi yang tepat. Pola pertahanan dalam permainan ganda dibedakan menjadi 3 macam, yaitu sistem perdampungan (side by side), sistem depan belakang (front and back), dan sistem bergantian (circulate).

a. Sistem Berdampungan (Side by side)

Menurut sistem ini lapangan terbagi menjadi dua bagian yang sama besar. Setiap pemain mempunyai tugas mempertahankan daerah masing-masing. Kalau satu pemain ada yang lemah,

maka pemain itu akan diberi shuttlecock terus menerus dan diserang terus. Sistem berdampingan merupakan sistem yang mudah diajarkan pada atlet yang baru belajar.

Beberapa keuntungan dari sistem berdampingan:

- Daerah kekuasaan tipe pemain terlihat/tampak dan dibatasi oleh garis-garis yang jelas, sehingga menghindari kesalahpahaman yang mengakibatkan salah pukul atau patahnya raket pemain.
- Sistem side by side merupakan formasi yang baik dan mempunyai pertahanan yang kuat dimana lawan sukar menembusnya dengan smash.

Selain memiliki kelebihan sistem side by side juga memiliki beberapa kelemahan. Berikut ini kelemahan dari sistem berdampingan. Pasangan lawan yang cerdas akan menekan secara terus menerus pemain yang lemah. Dalam formasi ini, pemain tidak dapat menyerang dengan efektif. Selain itu dalam sistem side by side seorang pemain diharuskan menguasai lapangan dari depan net sampai ke garis belakang.

b. Sistem Front and Back

Sistem depan belakang (front dan back) adalah sistem permainan yang menggunakan pembagian lapangan menjadi separuh depan separuh belakang. Pemain yang melakukan service berada di depan dan bertugas mengembalikan shuttlecock yang jatuh dekat dengan net. Sedangkan pemain belakang menguasai lapangan bagian belakang.

Sistem depan belakang biasanya digunakan jika salah satu anggota pasangan lebih kuat dari yang lain, pemain yang lemah berada di depan (dekat net), sedangkan yang lebih kuat mengawasi seluruh lapangan bagian belakang. Pada sistem depan belakang tiap pemain memukul memiliki bidang permainan dan tanggung jawab yang jelas. Pemain secara bergantian mengambil posisi di depan dan di belakang.

Beberapa keuntungan dari sistem depan belakang antara lain sistem ini merupakan formasi yang baik untuk menyerang. Sistem front and back memungkinkan untuk menyembunyikan pemain yang lebih lemah ke dekat net. Sedangkan kelemahan front and back adalah saat diserang lawan dapat mengocok pemain belakang dari sisi kanan dan kiri dan sebaliknya hampir tidak memungkinkan bagi pemain belakang dapat menguasai semua pukulan smash yang dilancarkan lawan ke garis samping kiri maupun kanan.

c. Sistem Bergantian (circulatie)

Sistem bergantian adalah gabungan dari sistem berdampingan dan sistem depan belakang. Sistem ini diterapkan untuk menutupi kelemahan dan mengatasi kesulitan yang ada dalam sistem berdampingan dan sistem depan belakang. Pada saat melakukan serangan menggunakan sistem depan dan belakang, sedangkan saat bertahan dari serangan lawan dapat menggunakan sistem formasi berdampingan. Pada saat terserang pemain depan hendaknya mundur sampai setengah lapangan bagian kiri dan kanan.

Sementara itu, pemain yang di belakang maju mengambil posisi di sampingnya. Pada saat merubah posisi maka pemain yang di belakang yang harus menyesuaikan posisinya dengan posisi pasangannya (maju ke lapangan bagian kiri atau kanan).

Permainan bulutangkis memerlukan taktik dan strategi penyerangan dan pertahanan untuk dapat memenangkan permainan. Penyerangan yang baik adalah menggunakan tenaga sekecil mungkin untuk mendapatkan poin atau mengalahkan lawan maka diperlukan analisis taktik dan strategi dalam bermain agar dapat merealisasikan penyerangan.

2. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penskoran

a) Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis melalui Link *Google form / Microsoft 365*

SOAL PILIHAN GANDA BULUTANGKIS KELAS XII SEMESTER 2

1. Seorang pemain bulutangkis yang bermain pada nomor tunggal memerlukan kondisi fisik yang prima, ketangkasan, penguasaan posisi di lapangan dan penguasaan emosi. Salah satu hal terpenting dalam permainan tunggal adalah penguasaan lapangan yang dapat dilakukan dengan melakukan latihan teknik ...
 - a. *Service*
 - b. *Footwork*
 - c. *Dropshoot*
 - d. *Smash*
 - e. *Drive*
2. Strategi bermain tunggal dapat dilakukan dengan beberapa macam teknik bermain, dony adalah seorang pemain bulutangkis tunggal yang mempunyai teknik langkah yang cepat dan lincah serta mempunyai teknik pukulan smash yang keras. Supaya mampu bermain secara efektif taktik bermain yang harus digunakan adalah
 - a. Bermain dengan berdasarkan kecepatan dan teknik tipuan
 - b. Bermain berdasarkan dengan kecepatan dan keuletan
 - c. Bermain berdasarkan faktor teknik dan tipuan
 - d. Permainan berdasarkan daya tahan dan keuletan
 - e. Permainan berdasarkan kekuatan dan kecepatan
3. Pada teknik permainan bulutangkis nomor tunggal seorang pemain selain wajib memiliki teknik yang baik juga harus memiliki stamina yang prima, karena pada saat bermain pada nomor tunggal pemain akan banyak terlibat banyak dalam permainan rally bola panjang dan memerlukan stamina lebih serta keuletan saat bermain, untuk mengakhiri sebuah rally bola seorang pemain dapat memetik lawan dengan lebih cepat dengan melakukan pukulan...
 - a. *Drive*
 - b. *Drop shoot*
 - c. *Smash*
 - d. *Clear lob*
 - e. *Flick service*
4. Dalam permainan bulutangkis untuk memenangkan suatu pertandingan memerlukan taktik dan strategi yang baik saat melakukan serangan ataupun bertahan, penggunaan taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis harus tepat., penyerangan yang baik dalam permainan bulutangkis dapat diartikan ...
 - a. Bermain dengan pola permainan yang bervariasi antara penyerang dan bertahan
 - b. Dapat meredam serangan dan pukulan dari lawan dengan ulet dan sabar
 - c. Menguasai teknik dan strategi bermain dengan baik saat bertahan dan menyerang
 - d. Melakukan serangan dengan smash keras dan akurat kebidang permainan lawan yang kosong
 - e. Menyerang dengan tenaga sekecil mungkin untuk mematikan lawan dan mendapat poin
5. Pada taktik bermain bulutangkis nomor ganda saat posisi ke dua pemain berada satu di depan dan yang lainnya berada di belakangnya, maka pada posisi ini paling efektif untuk melakukan taktik bermain dengan...
 - a. Menyerang secara terus menerus
 - b. Bertahan dan menyerang secara seimbang
 - c. Bertahan penuh dari serangan lawan
 - d. Bergantian untuk bertahan dan menyerang
 - e. Memancing lawan untuk melakukan serangan

b) Penilaian Ketrampilan

Jurnal Pengamatan Penilaian Ketrampilan

Sekolah : SMA Kebon Dalem Semarang

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas / Semester : XII / 2

No	Nama Peserta Didik	ASPEK PENILAIAN KETRAMPILAN																Total Score	NA
		Pola Penyerangan				Pola Pertahanan				Keuntungan Pola Penyerangan				Keuntungan Pola Pertahanan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			

Keterangan :

kriteria penilaian: 1 = kurang terampil; 2 = cukup terampil; 3 = terampil; 4 = sangat terampil

Norma Konversi Penilaian

< 75 : kurang

75 – 79 : cukup baik

80 – 90 : Baik

91 – 100 : Sangat Baik

c) Instrumen Penilaian Pengetahuan

DAFTAR PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN

No.	Nama Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik										Jawaban Benar	Score	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Achmad Junaedi													
2.	Bagas Khafi													
3.	Ceacilia Puspita													
4.	Danan Daro Aji													

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) : 75

Keterangan

<75 = kurang (Jika jawaban pertanyaan kurang dijawab dengan tepat)

75 – 79 : cukup baik (Jika jawaban pertanyaan cukup dijawab dengan tepat)

80 – 90 : Baik (Jika jawaban pertanyaan dijawab dengan tepat)

91 – 100 : Sangat Baik (Jika jawaban pertanyaan dijawab dengan lengkap, tepat dan runtut)