

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PJOK
BAB 2 : PERMAINAN SEPAK BOLA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMA NEGERI 1 GONDANG
Nama Penyusun	: SATYA WIRA SUBIANTO, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, & Kesehatan (PJOK)
Kelas / Fase /Semester	: X/ E / Ganjil
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (3 x 45 menit)
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Sebagian besar peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang sepak bola melalui pengalaman menonton pertandingan, bermain di lingkungan sekitar, atau membaca berita olahraga. Mereka mungkin sudah familiar dengan beberapa aturan dasar dan posisi pemain. Namun, pemahaman tentang teknik dasar yang benar dan strategi permainan mungkin bervariasi.
- **Minat:** Minat terhadap sepak bola umumnya tinggi di kalangan peserta didik, baik laki-laki maupun perempuan. Popularitas olahraga ini dapat menjadi modal besar untuk memotivasi pembelajaran. Namun, ada juga peserta didik yang mungkin kurang tertarik atau merasa kurang terampil, sehingga perlu pendekatan yang inklusif.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki latar belakang fisik, pengalaman bermain, dan tingkat kebugaran yang beragam. Beberapa mungkin sudah menjadi pemain klub atau sering bermain, sementara yang lain mungkin jarang berolahraga atau baru pertama kali belajar teknik dasar secara formal. Perlu adanya diferensiasi dalam instruksi dan ekspektasi.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan demonstrasi langsung dari guru/teman yang terampil, video tutorial teknik dasar, diagram formasi atau pola serangan, atau rekaman pertandingan untuk analisis.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan lisan yang jelas tentang teknik, instruksi saat latihan, atau diskusi strategi permainan.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan praktik langsung yang berulang, simulasi pertandingan, dan latihan berbasis permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan pengambilan keputusan.
 - Beberapa peserta didik mungkin memerlukan bantuan lebih dalam koordinasi motorik kasar, sementara yang lain mungkin siap untuk tantangan teknik yang lebih kompleks atau peran kepemimpinan dalam tim.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:** Pengetahuan konseptual (aturan permainan, formasi, strategi), pengetahuan prosedural (melakukan teknik dasar sepak bola seperti menendang, menghentikan, menggiring, menyundul, *shooting* dengan benar), dan pengetahuan metakognitif (menganalisis situasi permainan, memilih teknik yang tepat, merefleksikan performa individu dan tim). Keterampilan motorik dan kebugaran jasmani juga merupakan aspek penting.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Sepak bola adalah olahraga yang sangat populer dan relevan secara sosial. Materi ini mengajarkan keterampilan gerak dasar, meningkatkan kebugaran jasmani, dan mengembangkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama tim, sportivitas, disiplin, dan kepemimpinan. Ini juga merupakan sarana untuk menjaga kesehatan dan mengurangi stres.
- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan beragam. Penguasaan teknik dasar secara individu (misalnya menendang atau menghentikan bola) mungkin relatif mudah untuk dipahami, namun memerlukan latihan berulang untuk mencapai kemahiran. Mengaplikasikan teknik tersebut dalam situasi permainan yang dinamis, mengambil keputusan cepat, dan berkolaborasi dalam tim adalah tingkat kesulitan yang lebih tinggi yang memerlukan koordinasi, pemikiran taktis, dan pengalaman.
- **Struktur Materi:** Materi diawali dengan pengenalan ulang teknik dasar menendang dan menghentikan bola, kemudian dilanjutkan dengan menggiring bola, menyundul bola, dan *shooting*. Setiap teknik diajarkan secara terpisah, lalu diintegrasikan dalam latihan kombinasi dan permainan kecil, dan diakhiri dengan permainan inti.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Kolaborasi:** Melatih kerja sama tim, komunikasi antar pemain, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama.
 - **Sportivitas:** Mengembangkan sikap jujur, menghormati lawan dan keputusan wasit, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis situasi permainan, mengambil keputusan taktis yang cepat, dan mengevaluasi strategi.
 - **Kemandirian:** Mendorong inisiatif untuk berlatih secara mandiri, mengembangkan keterampilan personal, dan bertanggung jawab terhadap perannya dalam tim.
 - **Kesehatan:** Menyadari pentingnya menjaga kebugaran fisik melalui aktivitas olahraga dan gaya hidup sehat.
 - **Komunikasi:** Melatih komunikasi verbal dan non-verbal antar pemain di lapangan.
 - **Disiplin:** Mengikuti aturan permainan, instruksi pelatih, dan jadwal latihan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis situasi permainan, membuat keputusan taktis yang tepat, dan mengevaluasi efektivitas teknik atau strategi yang digunakan.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dalam tim, berkomunikasi, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Peserta didik menunjukkan inisiatif dan ketekunan dalam menguasai

teknik dasar, bertanggung jawab atas perannya dalam tim, dan mampu mengevaluasi diri.

- **Kesehatan:** Peserta didik menunjukkan perilaku hidup sehat dan memiliki pemahaman tentang manfaat sepak bola untuk kebugaran fisik.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dengan rekan satu tim selama permainan atau latihan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik menerapkan dan menghaluskan keterampilan gerak spesifik yang menantang dan menganalisis dampak penerapan konsep gerak pada capaian keterampilan gerak. Mereka juga mengembangkan dan menerapkan strategi gerak untuk kesuksesan capaian keterampilan gerak pada situasi gerak yang tidak asing dan menantang. Peserta didik memeragakan *fair play*, perilaku etis, pendekatan kepemimpinan, dan strategi kolaborasi dalam berbagai konteks gerak. Mereka menginvestigasi dampak partisipasi terhadap kebugaran dan kesehatan dan serta merancang strategi peningkatan manfaatnya.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Terampil Bergerak	Peserta didik merancang, menerapkan, dan menghaluskan keterampilan gerak spesifik di dalam berbagai situasi gerak yang menantang. Peserta didik menciptakan dan mengembangkan strategi gerak untuk mendapatkan keberhasilan capaian keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak yang menantang. Peserta didik menerapkan konsep gerak di dalam situasi gerak baru yang menantang dan menganalisis dampak tiap konsep pada capaian keterampilan gerak.
Belajar melalui Gerak	Peserta didik mentransfer dan mengadaptasi strategi gerak yang telah dikuasai dalam situasi gerak yang berbeda. Peserta didik memeragakan <i>fair play</i> dan mengevaluasi pengaruh perilaku etis terhadap capaian aktivitas jasmani bagi individu dan kelompok. Peserta didik merencanakan, menerapkan, dan menyempurnakan strategi pengambilan keputusan dalam kerja tim yang mempertunjukkan keterampilan kepemimpinan dan kolaborasi.
Bergaya Hidup Aktif	Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas kebugaran dan menginvestigasi dampak partisipasi yang teratur terhadap kesehatan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas kebugaran di luar ruang dan /atau lingkungan alam, dan merancang strategi peningkatan pemanfaatannya. Peserta didik merancang strategi peningkatan aktivitas kebugaran untuk kesehatan.
Memilih Hidup yang Menyehatkan	Peserta didik mengevaluasi risiko kesehatan akibat gaya hidup dan tindakan pencegahan melalui aktivitas jasmani serta mempromosikannya menggunakan berbagai media. Peserta didik

	mengevaluasi pilihan makanan sehat berdasarkan analisis kandungan gizi sesuai kebutuhan aktivitas jasmani. Peserta didik mempraktikkan pertolongan pertama sesuai prinsip dan prosedur operasional standar (POS) untuk mengelola situasi yang mengancam kesehatan dan keselamatan sendiri atau orang lain.
--	--

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Fisika:** Prinsip gerak bola (lintasan, kecepatan, gaya), biomekanika gerakan tubuh dalam olahraga.
- **Matematika:** Perhitungan skor, statistik permainan, analisis sudut tendangan.
- **Biologi/Pendidikan Kesehatan:** Anatomi dan fisiologi tubuh, pentingnya pemanasan dan pendinginan, gizi olahraga, penanganan cedera ringan.
- **Sosiologi/Antropologi:** Peran olahraga dalam masyarakat, budaya sepak bola, kerja sama tim, kepemimpinan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Teknik Dasar Menendang dan Menghentikan Bola

Setelah kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Menganalisis dan menjelaskan berbagai teknik menendang bola (kaki bagian dalam, punggung kaki, kaki bagian luar) dan menghentikan bola (telapak kaki, kaki bagian dalam, dada) dengan bahasa sendiri.
- Mendemostrasikan teknik menendang bola (kaki bagian dalam, punggung kaki) dengan koordinasi gerak yang baik dan akurasi yang cukup.
- Mendemostrasikan teknik menghentikan bola (telapak kaki, kaki bagian dalam) dengan kontrol bola yang memadai.
- Menunjukkan sikap sportif dan kerja sama saat berlatih secara berpasangan atau berkelompok.

Pertemuan 2: Teknik Dasar Menggiring Bola, Menyundul, dan Shooting

Setelah kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Menganalisis dan menjelaskan teknik menggiring bola (zig-zag, lurus), menyundul bola, dan *shooting* ke gawang dengan tepat.
- Mendemostrasikan teknik menggiring bola dengan kontrol bola yang efektif.
- Mendemostrasikan teknik menyundul bola dengan sasaran yang benar.
- Mendemostrasikan teknik *shooting* ke gawang dengan kekuatan dan arah yang cukup.
- Mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan taktis sederhana dalam permainan mini.

Pertemuan 3: Integrasi Teknik dalam Permainan Sederhana dan Taktik

Setelah kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

- Mengintegrasikan berbagai teknik dasar sepak bola (menendang, menghentikan, menggiring, menyundul, *shooting*) dalam situasi permainan sederhana (misalnya, permainan 3 lawan 3 atau 5 lawan 5).
- Menerapkan strategi penyerangan dan pertahanan sederhana dalam permainan.

- Menganalisis performa tim dan individu selama permainan, serta mengidentifikasi area peningkatan.
- Menunjukkan sportivitas, tanggung jawab, dan kepemimpinan dalam tim selama permainan.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Pemanasan dan Peregangan:** Mengaitkan dengan pentingnya pencegahan cedera dalam aktivitas fisik.
- **Latihan Menendang Akurat:** Menendang ke target yang berbeda, menendang bola ke sasaran bergerak (misalnya, teman).
- **Latihan Menggiring Bola:** Menggiring melewati *cone* atau rintangan, menggiring dalam ruang sempit.
- **Latihan Passing dan Kontrol:** Latihan *passing* bergerak, *passing* satu dua, menghentikan bola yang datang dari berbagai arah.
- **Shooting ke Gawang:** Latihan *shooting* dari berbagai sudut dan jarak, *shooting* sambil bergerak.
- **Permainan Mini:** Permainan dengan aturan yang dimodifikasi (misalnya, tanpa *offside*, jumlah pemain terbatas) untuk fokus pada pengembangan teknik dan taktik dasar.
- **Analisis Pertandingan:** Menonton cuplikan pertandingan sepak bola profesional dan menganalisis penggunaan teknik dan taktik oleh pemain.
- **Manfaat Sepak Bola:** Diskusi tentang pentingnya olahraga untuk kesehatan fisik dan mental, serta nilai-nilai positif yang didapat dari olahraga tim.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Model Pembelajaran:** *Teaching Games for Understanding (TGfU)* atau Pendekatan Taktis (sesuai saran buku ajar hal. 56) untuk mengembangkan pemahaman taktis dan pengambilan keputusan melalui permainan. *Cooperative Learning* untuk kerja sama tim.
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Mindful Learning:** Pemanasan yang terfokus pada kesadaran tubuh, instruksi *mindful* saat melakukan teknik (misalnya, "rasakan sentuhan bola pada kaki"), sesi refleksi setelah setiap aktivitas latihan, fokus pada detail gerakan.
 - **Meaningful Learning:** Mengaitkan setiap teknik dan taktik dengan situasi permainan nyata, menggunakan studi kasus dari pertandingan profesional, dan menekankan relevansi sepak bola untuk kesehatan dan nilai sosial.
 - **Joyful Learning:** Latihan berbasis permainan yang menyenangkan (games kecil, kompetisi tendangan akurat), penggunaan musik saat pemanasan/pendinginan, mendorong ekspresi diri dalam bergerak, dan menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi keterampilan.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, latihan berpasangan/kelompok, sirkuit latihan, *drills*, simulasi permainan, permainan modifikasi, diskusi taktik, *feedback* langsung (dari guru dan teman).

2. KEMITRAAN PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru Fisika (untuk menjelaskan gaya/gerak bola), Guru Biologi/Pendidikan Kesehatan (untuk menjelaskan anatomi/fisiologi tubuh dan gizi), OSIS/ekstrakurikuler olahraga untuk mengadakan pertandingan persahabatan.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Pelatih sepak bola lokal (jika memungkinkan) sebagai narasumber, menonton pertandingan sepak bola (live atau rekaman) bersama.
- **Masyarakat:** Mengamati bagaimana komunitas bermain sepak bola di lingkungan sekitar, berpartisipasi dalam turnamen lokal (jika ada).

3. LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Lapangan sepak bola yang memadai, gawang, bola sepak dengan jumlah yang cukup, *cone* atau penanda, rompi tim (jika ada). Ruangan untuk teori/diskusi jika diperlukan.
- **Ruang Virtual:** Google Classroom untuk berbagi materi (video tutorial teknik, aturan permainan, taktik), tugas analisis pertandingan, dan pengumpulan refleksi. Platform berbagi video (YouTube) untuk cuplikan pertandingan atau tutorial.
- **Budaya Belajar:** Lingkungan yang mendukung eksperimen gerak, berani mencoba, dan tidak takut salah. Menekankan sportivitas, kerja sama, dan saling menghargai kemampuan masing-masing. Mendorong inisiatif untuk berlatih dan mengembangkan diri.

4. PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses artikel, jurnal, atau e-book tentang teknik dan taktik sepak bola, sejarah olahraga, atau fisiologi olahraga.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom untuk memposting pertanyaan tentang teknik, berdiskusi strategi, atau berbagi video analisis pertandingan.
- **Penilaian Daring:** Kuis singkat tentang aturan atau teknik melalui Kahoot/Quizizz. Pengumpulan tugas video demonstrasi teknik atau laporan analisis pertandingan melalui Google Classroom.
- **Alat Interaktif:**
 - **Aplikasi Analisis Video Olahraga:** (opsional, jika tersedia) untuk menganalisis gerakan siswa atau cuplikan pertandingan profesional.
 - **YouTube/Platform Streaming:** Menonton video tutorial teknik, cuplikan pertandingan, atau dokumenter sepak bola.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: TEKNIK DASAR MENENDANG DAN MENGHENTIKAN BOLA

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful Learning:** Guru memimpin pemanasan dan peregangan, dengan penekanan pada kesadaran tubuh dan pernapasan. Guru bertanya: "Apa yang kalian rasakan di tubuh kalian saat ini?" "Mengapa pemanasan penting sebelum berolahraga?"
- **Joyful Learning:** Guru dapat memutar musik yang bersemangat saat pemanasan atau membuat permainan kecil pemanasan (misalnya, kejar-kejaran ringan).

- **Meaningful Learning:** Guru bertanya: "Menurut kalian, apa keterampilan paling dasar yang harus dikuasai dalam sepak bola?" Guru mengaitkan jawaban dengan pentingnya menendang dan menghentikan bola. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memahami (20 menit):**
 - Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik menendang bola (kaki bagian dalam, punggung kaki) dan menghentikan bola (telapak kaki, kaki bagian dalam) secara detail, menekankan posisi tubuh, kaki, dan kontak dengan bola.
 - Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengamati demonstrasi dan bertanya.
- **Mengaplikasi (25 menit):**
 - **Latihan Berdiferensiasi (Diferensiasi proses):**
 - **Kelompok Pemula:** Fokus pada latihan dasar menendang/menghentikan bola secara berpasangan dengan jarak dekat, atau menendang ke dinding. Penekanan pada bentuk gerak yang benar. Guru memberikan *feedback* individu yang intensif.
 - **Kelompok Menengah:** Latihan menendang/menghentikan bola dengan akurasi ke target (misalnya, melewati *cone*), atau *passing* bergerak.
 - **Kelompok Mahir:** Latihan kombinasi *passing* dan kontrol yang lebih cepat, atau *passing* dalam formasi kecil (misalnya segitiga).
 - Guru berkeliling memberikan bimbingan dan umpan balik langsung.
- **Merefleksi (15 menit):**
 - Peserta didik melakukan refleksi: "Teknik mana yang paling menantang bagi saya hari ini? Mengapa?" dan "Apa satu hal yang akan saya fokuskan untuk latihan menendang/menghentikan bola di masa depan?"
 - Guru dapat meminta peserta didik mendemonstrasikan perbaikan tekniknya secara singkat.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik umum terhadap performa kelas, mengapresiasi usaha, dan memberikan saran perbaikan spesifik.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pentingnya penguasaan teknik dasar menendang dan menghentikan bola sebagai fondasi bermain sepak bola.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan pengantar untuk pertemuan berikutnya (menggiring, menyundul, *shooting*) dan menganjurkan latihan mandiri di rumah.

PERTEMUAN 2: TEKNIK DASAR MENGGIRING BOLA, MENYUNDUL, DAN SHOOTING

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful Learning:** Guru memimpin pemanasan yang melibatkan gerakan kaki yang cepat dan responsif (misalnya, *shuttle run* pendek). Guru bertanya: "Bagaimana kita bisa membawa bola sambil bergerak cepat?"
- **Joyful Learning:** Guru dapat mengadakan kompetisi kecil menggiring bola melewati rintangan atau *mini-game* "penjaga gawang" untuk *shooting* sederhana.
- **Meaningful Learning:** Guru mengaitkan kemampuan membawa bola dan mencetak gol dengan teknik menggiring dan *shooting*. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memahami (20 menit):**
 - Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik menggiring bola (sentuhan, arah, kecepatan), menyundul bola (kontak bola, posisi leher), dan *shooting* ke gawang (kekuatan, akurasi, kontak bola) secara detail.
 - Guru menekankan pentingnya mengangkat kepala saat menggiring bola.
- **Mengaplikasi (25 menit):**
 - **Latihan Berdiferensiasi (Diferensiasi proses):**
 - **Menggiring:** Latihan menggiring zig-zag antar *cone* (pemula), menggiring cepat dalam area terbatas (menengah), menggiring sambil menghindari penjagaan (mahir).
 - **Menyundul:** Latihan menyundul bola lambung dari teman (pemula), menyundul ke arah gawang (menengah), latihan menyundul bola yang cepat (mahir).
 - **Shooting:** Latihan *shooting* dari jarak dekat tanpa penjagaan (pemula), *shooting* dari berbagai sudut (menengah), *shooting* dalam situasi permainan 1 lawan 1 (mahir).
 - Guru berkeliling memberikan *feedback* langsung dan menyesuaikan tantangan.
- **Merefleksi (15 menit):**
 - Guru meminta peserta didik menuliskan refleksi singkat: "Bagaimana saya bisa menggabungkan teknik menggiring dan *shooting* dengan lebih baik?" dan "Apa kesalahan umum yang saya lakukan saat menyundul bola dan bagaimana cara memperbaikinya?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik terhadap penguasaan teknik menggiring, menyundul, dan *shooting*.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa penguasaan teknik-teknik ini penting untuk bermain sepak bola secara efektif.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberitahu bahwa pertemuan terakhir adalah integrasi dalam permainan dan persiapan untuk permainan mini.

PERTEMUAN 3: INTEGRASI TEKNIK DALAM PERMAINAN SEDERHANA DAN TAKTIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful Learning:** Guru bertanya: "Sekarang kita sudah tahu banyak teknik. Bagaimana kita menggunakan semua teknik itu secara bersamaan dalam sebuah pertandingan?" Guru meminta peserta didik untuk fokus pada ide "berpikir sebagai tim".
- **Joyful Learning:** Guru dapat menampilkan cuplikan gol-gol indah dari pertandingan profesional dan meminta peserta didik menebak teknik apa yang digunakan.
- **Meaningful Learning:** Guru menjelaskan bahwa sepak bola adalah permainan tim yang membutuhkan integrasi teknik dan taktik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memahami (20 menit):**
 - Guru mereview singkat semua teknik dasar yang telah dipelajari. Guru menjelaskan konsep dasar taktik penyerangan (misalnya, *passing* dan bergerak, *overlapping*) dan pertahanan (misalnya, *marking*, *zonal defense* sederhana).
 - Guru dapat menggunakan papan taktik atau visualisasi untuk menjelaskan formasi sederhana.
- **Mengaplikasi (25 menit):**
 - **Permainan Modifikasi (Diferensiasi produk/proses):**
 - Peserta didik dibagi menjadi tim-tim kecil (misalnya, 3 lawan 3 atau 5 lawan 5).
 - **Tingkat Awal:** Fokus pada aturan dasar, mendorong semua pemain menyentuh bola. Bisa tanpa penjaga gawang atau gawang kecil.
 - **Tingkat Menengah:** Fokus pada *passing* akurat, membatasi sentuhan bola, atau mendorong penggunaan teknik tertentu (misalnya, gol hanya sah dengan sundulan).
 - **Tingkat Mahir:** Fokus pada aplikasi taktik sederhana (misalnya, 2 *pass* sebelum *shooting*, bertahan secara *zonal*).
 - Guru berfungsi sebagai fasilitator, pengamat, dan memberikan *feedback* taktis di sela-sela permainan.
- **Merefleksi (15 menit):**
 - Setiap tim melakukan refleksi singkat setelah bermain: "Apa yang sudah bagus dari permainan tim kami?" "Apa yang perlu kami tingkatkan sebagai tim?" "Bagaimana saya bisa berkontribusi lebih baik dalam tim?"

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik umum dan spesifik terhadap performa tim dan individu, menyoroti penerapan teknik dan taktik, serta aspek sportivitas dan kerja sama.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa penguasaan teknik dasar dan kemampuan bekerja sama dalam tim adalah kunci keberhasilan dalam permainan sepak bola.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mendorong peserta didik untuk terus aktif berolahraga dan mengaplikasikan nilai-nilai yang didapat dari sepak bola dalam kehidupan sehari-hari.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen akan dilakukan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik.

- **Asesmen pada Awal Pembelajaran (Diagnostik):**
 - **Observasi Awal:** Guru mengamati kemampuan dasar peserta didik dalam menendang, menghentikan, dan menggiring bola saat pemanasan atau *mini-game* awal.
 - **Tanya Jawab Lisan:** Pertanyaan singkat tentang aturan dasar sepak bola atau pengalaman bermain sebelumnya untuk mengetahui pengetahuan awal dan minat.
 - **Format Asesmen:** Observasi terstruktur dengan ceklis sederhana atau catatan anekdot.
- **Asesmen pada Proses Pembelajaran (Formatif):**
 - **Observasi Kinerja (Saat Latihan dan Permainan):**
 - **Teknik Dasar:** Guru mengamati akurasi menendang, kontrol saat menghentikan dan menggiring bola, posisi tubuh saat menyundul, dan kekuatan/arrah *shooting*. Menggunakan rubrik penilaian teknik dasar.
 - **Keterlibatan dan Partisipasi:** Mengamati keaktifan, semangat, dan partisipasi dalam setiap sesi latihan dan permainan.
 - **Kerja Sama dan Sportivitas:** Mengamati interaksi antar pemain, komunikasi, pemberian dukungan, dan sikap terhadap lawan/wasit.
 - **Pengambilan Keputusan Taktis:** Mengamati bagaimana peserta didik merespons situasi permainan (misalnya, kapan *passing*, kapan menggiring).
 - **Format Asesmen:** Ceklis observasi, skala penilaian (*rating scale*) untuk setiap teknik/aspek, catatan anekdot, dan umpan balik lisan langsung.
 - **Refleksi Diri/Jurnal:** Peserta didik menuliskan pengalaman belajar, kesulitan yang dihadapi, dan area yang ingin ditingkatkan.
 - **Peer Assessment:** Peserta didik saling menilai performa teknik dasar teman saat latihan berpasangan/berkelompok menggunakan rubrik sederhana.
- **Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Sumatif):**
 - **Penilaian Kinerja (Praktik Permainan):**
 - **Format Permainan:** Permainan sepak bola modifikasi (misalnya, 5 lawan 5) yang akan dinilai secara holistik.
 - **Aspek Penilaian:**
 - **Keterampilan Teknik:** Kemampuan mengintegrasikan menendang, menghentikan, menggiring, menyundul, dan *shooting* dalam situasi permainan.
 - **Keterampilan Taktis:** Kemampuan mengambil keputusan yang tepat (misalnya, kapan *passing*, kapan *shooting*, posisi pertahanan).
 - **Kerja Sama Tim:** Kontribusi dalam tim, komunikasi, dan dukungan kepada rekan.
 - **Sportivitas dan Etika Bermain:** Sikap selama pertandingan.
 - **Format Asesmen:** Rubrik penilaian kinerja permainan sepak bola (skor 1-4 atau deskriptif).
 - **Tes Pengetahuan (Opsional/Jika Diperlukan):**

- **Tes Tertulis (Singkat):** Pertanyaan pilihan ganda atau esai singkat tentang aturan permainan, formasi dasar, atau manfaat fisik sepak bola.
- **Tes Lisan:** Tanya jawab tentang strategi sederhana atau interpretasi situasi pertandingan.
- **Format Asesmen:** Kuis tertulis, atau daftar pertanyaan lisan.
- **Penilaian Proyek (Mini Proyek):**
 - **Tugas:** Membuat video singkat (1-2 menit) demonstrasi salah satu teknik dasar dengan penjelasan lisan, atau membuat diagram taktik sederhana untuk situasi tertentu.
 - **Aspek Penilaian:** Ketepatan teknik/taktik, kejelasan penjelasan, kreativitas penyajian.
 - **Format Asesmen:** Rubrik penilaian proyek/produk.

Contoh Pertanyaan atau Tugas Asesmen:

Asesmen Diagnostik (Awal Pembelajaran):

- **Tanya Jawab Lisan:** "Apa saja posisi pemain dalam permainan sepak bola yang kalian tahu?" "Apa saja teknik dasar yang menurut kalian paling penting dalam sepak bola?"
- **Observasi:** Saat pemanasan, guru meminta siswa melakukan *passing* bebas. Guru mengamati siswa mana yang terlihat lancar atau canggung dalam menendang/menghentikan bola.

Asesmen Formatif (Proses Pembelajaran):

- **Tugas Latihan Menendang Berpasangan:** Guru memberikan rubrik sederhana dan meminta peserta didik saling menilai akurasi tendangan kaki bagian dalam mereka ke target (misalnya, melewati 2 *cone*).
 - **Rubrik Sederhana (Peer Assessment):**
 - Skor 1: Bola tidak sampai/tidak akurat.
 - Skor 2: Bola sampai, tapi kurang akurat.
 - Skor 3: Bola sampai dan cukup akurat ke target.
 - Skor 4: Bola sampai dan sangat akurat ke target.
- **Refleksi Jurnal:** "Tuliskan 3 tips untuk menggiring bola agar tidak mudah direbut lawan, berdasarkan pengalamanmu hari ini."
- **Observasi Guru:** Guru mencatat (ceklist) siswa yang mampu melakukan *shooting* ke arah gawang dari jarak tertentu dengan kekuatan cukup.

Asesmen Sumatif (Akhir Pembelajaran):

- **Penilaian Kinerja Permainan Modifikasi (misalnya 5 lawan 5):**
 - **Tugas:** Peserta didik bermain sepak bola 5 lawan 5 selama 15 menit dengan aturan modifikasi (misalnya, wajib 3 kali *passing* sebelum *shooting*).
 - **Aspek Penilaian (Rubrik Holistik):**
 - **Sangat Baik (4):** Mendemonstrasikan penguasaan teknik dasar yang sangat baik dan terintegrasi dalam permainan, menunjukkan pemahaman taktis yang kuat (posisi, pengambilan keputusan), aktif berkontribusi dalam tim, dan selalu sportif.
 - **Baik (3):** Mendemonstrasikan penguasaan teknik dasar yang baik, menunjukkan pemahaman taktis dasar, cukup aktif berkontribusi, dan umumnya sportif.
 - **Cukup (2):** Mendemonstrasikan penguasaan teknik dasar yang kurang

konsisten, kadang salah posisi, kurang aktif dalam tim, dan perlu diingatkan tentang sportivitas.

- **Kurang (1):** Belum menguasai teknik dasar, kesulitan memahami taktik, kurang berkontribusi, atau menunjukkan perilaku kurang sportif.
- **Tugas Proyek Mini (Video Demonstrasi):**
 - **Tugas:** Buat video berdurasi 1-2 menit yang mendemonstrasikan salah satu teknik dasar sepak bola (misalnya, menggiring bola) dengan benar. Jelaskan langkah-langkahnya secara lisan dalam video tersebut.
 - **Aspek Penilaian:**
 - **Ketepatan Gerakan (50%):** Apakah teknik dilakukan dengan benar sesuai prinsip?
 - **Kejelasan Penjelasan (30%):** Apakah penjelasan lisan mudah dipahami dan akurat?
 - **Kreativitas/Penyajian (20%):** Apakah video menarik dan mudah dipahami?

MENGETAHUI
KEPALA SMA NEGERI 1 GONDANG

Mojokerto, 11 Januari 2025
GURU MATA PELAJARAN

JOHAN BAHRUDIN, S.Kom.,M.T.
NIP : 197606202005011008

WIRA SATYA SUBIANTO,S.Pd.

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PJOK
BAB 5 : PERMAINAN BULUTANGKIS

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMA NEGERI 1 GONDANG
Nama Penyusun	: SATYA WIRA SUBIANTO, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, & Kesehatan (PJOK)
Kelas / Fase /Semester	: X/ E / Ganjil
Alokasi Waktu	: 3 pertemuan (9 x 45 menit)
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik umumnya sudah familiar dengan permainan bulutangkis melalui media massa, keluarga, atau mungkin pernah bermain di lingkungan non-formal. Beberapa mungkin sudah mengetahui aturan dasar dan pernah mencoba memukul *shuttlecock*. Tingkat koordinasi mata-tangan dan kelincahan akan bervariasi antar siswa.
- **Minat:** Minat terhadap bulutangkis cenderung tinggi di Indonesia karena popularitas olahraga ini dan banyaknya atlet nasional berprestasi. Minat dapat ditingkatkan dengan menampilkan *highlight* pertandingan, mengaitkan dengan idola atlet, atau melalui tantangan teknik yang menyenangkan.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari berbagai latar belakang, ada yang sudah aktif di klub bulutangkis, ada pula yang hanya bermain sesekali di lingkungan rumah. Kondisi sarana dan prasarana di rumah juga mempengaruhi pengalaman awal mereka.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan demonstrasi teknik pukulan yang jelas dari guru atau video tutorial profesional.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan instruksi, *coaching* verbal, dan *feedback* dari guru atau teman.
 - **Kinestetik/Praktik:** Membutuhkan banyak waktu untuk berlatih langsung, mencoba berbagai teknik pukulan, dan berpartisipasi dalam permainan tunggal/ganda.
 - **Siswa Kesulitan:** Membutuhkan koreksi teknik secara personal, latihan berulang dengan intensitas rendah, dan *feedback* yang detail.
 - **Siswa Cepat Belajar (Advanced):** Membutuhkan tantangan berupa variasi teknik yang lebih kompleks (misalnya *smash* lompat, *backhand clear*), strategi permainan yang lebih mendalam, atau berperan sebagai *leader* dalam *drill*.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami prinsip-prinsip dasar permainan bulutangkis (tujuan, dimensi lapangan, sistem skor, aturan dasar), serta konsep gerak dasar dan kombinasi keterampilan pukulan.
 - **Prosedural (Keterampilan Gerak):** Mampu melakukan teknik dasar bulutangkis

(servis, *forehand clear*, *backhand clear*, *netting*, *dropshot*, *smash*) dengan mekanika gerak yang benar, koordinasi, dan penempatan *shuttlecock*.

- **Aplikasi/Pemecahan Masalah:** Mampu mengaplikasikan teknik dasar dalam situasi permainan sederhana (tunggal/ganda), mengambil keputusan taktis (penempatan *shuttlecock*), dan menjaga sportivitas.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Bulutangkis adalah olahraga rekreatif yang populer, sangat baik untuk menjaga kebugaran fisik, meningkatkan konsentrasi dan koordinasi. Keterampilan ini juga mengembangkan karakter seperti kemandirian, ketekunan, dan sportivitas.
- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan materi ini sedang hingga tinggi. Penguasaan teknik dasar bulutangkis membutuhkan koordinasi mata-tangan yang sangat baik, kelincahan, dan kekuatan. Mengaplikasikan teknik dalam permainan yang dinamis membutuhkan strategi dan pengambilan keputusan cepat. Miskonsepsi dapat terjadi pada pegangan raket, posisi tubuh, atau *timing* pukulan.
- **Struktur Materi:**
 - Pengenalan Permainan Bulutangkis (sejarah singkat, peraturan dasar, ukuran lapangan).
 - Teknik Dasar Bulutangkis:
 - Pegangan Raket (Forehand Grip, Backhand Grip)
 - Servis (Forehand Service, Backhand Service)
 - Pukulan Dasar (Clear/Lob, Drop Shot, Smash, Netting)
 - Kombinasi Gerak Dasar dalam Permainan Tunggal/Ganda Sederhana.
 - Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Bulutangkis.
- **Integrasi Nilai dan Karakter (Profil Pelajar Pancasila):**
 - **Kesehatan:** Menjaga kebugaran fisik dan kesehatan tubuh melalui aktivitas olahraga yang melibatkan kardiovaskular dan otot.
 - **Kemandirian:** Mendorong siswa untuk berlatih teknik secara mandiri, mengembangkan kontrol diri dan fokus.
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis situasi permainan, merencanakan pukulan, dan mengevaluasi efektivitas strategi.
 - **Komunikasi:** Komunikasi (verbal/non-verbal) dengan partner dalam permainan ganda.
 - **Sportivitas/Keimanan dan Ketakwaan (Penguatan Karakter):** Mengamalkan nilai-nilai sportivitas (jujur, adil, menghargai lawan dan keputusan wasit), disiplin, dan tanggung jawab.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

1. **Kesehatan:** Siswa akan meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan, dan pemahaman tentang pentingnya aktivitas fisik teratur.
2. **Kemandirian:** Siswa akan mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar secara personal, serta kemampuan mengambil keputusan cepat.
3. **Penalaran Kritis:** Siswa akan melatih kemampuan menganalisis posisi lawan, *shuttlecock*, dan merencanakan pukulan untuk mendapatkan poin.

4. **Komunikasi:** Siswa akan berlatih komunikasi non-verbal (gerakan, kode) dan verbal yang efektif, terutama dalam permainan ganda.
5. **Kewargaan:** Mengamalkan nilai-nilai sportivitas, kejujuran, dan menghargai aturan permainan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik menerapkan dan menghaluskan keterampilan gerak spesifik yang menantang dan menganalisis dampak penerapan konsep gerak pada capaian keterampilan gerak. Mereka juga mengembangkan dan menerapkan strategi gerak untuk kesuksesan capaian keterampilan gerak pada situasi gerak yang tidak asing dan menantang. Peserta didik memeragakan *fair play*, perilaku etis, pendekatan kepemimpinan, dan strategi kolaborasi dalam berbagai konteks gerak. Mereka menginvestigasi dampak partisipasi terhadap kebugaran dan kesehatan dan serta merancang strategi peningkatan manfaatnya.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Terampil Bergerak	Peserta didik merancang, menerapkan, dan menghaluskan keterampilan gerak spesifik di dalam berbagai situasi gerak yang menantang. Peserta didik menciptakan dan mengembangkan strategi gerak untuk mendapatkan keberhasilan capaian keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak yang menantang. Peserta didik menerapkan konsep gerak di dalam situasi gerak baru yang menantang dan menganalisis dampak tiap konsep pada capaian keterampilan gerak.
Belajar melalui Gerak	Peserta didik mentransfer dan mengadaptasi strategi gerak yang telah dikuasai dalam situasi gerak yang berbeda. Peserta didik memeragakan <i>fair play</i> dan mengevaluasi pengaruh perilaku etis terhadap capaian aktivitas jasmani bagi individu dan kelompok. Peserta didik merencanakan, menerapkan, dan menyempurnakan strategi pengambilan keputusan dalam kerja tim yang mempertunjukkan keterampilan kepemimpinan dan kolaborasi.
Bergaya Hidup Aktif	Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas kebugaran dan menginvestigasi dampak partisipasi yang teratur terhadap kesehatan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas kebugaran di luar ruang dan /atau lingkungan alam, dan merancang strategi peningkatan pemanfaatannya. Peserta didik merancang strategi peningkatan aktivitas kebugaran untuk kesehatan.
Memilih Hidup yang Menyenihkan	Peserta didik mengevaluasi risiko kesehatan akibat gaya hidup dan tindakan pencegahan melalui aktivitas jasmani serta mempromosikannya menggunakan berbagai media. Peserta didik mengevaluasi pilihan makanan sehat berdasarkan analisis kandungan gizi sesuai kebutuhan aktivitas jasmani. Peserta didik mempraktikkan pertolongan pertama sesuai prinsip dan prosedur operasional standar (POS) untuk mengelola situasi yang mengancam kesehatan dan keselamatan sendiri atau orang lain.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

LINGKUNGAN BELAJAR

PEMANFAATAN DIGITAL

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1

KEGIATAN PENDAHULUAN

KEGIATAN INTI

KEGIATAN PENUTUP

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

ASESMEN FORMATIF

ASESMEN SUMATIF

4. Capaian Pembelajaran

(Tidak diisi sesuai permintaan)

5. Lintas Disiplin Ilmu yang Relevan

- **Fisika:** Prinsip gerak parabola pada *shuttlecock* (terutama *lob* dan *smash*), gaya dan kecepatan pukulan, aerodinamika *shuttlecock*.
- **Matematika:** Perhitungan skor, geometri lapangan, sudut pukulan.
- **Biologi:** Anatomi dan fisiologi tubuh terkait gerakan, koordinasi, dan daya tahan.
- **Sejarah:** Sejarah dan perkembangan bulutangkis di Indonesia dan dunia.
- **Psikologi Olahraga:** Konsentrasi, mental bertanding, strategi psikologis dalam

permainan.

6. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1 (Pengenalan, Gerak Spesifik, dan Servis - 3 JP):

1. Melalui diskusi dan tayangan video, peserta didik dapat menjelaskan sejarah singkat, peraturan dasar, dan etika permainan bulutangkis dengan benar. (Meaningful)
2. Melalui demonstrasi guru dan latihan berpasangan, peserta didik dapat mempraktikkan gerak spesifik bulutangkis (posisi siap, *footwork*, pegangan raket *forehand* dan *backhand*) dengan koordinasi yang baik. (Joyful, Kinestetik, Mindful)
3. Melalui latihan berulang, peserta didik dapat mempraktikkan teknik dasar servis pendek *forehand* dan *backhand* dengan akurasi dan mekanika gerak yang benar. (Meaningful, Kinestetik, Kemandirian)

Pertemuan 2 (Pukulan Dasar & Permainan - 3 JP):

1. Melalui demonstrasi dan *drill* variatif, peserta didik dapat mempraktikkan teknik dasar pukulan *clear/lob*, *dropshot*, dan *smash* dengan *timing* dan penempatan *shuttlecock* yang sesuai. (Joyful, Kinestetik, Penalaran Kritis)
2. Melalui latihan berpasangan dan simulasi permainan tunggal/ganda sederhana, peserta didik dapat mengaplikasikan kombinasi teknik pukulan dasar untuk memenangkan poin. (Meaningful, Kolaborasi, Komunikasi)
3. Melalui sesi refleksi, peserta didik dapat mengevaluasi performa individu dan partner (jika bermain ganda) dalam permainan, serta mengidentifikasi strategi dan nilai-nilai sportivitas yang diterapkan. (Mindful, Penalaran Kritis, Kewargaan)

7. Topik Pembelajaran Kontekstual

- Penerapan sportivitas dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, jujur dalam ujian, menerima kekalahan).
- Pentingnya latihan rutin untuk mencapai kebugaran dan prestasi, tidak hanya di olahraga.
- Bagaimana konsentrasi dan fokus dalam bulutangkis dapat diterapkan dalam belajar.
- Strategi penempatan *shuttlecock* yang cerdas untuk mengecoh lawan.
- Manfaat bulutangkis sebagai hobi sehat dan sarana rekreasi.

8. Kerangka Pembelajaran

PRAKTIK PEDAGOGIK (MODEL, STRATEGI, METODE):

- **Model Pembelajaran:** Game-Based Learning, Direct Instruction (untuk teknik dasar), Discovery Learning (untuk penempatan *shuttlecock*).
- **Strategi:** Diferensiasi (konten, proses, produk), Pembelajaran Berpasangan/Kelompok Kecil, Pembelajaran Aktif.
- **Metode:** Demonstrasi, *drill* berulang, permainan modifikasi, umpan balik, studi kasus (video).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru PJOK sebagai pelatih, siswa sebagai rekan berlatih dan penilai sebaya, pengelola sarana olahraga (lapangan/hall bulutangkis).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Mengajak siswa mengamati pertandingan bulutangkis profesional (video), berdiskusi dengan pelatih atau atlet lokal (jika memungkinkan), atau mencari klub bulutangkis terdekat.
- **Masyarakat:** Mengaitkan pentingnya sportivitas dan disiplin diri yang dapat dipelajari dari bulutangkis untuk kehidupan bermasyarakat.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Lapangan bulutangkis (indoor/outdoor) yang memadai dengan net dan garis lapangan yang jelas. Raket dan *shuttlecock* yang cukup untuk seluruh siswa.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan proyektor untuk menayangkan video tutorial teknik atau *highlight* pertandingan. Grup chat (WhatsApp/Google Classroom) untuk berbagi instruksi atau jadwal latihan.
- **Budaya Belajar:** Budaya disiplin, saling menghargai, sportivitas, berani mencoba dan belajar dari kesalahan, serta semangat pantang menyerah. Mendorong suasana yang kompetitif sehat dan *joyful*.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Pemanfaatan video tutorial teknik dasar bulutangkis dari kanal resmi (misalnya BWF, PBSI) atau pelatih profesional di YouTube, artikel tentang strategi permainan, atau peraturan resmi.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau grup chat untuk berbagi video performa siswa (jika diizinkan), memberikan *feedback* antar teman, atau mendiskusikan taktik.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms untuk *self-assessment* atau *peer assessment* terhadap penguasaan teknik tertentu.
- **Aplikasi perekam Video:** Memungkinkan siswa merekam gerakan mereka sendiri untuk dianalisis dan diperbaiki.

9. Langkah-Langkah Pembelajaran Berdiferensiasi

Pertemuan 1-2 (Umum)

1. Kegiatan Pendahuluan (Mindful Learning, Joyful Learning)

- **Penyambutan dan Kesadaran (Mindful):** Guru menyapa siswa dengan antusias, menciptakan suasana yang dinamis, dan melakukan peregangan statis/dinamis yang relevan dengan bulutangkis. Mengajak siswa untuk fokus pada sensasi tubuh dan kesiapan mental.
- **Apersepsi Bermakna (Meaningful):**
 - Guru menampilkan *highlight* pertandingan bulutangkis dunia yang menegangkan atau video atlet idola Indonesia, kemudian bertanya, "Apa yang membuat mereka bisa melakukan pukulan-pukulan seperti itu? Keterampilan apa yang paling menonjol?".
 - Guru memancing diskusi tentang pengalaman siswa bermain bulutangkis, "Siapa yang di rumah suka bermain bulutangkis? Apa pukulan favorit kalian? Apa yang paling sulit?".
 - Guru menjelaskan bahwa bulutangkis bukan hanya tentang memukul, tetapi juga tentang strategi dan fisik.
- **Pemanasan (Joyful):** Melakukan pemanasan yang melibatkan kelincahan dan koordinasi mata-tangan, seperti permainan "sentuh *shuttlecock* dengan tangan", atau *drill footwork* sederhana tanpa raket.

2. Kegiatan Inti (Meaningful Learning, Mindful Learning, Joyful Learning)

- **Memahami (Meaningful Learning):**
 - **Eksplorasi Gerak Spesifik (Mindful):** Guru mendemonstrasikan setiap teknik dasar (misalnya pegangan raket, *footwork*, servis *forehand*). Siswa mengamati dengan seksama, kemudian mencoba meniru gerakan tersebut tanpa *shuttlecock* terlebih dahulu. Guru memberikan *feedback* awal tentang posisi tubuh dan pegangan.
 - **Prinsip Mekanika Pukulan:** Guru menjelaskan prinsip dasar di balik setiap pukulan

(misalnya pentingnya pergelangan tangan untuk *dropshot*, atau penggunaan kekuatan penuh dari bahu untuk *smash*).

- **Aturan Permainan:** Guru menjelaskan aturan servis, sistem skor, dan pelanggaran dasar melalui contoh visual atau simulasi.
- **Mengaplikasi (Meaningful Learning):**
 - **Drill Berdiferensiasi (Proses):**
 - **Untuk Pemula/Kesulitan:** Drill teknik dasar dengan fokus pada satu aspek saja (misalnya hanya servis ke area yang ditentukan, *clear* bola tinggi di tempat). Guru memberikan bimbingan personal dan repetisi lebih banyak.
 - **Untuk Menengah:** Drill dengan penambahan gerakan (*footwork*) dan target yang lebih spesifik. Misalnya, servis bergantian *forehand-backhand*, *clear* dari satu sisi ke sisi lain, *dropshot* yang melewati net tipis.
 - **Untuk Mahir/Cepat Belajar:** Drill kombinasi teknik yang lebih kompleks, simulasi situasi permainan (misalnya *rally* berpasangan dengan tujuan menyerang, *smash* dan *follow-up*), atau diminta menjadi demonstran/mentor bagi teman.
 - **Permainan Modifikasi (Joyful):** Mengadakan permainan bulutangkis dengan aturan yang dimodifikasi untuk menekankan penguasaan teknik tertentu (misalnya, hanya boleh menggunakan *clear* dan *dropshot* untuk mendapatkan poin, atau permainan tanpa servis tapi bola langsung dimainkan dari tengah). Ini membuat belajar lebih menyenangkan dan aplikatif.
 - **Pemanfaatan Teknologi (Joyful):** Siswa menggunakan ponsel untuk merekam diri mereka saat melakukan pukulan, lalu menonton ulang untuk identifikasi kesalahan (self-assessment). Guru juga dapat merekam dan memberikan *feedback* berbasis video.
- **Merefleksi (Mindful Learning):**
 - **Umpan Balik Antar Teman:** Setelah setiap *drill* atau permainan, siswa saling memberikan *feedback* konstruktif tentang teknik pukulan atau penempatan *shuttlecock* teman mereka.
 - **Refleksi Diri:** Siswa mengisi jurnal refleksi singkat tentang progres penguasaan teknik, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka mengatasi kesulitan.
 - **Diskusi Kelas:** Guru memimpin diskusi tentang sportivitas selama permainan, pentingnya kejujuran, dan bagaimana strategi pukulan dapat mempengaruhi hasil pertandingan.
 - **Ayo Berpikir Kritis:** Mengajukan pertanyaan seperti "Mengapa *footwork* penting dalam bulutangkis?" atau "Bagaimana cara kita menjaga konsentrasi saat bermain?"

3. Kegiatan Penutup (Meaningful Learning, Mindful Learning, Joyful Learning)

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful):**
 - Guru memberikan umpan balik umum tentang performa kelas secara keseluruhan, menyoroti aspek positif (misalnya peningkatan akurasi servis) dan area yang masih perlu diperbaiki (misalnya kekuatan *smash*).
 - Memberikan apresiasi atas usaha dan semangat sportivitas siswa.
- **Menyimpulkan Pembelajaran (Mindful):**
 - Guru bersama siswa menyimpulkan teknik-teknik dasar bulutangkis yang telah dikuasai, pentingnya *footwork* dan *timing*, serta nilai-nilai sportivitas.
 - Menekankan kembali manfaat bulutangkis untuk kebugaran dan koordinasi tubuh.

- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Meaningful):**

- Guru memberikan tugas penguatan di rumah (misalnya mencari video pertandingan bulutangkis, mengamati pola pukulan atlet profesional, atau berlatih *footwork* di rumah).
- Siswa diajak terlibat dalam perencanaan latihan atau permainan untuk pertemuan berikutnya (jika ada unit lanjutan), atau merefleksikan minat mereka terhadap olahraga lain.
- **Pendinginan dan Refleksi Akhir (Joyful):** Melakukan pendinginan yang dipandu guru dengan peregangan otot-otot yang digunakan, disertai pesan positif tentang pentingnya menjaga kebugaran.

10. Asesmen Pembelajaran

Asesmen akan dilakukan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik, disesuaikan dengan asesmen pada awal, proses, dan akhir pembelajaran.

- **Asesmen pada Awal Pembelajaran (Assessment for Learning - Diagnostik):**

- **Observasi:** Guru mengamati kemampuan gerak dasar siswa (misalnya cara memegang raket, kemampuan memukul *shuttlecock* sederhana) saat pemanasan atau *warm-up game*.
- **Pertanyaan Lisan:**
 - "Siapa di sini yang pernah bermain bulutangkis? Apa saja yang kalian tahu tentang olahraga ini?"
 - "Menurut kalian, apa saja manfaat bermain bulutangkis?"
- **Mini Game Servis:** Siswa melakukan beberapa kali servis sederhana ke target, guru mengamati akurasi awal.

- **Asesmen pada Proses Pembelajaran (Assessment for Learning - Formatif):**

- **Observasi Kinerja (Penilaian Kinerja):**
 - **Form Observasi Drill:** Guru menggunakan lembar observasi/rubrik untuk menilai teknik servis (misalnya posisi tubuh, ayunan raket, akurasi), teknik *clear/lob* (tinggi bola, jangkauan), *dropshot* (kehalusan pukulan, penempatan), dan *smash* (kekuatan, sudut).
 - **Checklist Partisipasi dan Sportivitas:** Mengamati keaktifan siswa dalam *drill*, kemampuan memberikan *feedback* kepada teman, dan sportivitas selama permainan atau *drill* berpasangan.
 - **Koreksi Diri dan Peer Assessment:**
 - "Setelah melakukan servis, bagaimana perasaanmu? Apakah *shuttlecock* sudah melewati net dan masuk kotak servis lawan? Apa yang perlu kamu perbaiki?" (Self-assessment)
 - "Amati temanmu saat melakukan *dropshot*. Apakah *shuttlecock* jatuh dekat net? Apa yang bisa dia lakukan agar lebih baik?" (Peer assessment)
- **Portofolio Video (Produk/Kinerja):** Siswa mengumpulkan video singkat (via Google Classroom) saat mereka mempraktikkan teknik tertentu dan guru memberikan *feedback* tertulis.
- **Pertanyaan Lisan/Diskusi:**
 - "Mengapa penting untuk mengembalikan *shuttlecock* ke belakang lapangan lawan (*clear*)?"
 - "Bagaimana cara kalian memutuskan kapan harus melakukan *smash* atau

dropshot?"

- "Apa tantangan terbesar saat bermain bulutangkis melawan teman?"
- **Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Assessment of Learning - Sumatif):**
 - **Penilaian Kinerja (Permainan Modifikasi):**
 - **Rubrik Permainan Bulutangkis:** Mengamati dan menilai kemampuan siswa dalam mengaplikasikan seluruh teknik dasar, *footwork*, penempatan *shuttlecock*, dan sportivitas selama permainan bulutangkis tunggal atau ganda yang dimodifikasi. (Contoh rubrik: Konsistensi servis, variasi pukulan, kemampuan membaca gerakan lawan, komunikasi dengan partner, sportivitas).
 - **Tes Tulis (Pengetahuan Konseptual):**
 - **Pilihan Ganda:** "Pukulan yang bertujuan menjatuhkan *shuttlecock* secepat mungkin di area kosong lawan adalah..."
 - **Uraian Singkat:**
 - "Jelaskan perbedaan antara pukulan *clear* dan *dropshot* dalam bulutangkis!"
 - "Mengapa *footwork* yang baik sangat penting dalam permainan bulutangkis?"
 - "Sebutkan tiga aturan dasar servis dalam bulutangkis!"
 - **Refleksi Akhir (Portofolio/Jurnal):** Siswa menulis esai refleksi tentang pengalaman belajar mereka, peningkatan keterampilan, dan nilai-nilai yang mereka peroleh dari unit pembelajaran bulutangkis.
 - "Apa momen paling menyenangkan bagimu selama belajar bulutangkis? Mengapa?"
 - "Bagaimana kamu bisa terus berlatih dan meningkatkan kemampuan bulutangkismu di luar jam pelajaran?"

MENGETAHUI
KEPALA SMA NEGERI 1 GONDANG

Mojokerto, 11 Januari 2025
GURU MATA PELAJARAN

JOHAN BAHRUDIN, S.Kom.,M.T.
NIP : 197606202005011008

WIRA SATYA SUBIANTO,S.Pd.