

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

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMA NEGERI 1 GONDANG</b>
<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Wira Satya Sugianto, S.Pd</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani, Olahraga, &amp; Kesehatan (PJOK)</b>
<b>Kelas / Fase /Semester</b>	<b>: X/ E / Genap</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 6 Jam Pelajaran (JP) (2 Pertemuan)</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2025 / 2026</b>

**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 SMAN 1 Gondang,

Mojokerto, 05 Januari 2026  
Guru Mata Pelajaran

**JOHAN BAHRUDIN., S.Kom.M.T.**  
NIP. 19760620 200501 1 008

**WIRA SATYA SUGIANTO, S.Pd**  
NIP.