

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS

Nomor: 07.12/UN48.12.5/PP/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga,
Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : I Putu Darmayasa, S.Pd, M.For.
NIP : 196902061996011001
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Sebagai : Pembimbing Utama
2. Nama : Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198705222015042004
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Sebagai : Pembimbing Wakil

dalam rangka penyelesaian skripsi pada mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : Putu Maruliyana Putra
NIM : 1916011015
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Project based Learning Berbasis
IT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Service
Bulutangkis pada Peserta Didik SMK TI Global Singaraja Tahun
Pelajaran 2022/2023

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
NIP. 196804081997031002

Singaraja, 19 Desember 2022
Ketua Jurusan,

I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198206062008121002

Lampiran 2. Surat Ijin Melakukan Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali
Telp. (0362) 25571, Fax. (03620) 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 6 Pebruari 2023

Nomor : 07/ UN48.12.1/PP/2023
Lampiran : -
Perihal : Ijin melakukan observasi

Yth. : Kepala SMK TI Bali Global Singaraja
di
Buleleng

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) diwajibkan untuk melakukan observasi awal tentang proses Pembelajaran di Sekolah, sebagai syarat pengajuan judul penelitian (skripsi) di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. Kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mengijinkan mahasiswa di bawah ini untuk melakukan observasi di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : Putu Maruliyana Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 1916011015
Tahun Akademik : 2022/2023
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Atas perhatian dan bantuan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 3. Surat Ijin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali
Telp. (0362) 25571, Fax. (03620 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 20 Juni 2023

No : 116/UN48.12.1/PP/2023
Lampiran : -
Prihal : Melakukan Penelitian

Yth. : Kepala SMK TI Bali Global Singaraja
di
Singaraja

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Ganesha diwajibkan untuk menyusun skripsi, sehubungan dengan prihal tersebut kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mengijinkan mahasiswa di bawah ini untuk menggunakan obyek penelitian.

Nama : Putu Maruliyana Putra
NIM : 1916011015
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas : Olahraga dan Kesehatan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Projects Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Kecil Pada Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



a.n. Dekan
Dekan I
Df. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or
NIP. 196805172001121001

Lampiran 4. Surat Balasan Sekolah



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
YAYASAN DANA PUNIA

SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA

Jalan Pulau Timor No. 24 Telp/Fax. (0362) 25364 Singaraja-Bali
Website : www.smktisingaraja.com E-mail : smkti.bg.singaraja@gmail.com



Nomor : 02/KUR/SMKTI-BG/X/2023
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan

Yth. Wakil Dekan I Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Di Singaraja

Dengan hormat,

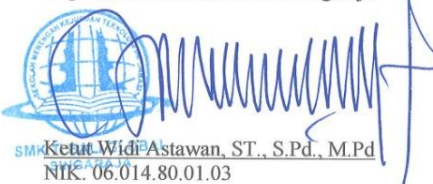
Berdasarkan Surat Nomor 116/UN48.12.1/PP/2023 mengenai permohonan izin melaksanakan penelitian yang diajukan oleh mahasiswa atas:

Nama : Putu Maruliyana Putra
NIM : 1916011015
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Singaraja, 3 Oktober 2023
Kepala SMK TI Bali Global Singaraja


Ketut Widi Astawan, ST., S.Pd., M.Pd.
NIK. 06.014.80.01.03

Lampiran 5. Surat Tugas Dosen Pakar/Ahli Validasi Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA

Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS

Nomor: 12.05/UN48.12.5/PP/2023

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan validasi instrumen penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : I Putu Darmayasa, S.Pd, M.For.
NIP : 196902061996011001
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Sebagai : Pakar Instrumen
2. Nama : Dr. Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd., M.Fis.
NIP : 197812142001122001
Prodi. : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
Jurusan : Ilmu Olahraga dan Kesehatan
Sebagai : Pakar Instrumen

dalam rangka melakukan validasi instrumen penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : Putu Maruliyana Putra
NIM : 1916011015
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Projects based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Kecil pada Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
NIP. 196804081997031002

Singaraja, 26 Mei 2023
Ketua Jurusan,

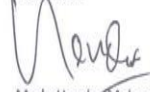
I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198206062008121002

Lampiran 6. Daftar Nilai PJOK Kelas X Akuntansi Tahun Ajaran 2023/2024

DAFTAR NILAI PJOK KELAS X AKUNTANSI
SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA
TAHUN AJARAN 2023/2024

NO	NIS	NAMA SISWA	Afektif	Kognitif	Psikomotor
1	1043	AGUS PRAMANA YOGA PUTU	67	30	45
2	1044	ANGGUN SWANDEWI	27	80	41
3	1045	AYU KADEK ALISIA PUJA ADNYANI GUSTI	73	60	43
4	1046	AYU SINTIA DEWI NI LUH	73	65	43
5	1047	AYU SRI MERTASIH KADEK	47	45	41
6	1048	BUDI MAHARANI PUTU	53	30	34
7	1049	DARMAWAN KETUT	47	40	71
8	1050	DEA KHARISMA HANDAYANI KOMANG	47	30	32
9	1051	DEVI SUSANTI KOMANG	40	60	71
10	1052	EKA SRI WIDIANI NI PUTU	53	45	37
11	1053	FEBIOLA PUTU	47	40	37
12	1054	MEISYA CANTIKA YANI NI MADE	47	55	39
13	1055	NOVITA SARI KADEK	47	60	36
14	1056	PADMI RATNADI NI KADEK	47	70	71
15	1057	PARTIASIH PUTU	47	70	41
16	1058	PEBRI ANTARI KOMANG	67	45	36
17	1059	PUTRI ANTINI KADEK	40	70	37
18	1060	PUTRI MAHARANI LUH	53	50	37
19	1061	ROBBIN VAN PERSIE IMMANUEL RIHI	80	65	41
20	1062	SAMIASIH KETUT	80	65	37
21	1063	SARTINI MADE	53	55	71
22	1064	SINTA NOVI ANGGRENI NI KADEK	53	60	37
23	1065	SUTARIANTINI NI KOMANG	40	45	35
24	1066	VIRNA EKA ARINI PUTU	47	60	37
RATA - RATA			53,1	54,0	43,8
LAKI - LAKI			3		
PEREMPUAN			21		

Guru PJOK



Made Hendra Mahardika, S.Pd.
NIP. 198711132023211012

**Lampiran 7. Daftar Nilai Siklus I PJOK Kelas X Akuntansi Tahun Ajaran
2023/2024**

DAFTAR NILAI SIKLUS I PJOK KELAS X AKUNTANSI
SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA
TAHUN AJARAN 2023/2024

NO	NIS	NAMA SISWA	Afektif	Kognitif	Psikomotor
1	1043	AGUS PRAMANA YOGA PUTU	73	60	73
2	1044	ANGGUN SWANDEWI	53	90	66
3	1045	AYU KADEK ALISIA PUJA ADNYANI GUSTI	87	70	67
4	1046	AYU SINTIA DEWI NI LUH	87	70	67
5	1047	AYU SRI MERTASIH KADEK	67	70	70
6	1048	BUDI MAHARANI PUTU	60	60	59
7	1049	DARMAWAN KETUT	60	70	80
8	1050	DEA KHARISMA HANDAYANI KOMANG	60	60	66
9	1051	DEVI SUSANTI KOMANG	53	80	76
10	1052	EKA SRI WIDIANI NI PUTU	67	60	67
11	1053	FEBIOLA PUTU	67	60	65
12	1054	MEISYA CANTIKA YANI NI MADE	67	70	68
13	1055	NOVITA SARI KADEK	60	70	61
14	1056	PADMI RATNADI NI KADEK	60	80	72
15	1057	PARTIASIH PUTU	73	80	66
16	1058	PEBRI ANTARI KOMANG	73	50	69
17	1059	PUTRI ANTINI KADEK	60	80	68
18	1060	PUTRI MAHARANI LUH	73	70	67
19	1061	ROBBIN VAN PERSIE IMMANUEL RIHI	87	70	68
20	1062	SAMIASIH KETUT	87	70	68
21	1063	SARTINI MADE	60	60	76
22	1064	SINTA NOVI ANGGRENI NI KADEK	60	70	65
23	1065	SUTARIANTINI NI KOMANG	53	70	62
24	1066	VIRNA EKA ARINI PUTU	53	80	65
RATA - RATA			66,7	69,6	67,8
LAKI - LAKI			3		
PEREMPUAN			21		

Evaluatur I



Komang Doni Endra Septiawan, S.Pd.

Singaraja, 24 Agustus 2023

Evaluatur II



Komang Cipta Paramarta, S.Pd.

**Lampiran 8. Daftar Nilai Siklus II PJOK Kelas X Akuntansi Tahun Ajaran
2023/2024**

DAFTAR NILAI SIKLUS II PJOK KELAS X AKUNTANSI
SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA
TAHUN AJARAN 2023/2024

NO	NIS	NAMA SISWA	Afektif	Kognitif	Psikomotor
1	1043	AGUS PRAMANA YOGA PUTU	87	70	88
2	1044	ANGGUN SWANDEWI	80	100	89
3	1045	AYU KADEK ALISIA PUJA ADNYANI GUSTI	93	100	89
4	1046	AYU SINTIA DEWI NI LUH	93	80	91
5	1047	AYU SRI MERTASIH KADEK	80	90	89
6	1048	BUDI MAHARANI PUTU	80	70	86
7	1049	DARMAWAN KETUT	80	80	92
8	1050	DEA KHARISMA HANDAYANI KOMANG	80	70	89
9	1051	DEVI SUSANTI KOMANG	93	90	91
10	1052	EKA SRI WIDIANI NI PUTU	80	70	91
11	1053	FEBIOLA PUTU	87	80	91
12	1054	MEISYA CANTIKA YANI NI MADE	93	80	90
13	1055	NOVITA SARI KADEK	80	90	92
14	1056	PADMI RATNADI NI KADEK	80	90	92
15	1057	PARTIASIH PUTU	87	90	91
16	1058	PEBRI ANTARI KOMANG	93	70	91
17	1059	PUTRI ANTINI KADEK	80	90	90
18	1060	PUTRI MAHARANI LUH	80	80	87
19	1061	ROBBIN VAN PERSIE IMMANUEL RIHI	93	80	90
20	1062	SAMIASIH KETUT	93	80	90
21	1063	SARTINI MADE	87	70	92
22	1064	SINTA NOVI ANGGRENI NI KADEK	80	90	91
23	1065	SUTARIANTINI NI KOMANG	87	80	92
24	1066	VIRNA EKA ARINI PUTU	80	90	93
RATA - RATA			85,3	82,5	90,3
LAKI - LAKI			3		
PEREMPUAN			21		

Evaluatur I

Komang Doni Endra Septiawan, S.Pd.

Singaraja, 7 September 2023

Evaluatur II

Komang Cipta Paramarta, S.Pd.

Lampiran 9. Uji Validitas Isi Instrumen Aspek Sikap Pakar Ahli I

Uji Validitas Isi

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda checklist (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - = Sangat Tidak Relevan
 - = Tidak Relevan
 - = Relevan
 - = Sangat Relevan
- Berikan komentar dan saran Bapak/ibu terhadap masing-masing aspek penilaian, yang dituliskan pada kolom yang telah tersedia.

Deskripsi Penilaian Aspek Sikap

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi sikap yang dinilai	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar				✓		
		b. Menjalankan perintah agama sesuai kepercayaan masing-masing				✓		
		c. Berkata dan berbuat baik sesuai ajaran agama				✓		
		d. Bersikap ramah, sopan, dan menghargai sesama manusia				✓		
		e. Mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar dan bertingkah sebagai warga negara yang baik dan tidak melawan hukum				✓		
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan baik			✓			

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi sikap yang dinilai	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
		b. Inisiatif dalam belajar				√		
		c. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik				√		
		d. Mampu bekerja secara mandiri				√		
		e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah				√		
3	Kreatif	a. Memberikan ide yang berbeda dari teman-teman lain dalam suatu proyek				√		
		b. Mampu mengolah informasi atau mencari inspirasi dan melahirkan gagasan baru				√		
		c. Menyelesaikan masalah dengan cara atau pendekatan yang berbeda				√		
4	Bergotong-royong	a. Berkerjasama menatakan dan merapikan peralatan yang digunakan				√		
		b. Membagikan pengetahuan, pengalaman, dan sebagainya kepada teman				√		

Lampiran 10. Uji Validitas Isi Instrumen Aspek Pengetahuan Pakar Ahli I

Deskripsi Pertanyaan Aspek Pengetahuan

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
1	Pukulan tinggi yang jatuhnya ke belakang lapangan lawan disebut	A. <i>Dropshot</i> B. <i>Netting</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. <i>Smash</i>				√		
2	Posisi badan saat akan melakukan pukulan <i>overhead lob</i> pada bola (<i>shuttlecock</i>) adalah	A. Horizontal (Arah posisi badan ke depan) B. Vertikal (Arah posisi badan menyamping) C. Jongkok D. Bersila				√		
3	Gerak lanjutan posisi kaki dari pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Perpindahan berat badan dari kaki kanan ke depan B. Menyamping C. Diam D. Kaki ditekuk				√		
4	Pegangan raket yang digunakan saat melakukan pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Pegangan <i>forehand</i> B. Pegangan <i>backhand</i> C. Pegangan raket D. Pegangan <i>shuttlecock</i>				√		

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
5	<i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar adalah pukulan ...	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. Overhead Lob D. <i>Smash</i>				√		
6	Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat adalah pukulan	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. Smash				√		
7	Sikap tubuh harus tetap lentur dan kedua kaki dibengkokkan dan pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> digunakan tenaga penuh untuk mematikan lawan yang merupakan ciri khas pukulan...	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead lob</i> D. Smash			√			
8	Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket diatas kepala dengan cara untuk menggapai <i>shuttlecock</i> .	A. Siku ditekuk B. Badan condong ke depan C. Luruskan lengan D. Arah pandangan mata ke depan				√		
9	Memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan disebut pukulan	A. Smash B. <i>Dropshot</i> C. <i>Netting</i> D. <i>Overhead Lob</i>				√		
10	Pada gerakan akhir pukulan <i>smash</i> , gerak	A. Ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh				√		

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
	pukulan dan posisi kaki dilanjutkan dengan	<p>diikuti dengan gerakan kaki</p> <p>B. Raket disamping dan kaki menyamping</p> <p>C. Diam</p> <p>D. Arah pandangan mata ke bawah dan raket di atas kepala</p>						
11	Pukulan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar diatas net disebut	<p>A. Dropshot</p> <p>B. <i>Netting</i></p> <p>C. <i>Smash</i></p> <p>D. <i>Overhead Lob</i></p>				√		
12	Pegangan <i>forehand</i> dengan posisi pegangan raket di samping bahu membentuk siku tangan 90 derajat merupakan pukulan <i>dropshot</i> .	<p>A. Gerakan Akhir</p> <p>B. Gerakan Pelaksanaan</p> <p>C. Gerakan Awal</p> <p>D. Gerakan semu</p>			√			
13	Pada pukulan <i>dropshot</i> , posisi badan harus diupayakan berada di <i>shuttlecock</i> .	<p>A. Depan</p> <p>B. Samping</p> <p>C. Belakang</p> <p>D. Atas</p>				√		
14	Pukulan <i>dropshot</i> ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak	<p>A. Tipu</p> <p>B. Mati</p> <p>C. Awal</p> <p>D. Hidup</p>				√		
15	Gerakan akhir posisi raket dan posisi kaki dari pukulan <i>dropshot</i> adalah ...	<p>A. Posisi raket mengikuti arah bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki dilanjutkan perpindahan</p>				√		

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
		<p>beban tubuh dari kaki kanan ke depan</p> <p>B. Raket menunggu bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki diam</p> <p>C. Posisi raket menghentikan bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki menyamping</p> <p>D. Raket menghindarkan bola (<i>shuttlecock</i>) dan kaki ditekuk</p>						
16	Pukulan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis diatas net dengan tenaga yang halus disebut	<p>A. <i>Overhead Lob</i></p> <p>B. <i>Netting</i></p> <p>C. <i>Dropshot</i></p> <p>D. <i>Smash</i></p>				√		
17	Pada pukulan <i>netting</i> , pegangan <i>forehand</i> raket untuk <i>forehand</i> net dan pegangan <i>backhand</i> untuk	<p>A. <i>Forehand</i> net</p> <p>B. <i>Backhand</i> net</p> <p>C. Pegangan net</p> <p>D. Semua benar</p>				√		
18	Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang merupakan pukulan	<p>A. <i>Dropshot</i></p> <p>B. <i>Smash</i></p> <p>C. <i>Overhead lob</i></p> <p>D. <i>Netting</i></p>			√			
19	Pada pukulan <i>netting</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan perkenaan <i>shuttlecock</i> .	<p>A. Setelah</p> <p>B. Sebelum</p> <p>C. Saat</p> <p>D. Semua benar</p>			√			

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
20	Pada posisi akhir pukulan <i>netting</i> , kepala raket menghadap	A. Langit-langit B. Depan C. Bawah D. Samping				√		



Lampiran 11. Uji Validitas Isi Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli I

Deskripsi Penilaian Aspek Keterampilan

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
1	Teknik Dasar Pukulan <i>Overhead Lob</i>	Gerakan Awal:						
		a. Jika menggunakan pegangan <i>forehand</i> , posisi tangan di samping bahu.				√		
		b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.				√		
		c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.				√		
		Gerakan Pelaksanaan:						
		a. Posisi badan harus diupayakan selalu berada di belakang <i>shuttlecock</i>				√		
		b. <i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar				√		
		Gerakan Akhir:						
		a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus				√		
		b. Posisi akhir raket mengikuti arah <i>shuttlecock</i> , lalu dilepas, kemudian raket turun di depan badan.				√		
		c. Lecutkan pergelangan (raket) saat perkenaan <i>shuttlecock</i> .				√		
		d. Dilanjutkan perpindahan berat			√			

		badan dari kaki kanan ke depan.						
2	Teknik Dasar Pukulan <i>Smash</i>	Gerakan Awal:						
		a. Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat.				√		
		b. Amati pegangan raket				√		
		c. Sikap tubuh harus tetap lentur, kedua lutut dibengkokkan dan tetap berkonsentrasi pada <i>shuttlecock</i> .			√			
		Gerakan Pelaksanaan:						
		a. Saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket di atas kepala dengan cara luruskan lengan untuk menggapai <i>shuttlecock</i> itu setinggi-tingginya dan pergunakan tenaga pergelangan tangan saat memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan.				√		
		Gerakan Akhir:						
a. Kemudian gerak pukulan dilanjutkan dengan gerak lanjut ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh diikuti dengan gerakan kaki.				√				
3		Gerakan Awal:						

Teknik Dasar Pukulan <i>Dropshot</i>	a. Gunakan pegangan <i>forehand</i> kemudian posisi pegangan raket di samping bahu dengan siku tangan membentuk 90 derajat.				√			
	b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.				√			
	c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.				√			
	d. Posisi badan harus diupayakan berada di belakang <i>shuttlecock</i> .				√			
	Gerakan Pelaksanaan:							
	a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus, menggapai <i>shuttlecock</i> dan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar di atas net.				√			
	b. Untuk arah <i>forehand</i> lawan, pukul bagian lengkungan <i>shuttlecock</i> sebelah kanan dan bagian lengkung kiri bola untuk tujuan <i>backhand</i> lawan.				√			
	Gerakan Akhir:							
	a. Posisi akhir raket mengikuti arah bola				√			
	b. Bergerak cepat mengambil posisi				√			

		pukul yang akurat di belakang kok						
		c. Perhatikan gerak langkah dan keseimbangan tubuh pada saat dan setelah memukul <i>shuttlecock</i>				√		
		d. Dilanjutkan perpindahan beban tubuh dari kaki kanan ke depan			√			
		e. Pukulan ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak tipu				√		
4	Teknik Dasar Pukulan <i>Netting</i>	Gerakan Awal:						
		a. Pegangan <i>forehand</i> pada raket untuk <i>forehand</i> net dan pegangan <i>backhand</i> untuk <i>backhand</i> net.				√		
		Gerakan Pelaksanaan:						
		a. Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang.				√		
		b. Kaki kanan berada di depan pada saat memukul dan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis di atas net dengan tenaga yang halus.				√		
		c. Sebelum perkenaan <i>shuttlecock</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan.				√		

		d. Pukul <i>shuttlecock</i> pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai bagian bawah <i>shuttlecock</i> .				√		
		e. Posisi akhir pada kepala raket menghadap langit-langit.				√		

Singaraja, 8 Juni 2023
Pakar I Validasi Instrumen



I Putu Darmayasa, S.Pd., M.For.
NIP. 196902061996011001



Lampiran 12. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Sikap Pakar Ahli I

UJI VALIDITAS TAMPANG

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi sikap yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar					
		b. Menjalankan perintah agama sesuai kepercayaan masing-masing					
		c. Berkata dan berbuat baik sesuai ajaran agama					
		d. Bersikap ramah, sopan, dan menghargai sesama manusia					
		e. Mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar dan bertingkah sebagai warga negara yang baik dan tidak melawan hukum					
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan baik					
		b. Inisiatif dalam belajar					
		c. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik					
		d. Mampu bekerja secara mandiri					
		e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah					
3	Kreatif	a. Memberikan ide yang berbeda dari teman-teman lain dalam suatu proyek					
		b. Mampu mengolah informasi atau mencari inspirasi dan melahirkan gagasan baru					
		c. Menyelesaikan masalah dengan cara atau pendekatan yang berbeda					
4	Bergotong-royong	a. Berkerjasama menata dan merapikan peralatan yang digunakan					
		b. Membagikan pengetahuan, pengalaman, dan sebagainya kepada teman					
Total				75			

$$\text{nilai peserta didik} = \frac{\text{skor yang didapat peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1 : Sangat kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat baik



Lampiran 13. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Pengetahuan

Pakar Ahli I

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
1	Pukulan tinggi yang jatuhnya ke belakang lapangan lawan disebut	A. <i>Dropshot</i> B. <i>Netting</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. <i>Smash</i>		
2	Posisi badan saat akan melakukan pukulan <i>overhead lob</i> pada bola (<i>shuttlecock</i>) adalah	A. Horizontal (Arah posisi badan ke depan) B. Vertikal (Arah posisi badan menyamping) C. Jongkok D. Bersila		
3	Gerak lanjutan posisi kaki dari pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Perpindahan berat badan dari kaki kanan ke depan B. Menyamping C. Diam D. Kaki ditekuk		
4	Pegangan raket yang digunakan saat melakukan pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Pegangan <i>forehand</i> B. Pegangan <i>backhand</i> C. Pegangan raket D. Pegangan <i>shuttlecock</i>		
5	<i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar adalah pukulan	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. <i>Smash</i>		

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
6	Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat adalah pukulan	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. Smash		
7	Sikap tubuh harus tetap lentur dan kedua kaki dibengkokkan dan pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> digunakan tenaga penuh untuk mematikan lawan yang merupakan ciri khas pukulan...	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead lob</i> D. Smash		
8	Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket diatas kepala dengan cara untuk menggapai <i>shuttlecock</i> .	A. Siku ditekuk B. Badan condong ke depan C. Luruskan lengan D. Arah pandangan mata ke depan		
9	Memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan disebut pukulan	A. Smash B. <i>Dropshot</i> C. <i>Netting</i> D. <i>Overhead Lob</i>		
10	Pada gerakan akhir pukulan <i>smash</i> , gerak pukulan dan posisi kaki dilanjutkan dengan	A. Ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh diikuti dengan gerakan kaki B. Raket disamping dan kaki menyamping C. Diam D. Arah pandangan mata ke bawah dan raket di atas kepala		

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
11	Pukulan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar diatas net disebut	A. Dropshot B. <i>Netting</i> C. <i>Smash</i> D. <i>Overhead Lob</i>		
12	Pegangan <i>forehand</i> dengan posisi pegangan raket di samping bahu membentuk siku tangan 90 derajat merupakan pukulan <i>dropshot</i> .	A. Gerakan Akhir B. Gerakan Pelaksanaan C. Gerakan Awal D. Gerakan semu		
13	Pada pukulan <i>dropshot</i> , posisi badan harus diupayakan berada di <i>shuttlecock</i> .	A. Depan B. Samping C. Belakang D. Atas		
14	Pukulan <i>dropshot</i> ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak	A. Tipu B. Mati C. Awal D. Hidup		
15	Gerakan akhir posisi raket dan posisi kaki dari pukulan <i>dropshot</i> adalah ...	A. Posisi raket mengikuti arah bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki dilanjutkan perpindahan beban tubuh dari kaki kanan ke depan B. Raket menunggu bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki diam C. Posisi raket menghentikan bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki menyamping D. Raket menghindarkan bola (<i>shuttlecock</i>) dan kaki ditekuk		
16	Pukulan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis diatas net dengan tenaga yang halus disebut	A. <i>Overhead Lob</i> B. <i>Netting</i> C. <i>Dropshot</i> D. <i>Smash</i>		

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
17	Pada pukulan <i>netting</i> , pegangan <i>forehand</i> raket untuk <i>forehand</i> net dan pegangan <i>backhand</i> untuk	A. <i>Forehand</i> net B. <i>Backhand</i> net C. Pegangan net D. Semua benar		
18	Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang merupakan pukulan	A. <i>Dropshot</i> B. <i>Smash</i> C. <i>Overhead lob</i> D. <i>Netting</i>		
19	Pada pukulan <i>netting</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan perkenaan <i>shuttlecock</i> .	A. Setelah B. Sebelum C. Saat D. Semua benar		
20	Pada posisi akhir pukulan <i>netting</i> , kepala raket menghadap	A. Langit-langit B. Depan C. Bawah D. Samping		
Total skor			20	

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{skor yang didapat peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Memberikan skor 1, jika jawaban benar

Memberikan skor 0, jika jawaban salah

Lampiran 14. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli I
Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Overhead Lob*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Teknik Dasar Pukulan <i>Overhead Lob</i>	Gerakan Awal:					
		a. Jika menggunakan pegangan <i>forehand</i> , posisi tangan di samping bahu.					
		b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.					
		c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Posisi badan harus diupayakan selalu berada di belakang <i>shuttlecock</i>					
		b. <i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar					
		Gerakan Akhir:					
		a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus.					
		b. Posisi akhir raket mengikuti arah <i>shuttlecock</i> , lalu dilepas, kemudian raket turun di depan badan.					
		c. Lecutkan pergelangan (raket) saat perkenaan <i>shuttlecock</i> .					
		d. Dilanjutkan perpindahan berat badan dari kaki kanan ke depan.					
Total skor			45				

Lampiran 15. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli I

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Smash*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
2	Teknik Dasar Pukulan <i>Smash</i>	Gerakan Awal:					
		a. Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat.					
		b. Amati pegangan raket					
		c. Sikap tubuh harus tetap lentur, kedua lutut dibengkokkan dan tetap berkonsentrasi pada <i>shuttlecock</i> .					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket di atas kepala dengan cara luruskan lengan untuk menggapai <i>shuttlecock</i> itu setinggi-tingginya dan pergunakan tenaga pergelangan tangan saat memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan.					
		Gerakan Akhir:					
	a. Kemudian gerak pukulan dilanjutkan dengan gerak lanjut ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh diikuti dengan gerakan kaki.						
Total skor			25				

Lampiran 16. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli I

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Dropshot*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
3	Teknik Dasar Pukulan <i>Dropshot</i>	Gerakan Awal:					
		a. Gunakan pegangan <i>forehand</i> kemudian posisi pegangan raket di samping bahu dengan siku tangan membentuk 90 derajat.					
		b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.					
		c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.					
		d. Posisi badan harus diupayakan berada di belakang <i>shuttlecock</i> .					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus, menggapai <i>shuttlecock</i> dan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar di atas net.					
		b. Untuk arah <i>forehand</i> lawan, pukul bagian lengkungan <i>shuttlecock</i> sebelah kanan dan bagian lengkung kiri bola untuk tujuan <i>backhand</i> lawan.					
		Gerakan Akhir:					
		a. Posisi akhir raket mengikuti arah bola					

		b. Bergerak cepat mengambil posisi pukul yang akurat di belakang kok					
		c. Perhatikan gerak langkah dan keseimbangan tubuh pada saat dan setelah memukul <i>shuttlecock</i>					
		d. Dilanjutkan perpindahan beban tubuh dari kaki kanan ke depan.					
		e. Pukulan ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak tipu					
		Total skor	55				



Lampiran 17. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli I

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Netting*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
4	Teknik Dasar Pukulan <i>Netting</i>	Gerakan Awal:					
		a. Pegangan <i>forehand</i> pada raket untuk <i>forehand net</i> dan pegangan <i>backhand</i> untuk <i>backhand net</i> .					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang.					
		b. Kaki kanan berada di depan pada saat memukul dan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis di atas net dengan tenaga yang halus.					
		c. Sebelum perkenaan <i>shuttlecock</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan.					
		d. Pukul <i>shuttlecock</i> pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai bagian bawah <i>shuttlecock</i> .					
		e. Posisi akhir pada kepala raket menghadap langit-langit.					
Total skor			30				

Keterangan:

- Nilai Kualitas Gerak 5 = Sangat Baik
- Nilai Kualitas Gerak 4 = Baik
- Nilai Kualitas Gerak 3 = Cukup Baik
- Nilai Kualitas Gerak 2 = Kurang Baik
- Nilai Kualitas Gerak 1 = Sangat Tidak Baik

Komentar dan Saran Perbaikan

Layak digunakan



Lampiran 18. Uji Validitas Isi Instrumen Aspek Sikap Pakar Ahli II

Uji Validitas Isi

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda checklist (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
2. Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Tidak Relevan
 - 2 = Tidak Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
3. Berikan komentar dan saran Bapak/ibu terhadap masing-masing aspek penilaian, yang dituliskan pada kolom yang telah tersedia.

Deskripsi Penilaian Aspek Sikap

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi sikap yang dinilai	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar				√		
		b. Menjalankan perintah agama sesuai kepercayaan masing-masing				√		
		c. Berkata dan berbuat baik sesuai ajaran agama				√		
		d. Bersikap ramah, sopan, dan menghargai sesama manusia				√		
		e. Mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar dan bertingkah sebagai warga negara yang baik dan tidak melawan hukum				√		
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan baik			√			

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi sikap yang dinilai	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
		b. Inisiatif dalam belajar				√		
		c. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik				√		
		d. Mampu bekerja secara mandiri				√		
		e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah				√		
3	Kreatif	a. Memberikan ide yang berbeda dari teman-teman lain dalam suatu proyek				√		
		b. Mampu mengolah informasi atau mencari inspirasi dan melahirkan gagasan baru				√		
		c. Menyelesaikan masalah dengan cara atau pendekatan yang berbeda				√		
4	Bergotong-royong	a. Berkerjasama menatakan dan merapikan peralatan yang digunakan				√		
		b. Membagikan pengetahuan, pengalaman, dan sebagainya kepada teman				√		

Lampiran 19. Uji Validitas Isi Instrumen Aspek Pengetahuan Pakar Ahli II

Deskripsi Pertanyaan Aspek Pengetahuan

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
1	Pukulan tinggi yang jatuhnya ke belakang lapangan lawan disebut	A. <i>Dropshot</i> B. <i>Netting</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. <i>Smash</i>				√		
2	Posisi badan saat akan melakukan pukulan <i>overhead lob</i> pada bola (<i>shuttlecock</i>) adalah	A. Horizontal (Arah posisi badan ke depan) B. Vertikal (Arah posisi badan menyamping) C. Jongkok D. Bersila				√		
3	Gerak lanjutan posisi kaki dari pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Perpindahan berat badan dari kaki kanan ke depan B. Menyamping C. Diam D. Kaki ditekuk				√		
4	Pegangan raket yang digunakan saat melakukan pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Pegangan <i>forehand</i> B. Pegangan <i>backhand</i> C. Pegangan raket D. Pegangan <i>shuttlecock</i>				√		

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
5	<i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar adalah pukulan ...	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. Overhead Lob D. <i>Smash</i>				√		
6	Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat adalah pukulan	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. Smash				√		
7	Sikap tubuh harus tetap lentur dan kedua kaki dibengkokkan dan pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> digunakan tenaga penuh untuk mematikan lawan yang merupakan ciri khas pukulan...	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead lob</i> D. Smash			√			
8	Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket diatas kepala dengan cara untuk menggapai <i>shuttlecock</i> .	A. Siku ditekuk B. Badan condong ke depan C. Luruskan lengan D. Arah pandangan mata ke depan				√		
9	Memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan disebut pukulan	A. Smash B. <i>Dropshot</i> C. <i>Netting</i> D. <i>Overhead Lob</i>				√		
10	Pada gerakan akhir pukulan <i>smash</i> , gerak	A. Ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh				√		

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
	pukulan dan posisi kaki dilanjutkan dengan	<p>diikuti dengan gerakan kaki</p> <p>B. Raket disamping dan kaki menyamping</p> <p>C. Diam</p> <p>D. Arah pandangan mata ke bawah dan raket di atas kepala</p>						
11	Pukulan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar diatas net disebut	<p>A. Dropshot</p> <p>B. <i>Netting</i></p> <p>C. <i>Smash</i></p> <p>D. <i>Overhead Lob</i></p>				√		
12	Pegangan <i>forehand</i> dengan posisi pegangan raket di samping bahu membentuk siku tangan 90 derajat merupakan pukulan <i>dropshot</i> .	<p>A. Gerakan Akhir</p> <p>B. Gerakan Pelaksanaan</p> <p>C. Gerakan Awal</p> <p>D. Gerakan semu</p>			√			
13	Pada pukulan <i>dropshot</i> , posisi badan harus diupayakan berada di <i>shuttlecock</i> .	<p>A. Depan</p> <p>B. Samping</p> <p>C. Belakang</p> <p>D. Atas</p>				√		
14	Pukulan <i>dropshot</i> ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak	<p>A. Tipu</p> <p>B. Mati</p> <p>C. Awal</p> <p>D. Hidup</p>				√		
15	Gerakan akhir posisi raket dan posisi kaki dari pukulan <i>dropshot</i> adalah ...	<p>A. Posisi raket mengikuti arah bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki dilanjutkan perpindahan</p>				√		

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
		<p>beban tubuh dari kaki kanan ke depan</p> <p>B. Raket menunggu bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki diam</p> <p>C. Posisi raket menghentikan bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki menyamping</p> <p>D. Raket menghindarkan bola (<i>shuttlecock</i>) dan kaki ditekuk</p>						
16	Pukulan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis diatas net dengan tenaga yang halus disebut	<p>A. <i>Overhead Lob</i></p> <p>B. <i>Netting</i></p> <p>C. <i>Dropshot</i></p> <p>D. <i>Smash</i></p>				√		
17	Pada pukulan <i>netting</i> , pegangan <i>forehand</i> raket untuk <i>forehand</i> net dan pegangan <i>backhand</i> untuk	<p>A. <i>Forehand</i> net</p> <p>B. <i>Backhand net</i></p> <p>C. Pegangan net</p> <p>D. Semua benar</p>				√		
18	Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang merupakan pukulan	<p>A. <i>Dropshot</i></p> <p>B. <i>Smash</i></p> <p>C. <i>Overhead lob</i></p> <p>D. <i>Netting</i></p>			√			
19	Pada pukulan <i>netting</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan perkenaan <i>shuttlecock</i> .	<p>A. Setelah</p> <p>B. Sebelum</p> <p>C. Saat</p> <p>D. Semua benar</p>			√			

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
20	Pada posisi akhir pukulan <i>netting</i> , kepala raket menghadap	A. Langit-langit B. Depan C. Bawah D. Samping				√		



Lampiran 20. Uji Validitas Isi Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli II

Deskripsi Penilaian Aspek Keterampilan

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor Validasi				KR	SR
			1	2	3	4		
1	Teknik Dasar Pukulan <i>Overhead Lob</i>	Gerakan Awal:						
		a. Jika menggunakan pegangan <i>forehand</i> , posisi tangan di samping bahu.				√		
		b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.				√		
		c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.				√		
		Gerakan Pelaksanaan:						
		a. Posisi badan harus diupayakan selalu berada di belakang <i>shuttlecock</i>				√		
		b. <i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar				√		
		Gerakan Akhir:						
		a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus				√		
		b. Posisi akhir raket mengikuti arah <i>shuttlecock</i> , lalu dilepas, kemudian raket turun di depan badan.				√		
		c. Lecutkan pergelangan (raket) saat perkenaan <i>shuttlecock</i> .				√		
		d. Dilanjutkan perpindahan berat			√			


		badan dari kaki kanan ke depan.						
2	Teknik Dasar Pukulan <i>Smash</i>	Gerakan Awal:						
		a. Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat.				√		
		b. Amati pegangan raket				√		
		c. Sikap tubuh harus tetap lentur, kedua lutut dibengkokkan dan tetap berkonsentrasi pada <i>shuttlecock</i> .			√			
		Gerakan Pelaksanaan:						
		a. Saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket di atas kepala dengan cara luruskan lengan untuk menggapai <i>shuttlecock</i> itu setinggi-tingginya dan pergunakan tenaga pergelangan tangan saat memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan.				√		
		Gerakan Akhir:						
		a. Kemudian gerak pukulan dilanjutkan dengan gerak lanjut ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh diikuti dengan gerakan kaki.				√		
3		Gerakan Awal:						

Teknik Dasar Pukulan <i>Dropshot</i>	a. Gunakan pegangan <i>forehand</i> kemudian posisi pegangan raket di samping bahu dengan siku tangan membentuk 90 derajat.				√			
	b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.				√			
	c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.				√			
	d. Posisi badan harus diupayakan berada di belakang <i>shuttlecock</i> .				√			
	Gerakan Pelaksanaan:							
	a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus, menggapai <i>shuttlecock</i> dan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar di atas net.				√			
	b. Untuk arah <i>forehand</i> lawan, pukul bagian lengkungan <i>shuttlecock</i> sebelah kanan dan bagian lengkung kiri bola untuk tujuan <i>backhand</i> lawan.				√			
	Gerakan Akhir:							
	a. Posisi akhir raket mengikuti arah bola				√			
	b. Bergerak cepat mengambil posisi				√			

		pukul yang akurat di belakang kok						
		c. Perhatikan gerak langkah dan keseimbangan tubuh pada saat dan setelah memukul <i>shuttlecock</i>				√		
		d. Dilanjutkan perpindahan beban tubuh dari kaki kanan ke depan			√			
		e. Pukulan ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak tipu				√		
4	Teknik Dasar Pukulan <i>Netting</i>	Gerakan Awal:						
		a. Pegangan <i>forehand</i> pada raket untuk <i>forehand</i> net dan pegangan <i>backhand</i> untuk <i>backhand</i> net.				√		
		Gerakan Pelaksanaan:						
		a. Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang.				√		
		b. Kaki kanan berada di depan pada saat memukul dan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis di atas net dengan tenaga yang halus.				√		
		c. Sebelum perkenaan <i>shuttlecock</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan.				√		

		d. Pukul <i>shuttlecock</i> pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai bagian bawah <i>shuttlecock</i> .				√		
		e. Posisi akhir pada kepala raket menghadap langit-langit.				√		

Singaraja, 8 Juni 2023
Pakar II Validasi Instrumen



Dr. Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd., M.Fis.
NIP. 197812142001122001



Lampiran 21. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Sikap Pakar Ahli II

UJI VALIDITAS TAMPANG

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Aspek Sikap

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi sikap yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar					
		b. Menjalankan perintah agama sesuai kepercayaan masing-masing					
		c. Berkata dan berbuat baik sesuai ajaran agama					
		d. Bersikap ramah, sopan, dan menghargai sesama manusia					
		e. Mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar dan bertingkah sebagai warga negara yang baik dan tidak melawan hukum					
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan baik					
		b. Inisiatif dalam belajar					
		c. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik					
		d. Mampu bekerja secara mandiri					
		e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah					
3	Kreatif	a. Memberikan ide yang berbeda dari teman-teman lain dalam suatu proyek					
		b. Mampu mengolah informasi atau mencari inspirasi dan melahirkan gagasan baru					
		c. Menyelesaikan masalah dengan cara atau pendekatan yang berbeda					
4	Bergotong-royong	a. Berkerjasama menatakan dan merapikan peralatan yang digunakan					
		b. Membagikan pengetahuan, pengalaman, dan sebagainya kepada teman					

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi sikap yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Total			75				

$$\text{nilai peserta didik} = \frac{\text{skor yang didapat peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik



Lampiran 22. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Pengetahuan Pakar Ahli II

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
1	Pukulan tinggi yang jatuhnya ke belakang lapangan lawan disebut	A. <i>Dropshot</i> B. <i>Netting</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. <i>Smash</i>		
2	Posisi badan saat akan melakukan pukulan <i>overhead lob</i> pada bola (<i>shuttlecock</i>) adalah	A. Horizontal (Arah posisi badan ke depan) B. Vertikal (Arah posisi badan menyamping) C. Jongkok D. Bersila		
3	Gerak lanjutan posisi kaki dari pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Perpindahan berat badan dari kaki kanan ke depan B. Menyamping C. Diam D. Kaki ditekuk		
4	Pegangan raket yang digunakan saat melakukan pukulan <i>overhead lob</i> adalah	A. Pegangan <i>forehand</i> B. Pegangan <i>backhand</i> C. Pegangan raket D. Pegangan <i>shuttlecock</i>		
5	<i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar adalah pukulan	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. <i>Smash</i>		

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
6	Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat adalah pukulan	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead Lob</i> D. Smash		
7	Sikap tubuh harus tetap lentur dan kedua kaki dibengkokkan dan pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> digunakan tenaga penuh untuk mematikan lawan yang merupakan ciri khas pukulan...	A. <i>Netting</i> B. <i>Dropshot</i> C. <i>Overhead lob</i> D. Smash		
8	Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket diatas kepala dengan cara untuk menggapai <i>shuttlecock</i> .	A. Siku ditekuk B. Badan condong ke depan C. Luruskan lengan D. Arah pandangan mata ke depan		
9	Memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan disebut pukulan	A. Smash B. <i>Dropshot</i> C. <i>Netting</i> D. <i>Overhead Lob</i>		
10	Pada gerakan akhir pukulan <i>smash</i> , gerak pukulan dan posisi kaki dilanjutkan dengan	A. Ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh diikuti dengan gerakan kaki B. Raket disamping dan kaki menyamping C. Diam D. Arah pandangan mata ke bawah dan raket di atas kepala		

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
11	Pukulan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar diatas net disebut	A. Dropshot B. <i>Netting</i> C. <i>Smash</i> D. <i>Overhead Lob</i>		
12	Pegangan <i>forehand</i> dengan posisi pegangan raket di samping bahu membentuk siku tangan 90 derajat merupakan pukulan <i>dropshot</i> .	A. Gerakan Akhir B. Gerakan Pelaksanaan C. Gerakan Awal D. Gerakan semu		
13	Pada pukulan <i>dropshot</i> , posisi badan harus diupayakan berada di <i>shuttlecock</i> .	A. Depan B. Samping C. Belakang D. Atas		
14	Pukulan <i>dropshot</i> ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak	A. Tipu B. Mati C. Awal D. Hidup		
15	Gerakan akhir posisi raket dan posisi kaki dari pukulan <i>dropshot</i> adalah ...	A. Posisi raket mengikuti arah bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki dilanjutkan perpindahan beban tubuh dari kaki kanan ke depan B. Raket menunggu bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki diam C. Posisi raket menghentikan bola (<i>shuttlecock</i>) dan posisi kaki menyamping D. Raket menghindarkan bola (<i>shuttlecock</i>) dan kaki ditekuk		
16	Pukulan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis diatas net dengan tenaga yang halus disebut	A. <i>Overhead Lob</i> B. Netting C. <i>Dropshot</i> D. <i>Smash</i>		

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			0	1
17	Pada pukulan <i>netting</i> , pegangan <i>forehand</i> raket untuk <i>forehand</i> net dan pegangan <i>backhand</i> untuk	A. <i>Forehand</i> net B. <i>Backhand net</i> C. Pegangan net D. Semua benar		
18	Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit ditekuk ke belakang merupakan pukulan	A. <i>Dropshot</i> B. <i>Smash</i> C. <i>Overhead lob</i> D. <i>Netting</i>		
19	Pada pukulan <i>netting</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan perkenaan <i>shuttlecock</i> .	A. Setelah B. Sebelum C. Saat D. Semua benar		
20	Pada posisi akhir pukulan <i>netting</i> , kepala raket menghadap	A. Langit-langit B. Depan C. Bawah D. Samping		
Total skor			20	

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{skor yang didapat peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Memberikan skor 1, jika jawaban benar

Memberikan skor 0, jika jawaban salah

Lampiran 23. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli II

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Overhead Lob*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Teknik Dasar Pukulan <i>Overhead Lob</i>	Gerakan Awal:					
		a. Jika menggunakan pegangan <i>forehand</i> , posisi tangan di samping bahu.					
		b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.					
		c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Posisi badan harus diupayakan selalu berada di belakang <i>shuttlecock</i>					
		b. <i>Shuttlecock</i> dipukul seperti gerakan melempar					
		Gerakan Akhir:					
		a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus.					
		b. Posisi akhir raket mengikuti arah <i>shuttlecock</i> , lalu dilepas, kemudian raket turun di depan badan.					
		c. Lecutkan pergelangan (raket) saat perkenaan <i>shuttlecock</i> .					
		d. Dilanjutkan perpindahan berat badan dari kaki kanan ke depan.					
		Total skor			45		

Lampiran 24. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli II

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Smash*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
2	Teknik Dasar Pukulan <i>Smash</i>	Gerakan Awal:					
		a. Tubuh harus bergerak cepat untuk mengambil posisi pukul yang tepat.					
		b. Amati pegangan raket					
		c. Sikap tubuh harus tetap lentur, kedua lutut dibengkokkan dan tetap berkonsentrasi pada <i>shuttlecock</i> .					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Saat perkenaan <i>shuttlecock</i> pada raket di atas kepala dengan cara luruskan lengan untuk menggapai <i>shuttlecock</i> itu setinggi-tingginya dan penggunaan tenaga pergelangan tangan saat memukul <i>shuttlecock</i> dengan tenaga penuh dan sasaran mengarah ke bawah lapangan lawan.					
		Gerakan Akhir:					
a. Kemudian gerak pukulan dilanjutkan dengan gerak lanjut ayunan raket yang sempurna ke depan tubuh diikuti dengan gerakan kaki.							
Total skor			25				

Lampiran 25. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli II

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Dropshot*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
3	Teknik Dasar Pukulan <i>Dropshot</i>	Gerakan Awal:					
		a. Gunakan pegangan <i>forehand</i> kemudian posisi pegangan raket di samping bahu dengan siku tangan membentuk 90 derajat.					
		b. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah net.					
		c. Posisi kaki kanan berada di belakang kaki kiri.					
		d. Posisi badan harus diupayakan berada di belakang <i>shuttlecock</i> .					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Pada saat perkenaan <i>shuttlecock</i> , tangan harus lurus, menggapai <i>shuttlecock</i> dan mendorong secara sentuhan halus dengan arah sasaran sejajar di atas net.					
		b. Untuk arah <i>forehand</i> lawan, pukul bagian lengkungan <i>shuttlecock</i> sebelah kanan dan bagian lengkung kiri bola untuk tujuan <i>backhand</i> lawan.					
		Gerakan Akhir:					
		a. Posisi akhir raket mengikuti arah bola					

		b. Bergerak cepat mengambil posisi pukul yang akurat di belakang kok					
		c. Perhatikan gerak langkah dan keseimbangan tubuh pada saat dan setelah memukul <i>shuttlecock</i>					
		d. Dilanjutkan perpindahan beban tubuh dari kaki kanan ke depan.					
		e. Pukulan ini dilakukan aspek kehalusan gerak dan gerak tipu					
Total skor			55				



Lampiran 26. Uji Validitas Tampang Instrumen Aspek Keterampilan Pakar Ahli II

Rubrik Instrumen Hasil Belajar Keterampilan Bulu Tangkis Aspek Keterampilan *Netting*

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
4	Teknik Dasar Pukulan <i>Netting</i>	Gerakan Awal:					
		a. Pegangan <i>forehand</i> pada raket untuk <i>forehand net</i> dan pegangan <i>backhand</i> untuk <i>backhand net</i> .					
		Gerakan Pelaksanaan:					
		a. Siku sedikit dibengkokkan dan pergelangan tangan sedikit diteuk ke belakang.					
		b. Kaki kanan berada di depan pada saat memukul dan arah <i>shuttlecock</i> melintir tipis di atas net dengan tenaga yang halus.					
		c. Sebelum perkenaan <i>shuttlecock</i> , lakukan tarikan kecil dengan pergelangan tangan.					
		d. Pukul <i>shuttlecock</i> pada bagian lengkung kanan dan kiri sampai bagian bawah <i>shuttlecock</i> .					
e. Posisi akhir pada kepala raket menghadap langit-langit.							
Total skor			30				

Keterangan:

- Nilai Kualitas Gerak 5 = Sangat Baik
- Nilai Kualitas Gerak 4 = Baik
- Nilai Kualitas Gerak 3 = Cukup Baik
- Nilai Kualitas Gerak 2 = Kurang Baik
- Nilai Kualitas Gerak 1 = Sangat Tidak Baik

Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah sesuai dengan bimbingan sebelumnya



Lampiran 27. Modul Ajar Siklus I

MODUL AJAR

SIKLUS I

I. Informasi Umum

1. Identitas

Satuan Pendidikan	: SMK TI Bali Global Singaraja
Guru Mata Pelajaran	: Putu Maruliyana Putra
Kelas/ Fase	: X Akuntansi / E
Alokasi Waktu	: 2 × 2 × 45 Menit
Mata Pelajaran	: PJOK
Materi	: Permainan Bulutangkis

2. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai penerapan keterampilan gerak pada permainan, aktivitas jasmani lainnya, dan kehidupan nyata sehari-hari sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.

3. Kompetensi Awal

Sebagian besar peserta didik belum memahami teknik dasar dalam permainan bulutangkis

4. Profil Pelajar Pancasila

1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar b. Menjalankan perintah agama sesuai kepercayaan masing-masing c. Berkata dan berbuat baik sesuai ajaran agama d. Bersikap ramah, sopan, dan menghargai sesama manusia e. Mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar dan bertingkah sebagai warga negara yang baik dan tidak melawan hukum
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan baik

		b. Inisiatif dalam belajar
		c. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik
		d. Mampu bekerja secara mandiri
		e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
3	Kreatif	a. Memberikan ide yang berbeda dari teman-teman lain dalam suatu proyek
		b. Mampu mengolah informasi atau mencari inspirasi dan melahirkan gagasan baru
		c. Menyelesaikan masalah dengan cara atau pendekatan yang berbeda
4	Bergotong-royong	a. Berkerjasama menatakan dan merapikan peralatan yang digunakan
		b. Membagikan pengetahuan, pengalaman, dan sebagainya kepada teman

5. Sarana dan Prasarana

- *Shuttlecock*
- Net (Seutas tali)
- Raket
- *Stopwatch*
- Gambar
- Video Pembelajaran
- HP dan Laptop

6. Target peserta didik

Jumlah peserta didik yang terdiri dari 24 peserta didik dalam 1 kelas x akuntansi

7. Model Pembelajaran

- *Project Based Learning*

II. Komponen Inti

8. Tujuan Pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	IKTP
1.2.2 Mempraktikkan hasil evaluasi penerapan keterampilan gerak pukulan, <i>overhead lob</i> , <i>smash</i> , <i>dropshot</i> dan <i>netting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menampilkan gerak spesifik pukulan <i>overhead lob</i> dan <i>smash</i> yang efektif secara 6 kelompok untuk

Tujuan Pembelajaran	IKTP
dalam permainan bulutangkis	<p>pengembangan potensi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu menampilkan gerak spesifik pukulan <i>dropshot</i> dan <i>netting</i> yang efektif secara 6 kelompok untuk pengembangan potensi
2.2.2 Mengevaluasi gerak terkait dengan fakta, konsep, dan prosedur gerak spesifik pukulan <i>overhead lob</i> , <i>smash</i> , <i>dropshot</i> dan pukulan <i>netting</i> dalam permainan bulutangkis	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyimpulkan gerak spesifik pukulan <i>overhead lob</i> dan <i>smash</i> secara kreatif Mampu menyimpulkan gerak spesifik pukulan <i>dropshot</i> dan <i>netting</i> secara kreatif

9. Tujuan Pembelajaran yang diharapkan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu :

- Mempraktekkan keterampilan pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan pukulan *netting* dalam permainan bulutangkis dengan baik.
- Menyimpulkan hasil evaluasi gerak pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan pukulan *netting* dengan benar.

10. Pemahaman bermakna

Kegiatan pembelajaran pada modul kali ini akan membahas materi tentang gerak teknik dasar permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis merupakan permainan bola kecil dengan menggunakan raket sebagai pemukul dan *shuttlecock* sebagai bola. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dalam permainan tunggal atau empat orang dalam permainan ganda, yakni dibagi menjadi 5 tipe pertandingan seperti tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran.

11. Pertanyaan pemantik

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

12. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)
 - a. Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik, berdoa, kemudian peneliti membaca presensi memastikan kondisi peserta didik.
 - b. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai
 - c. Peserta didik melakukan pemanasan (peregangan statis)
2. Kegiatan Inti (60 Menit)
 - a. Langkah 1 PJBL, Mengamati Fenomena
 - a) Peneliti memberikan fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* kepada peserta didik
 - b) Peserta didik mengamati fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*
 - b. Langkah 2 PJBL, Menentukan Pertanyaan Mendasar
 - a) Peneliti menentukan pertanyaan mendasar, bagaimana cara melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*.
 - b) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan
 - c. Langkah 3 PJBL, Mendesain Perencanaan Proyek
 - a) Peneliti meminta peserta didik untuk membuat kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang dengan cara diundi dan meminta masing-masing kelompok untuk membuat proyek praktik materi teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot*, dan *netting* dan merekam video yang berdurasi 5 menit agar dapat dianalisis kemajuan gerakan yang dilakukan oleh kelompok masing-masing di akhir pembelajaran.
 - d. Langkah 4 PJBL, Menyusun Jadwal Proyek
 - a) Peneliti membuat jadwal proyek praktik kepada peserta didik untuk melakukan gerakan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan benar.
 - e. Langkah 5 PJBL, Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek
 - a) Peneliti memonitoring keaktifan peserta didik praktik dan merekam video

Kegiatan Pembelajaran

melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan benar

f. Langkah 6 PJBL, Menguji Hasil dan Mengevaluasi Pengalaman

- a) Peneliti menguji hasil peserta didik dari praktik teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* serta mengevaluasi materi dan kegiatan pembelajaran.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. Peneliti dan peserta didik melakukan refleksi. Kemudian peserta didik membuat simpulan hasil pembelajaran.
- b. Peneliti menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya
- c. Peserta didik di bawah bimbingan peneliti melakukan gerakan pendinginan
- d. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kedua

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

- a. Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik, berdoa, kemudian peneliti membaca presensi memastikan kondisi peserta didik.
- b. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai
- c. Peserta didik melakukan pemanasan (peregangan statis)

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

a. Langkah 1 PJBL, Mengamati Fenomena

- a) Peneliti memberikan fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* kepada peserta didik
- b) Peserta didik mengamati fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*

b. Langkah 2 PJBL, Menentukan Pertanyaan Mendasar

- a) Peneliti menentukan pertanyaan mendasar, bagaimana cara melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*
- b) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan

Kegiatan Pembelajaran

- c. Langkah 3 PJBL, Mendesain Perencanaan Proyek
 - a) Peneliti meminta peserta didik di dalam kelompok masing-masing untuk membuat proyek praktik dan merekam video materi pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot*, dan *netting* dengan gerakan yang benar dan tepat yang dinilai oleh 2 orang evaluator. Rekaman video di akhir pembelajaran dikumpulkan.
 - d. Langkah 4 PJBL, Menyusun Jadwal Proyek
 - a) Peneliti membuat jadwal proyek mempraktikkan dan mengumpulkan video gerak pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* pada masing-masing kelompok dengan benar akhir pembelajaran video dikumpulkan.
 - e. Langkah 5 PJBL, Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek
 - a) Peneliti memonitoring keaktifan peserta didik praktik dan membuat rekaman video teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan benar dan tepat
 - f. Langkah 6 PJBL, Menguji Hasil dan Mengevaluasi Pengalaman
 - a) Peneliti menguji hasil peserta didik dari praktik teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan dinilai oleh 2 orang evaluator dan menguji hasil pengetahuan melalui memberikan lembar soal pertanyaan serta mengevaluasi materi dan kegiatan pembelajaran.
3. Kegiatan Penutup (15 Menit)
- a. Peneliti dan peserta didik melakukan refleksi. Kemudian peserta didik membuat simpulan hasil pembelajaran.
 - b. Peneliti menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya
 - c. Peserta didik di bawah bimbingan peneliti melakukan gerakan pendinginan
 - d. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam

13. Asesmen

- Sikap : Pengamatan peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan pada setiap proses pembelajaran
- Pengetahuan : Peserta didik dapat mengidentifikasi, menguraikan, dan cara menerapkan aktivitas keterampilan gerak pukulan *overhead lob*,

smash, dropshot, dan netting dengan benar.

Keterampilan : Peserta didik dapat mendemonstrasikan, melakukan, dan menerapkan hasil analisis aktivitas keterampilan gerak pukulan *overhead lob smash, dropshot dan netting* dengan benar.

Asesmen :

- a. Sikap : Lembar Observasi
- b. Pengetahuan : Tes Portofolio
- c. Keterampilan : Tes Unjuk Kerja

	Pengetahuan	Keterampilan		
	Tes Tertulis	Awalan	Pelaksanaan	Akhiran
Pertemuan 1 (<i>Overhead Lob, smash, dropshot dan netting</i>)	Lembar Pertanyaan			
Pertemuan 2 (<i>Overhead Lob, smash, dropshot, dan netting</i>)	Lembar Pertanyaan			

Keterangan:

C : 70 – 80

B : 81 – 90

A : 91 -100

14. Pengayaan dan remedial

Pengayaan diberikan kepada peserta didik apabila dilakukan asesmen pada kompetensi yang telah diajarkan, yaitu nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh peneliti. Remedial diberikan kepada peserta didik dengan cara mengulangi materi yang diajarkan

15. Refleksi peserta didik dan Peneliti

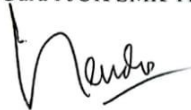
- Untuk Peserta didik

1. Bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ?
2. Apa pencapaian yang telah dilakukan pada pembelajaran ini ?
3. Apa hambatan dan tantangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, bagaimana solusinya ?

- Untuk Peneliti

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

Guru PJOK SMK TI Bali Global Singaraja



Made Hendra Mahardika, S.Pd.
NIP. 198711132023211012.

Singaraja, 16 Agustus 2023

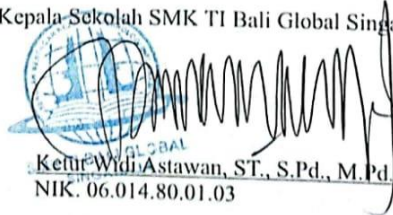
Peneliti



Putu Maruliyana Putra
NIM. 1916011015

Mengetahui

Kepala Sekolah SMK TI Bali Global Singaraja



Ketut Widi Astawan, ST., S.Pd., M.Pd.
NIK. 06.014.80.01.03

III. Lampiran

16. Lembar Kerja Peserta Didik

Amatilah video dan powerpoint teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan pukulan *netting* yang diberikan peneliti. Kemudian peserta didik mempraktikkannya secara 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang bersamaan dengan membuat rekaman video uraian gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* pada pertemuan kedua dikumpulkan, dan menjawab tes pengetahuan melalui lembar soal pertanyaan yang diberikan peneliti kepada peserta didik pada pertemuan kedua.

17. Glosarium

<i>Shuttlecock</i>	: Bola yang digunakan dalam permainan bulutangkis
Raket	: Alat yang digunakan sebagai pemukul
<i>Stance</i>	: Sikap posisi tubuh
<i>Footwork</i>	: Gerak kaki/langkah kaki
<i>Best of three</i>	: Pemenang dua babak dalam permainan bulutangkis
<i>Service</i>	: Pukulan awal dengan raket untuk menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lawan secara diagonal.
<i>Overhead Lob</i>	: Pukulan yang dilakukan di atas kepala dan mengarah tinggi ke belakang lapangan lawan.
<i>Smash</i>	: Pukulan dengan menggunakan tenaga penuh yang mematikan lawan.
<i>Dropshot</i>	: Pukulan dengan dorongan yang bersifat halus
<i>Drive</i>	: Pukulan cepat dan mendatar yang arah sasarannya diantara dua garis ganda bagian belakang lawan
<i>Netting</i>	: Pukulan yang diarahkan sedekat mungkin ke net dengan tenaga yang halus dan melintir tipis di atas net

18. Daftar Pustaka

- Alhusin, S. (2007). *GEMAR BERMAIN BULUTANGKIS*. Sukoharjo: CV "Seti-Aji" Surakarta.
- Dinata, M. (2006 (Revisi)). *BULU TANGKIS 2*. Ciputat: Cerdas Jaya.

Lampiran 28. Modul Ajar Siklus II

MODUL AJAR

SIKLUS II

1. Informasi Umum

1. Identitas

Satuan Pendidikan	: SMK TI Bali Global Singaraja
Guru Mata Pelajaran	: Putu Maruliyana Putra
Kelas/ Fase	: X Akuntansi / E
Alokasi Waktu	: 2 × 2 × 45 Menit
Mata Pelajaran	: PJOK
Materi	: Permainan Bulutangkis

2. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai penerapan keterampilan gerak pada permainan, aktivitas jasmani lainnya, dan kehidupan nyata sehari-hari sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.

3. Kompetensi Awal

Sebagian besar peserta didik belum memahami teknik dasar dalam permainan bulutangkis

4. Profil Pelajar Pancasila

1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar b. Menjalankan perintah agama sesuai kepercayaan masing-masing c. Berkata dan berbuat baik sesuai ajaran agama d. Bersikap ramah, sopan, dan menghargai sesama manusia e. Mencintai dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar dan bertingkah sebagai warga negara yang baik dan tidak melawan hukum
2	Mandiri	a. Mengatur waktu dengan baik

		b. Inisiatif dalam belajar
		c. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik
		d. Mampu bekerja secara mandiri
		e. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
3	Kreatif	a. Memberikan ide yang berbeda dari teman-teman lain dalam suatu proyek
		b. Mampu mengolah informasi atau mencari inspirasi dan melahirkan gagasan baru
		c. Menyelesaikan masalah dengan cara atau pendekatan yang berbeda
4	Bergotong-royong	a. Berkerjasama menatakan dan merapikan peralatan yang digunakan
		b. Membagikan pengetahuan, pengalaman, dan sebagainya kepada teman

5. Sarana dan Prasarana

- Shuttlecock
- Net (Seutas tali)
- Raket
- Stopwatch
- Gambar
- Video Pembelajaran
- HP dan Laptop

6. Target peserta didik

Jumlah peserta didik yang terdiri dari 24 peserta didik dalam 1 kelas x akuntansi

7. Model Pembelajaran

- *Project Based Learning*

II. Komponen Inti

8. Tujuan Pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	IKTP
1.2.2 Mempraktikkan hasil evaluasi penerapan keterampilan gerak pukulan,	• Mampu menampilkan gerak spesifik pukulan <i>overhead lob</i> dan <i>smash</i> yang

12. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)
 - a. Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik, berdoa, kemudian peneliti membaca presensi memastikan kondisi peserta didik.
 - b. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai
 - c. Peserta didik melakukan pemanasan (peregangan statis)
2. Kegiatan Inti (60 Menit)
 - a. Langkah 1 PJBL, Mengamati Fenomena
 - a) Peneliti memberikan fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* kepada peserta didik
 - b) Peserta didik mengamati fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*
 - b. Langkah 2 PJBL, Menentukan Pertanyaan Mendasar
 - a) Peneliti menentukan pertanyaan mendasar, bagaimana cara melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*.
 - b) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan
 - c. Langkah 3 PJBL, Mendesain Perencanaan Proyek
 - a) Peneliti meminta peserta didik untuk praktik dengan kelompok masing-masing pada pertemuan sebelumnya dan meminta masing-masing kelompok untuk membuat proyek praktik materi teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot*, dan *netting* dan merekam video yang berdurasi 5 menit agar dapat dianalisis kemajuan gerakan yang dilakukan oleh kelompok masing-masing di akhir pembelajaran.
 - d. Langkah 4 PJBL, Menyusun Jadwal Proyek
 - a) Peneliti membuat jadwal proyek praktik kepada peserta didik untuk melakukan gerakan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan benar.
 - e. Langkah 5 PJBL, Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

Kegiatan Pembelajaran

- a) Peneliti memonitoring keaktifan peserta didik praktik dan merekam video melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan benar
- f. Langkah 6 PJBL, Menguji Hasil dan Mengevaluasi Pengalaman
 - a) Peneliti menguji hasil peserta didik dari praktik teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* serta mengevaluasi materi dan kegiatan pembelajaran.
3. Kegiatan Penutup (15 Menit)
 - a. Peneliti dan peserta didik melakukan refleksi. Kemudian peserta didik membuat simpulan hasil pembelajaran.
 - b. Peneliti menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya
 - c. Peserta didik di bawah bimbingan peneliti melakukan gerakan pendinginan
 - d. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kedua

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)
 - a. Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik, berdoa, kemudian peneliti membaca presensi memastikan kondisi peserta didik.
 - b. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai
 - c. Peserta didik melakukan pemanasan (peregangan statis)
2. Kegiatan Inti (60 Menit)
 - a. Langkah 1 PJBL, Mengamati Fenomena
 - a) Peneliti memberikan fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* kepada peserta didik
 - b) Peserta didik mengamati fenomena berupa video dan powerpoint gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*
 - b. Langkah 2 PJBL, Menentukan Pertanyaan Mendasar
 - a) Peneliti menentukan pertanyaan mendasar, bagaimana cara melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*

Kegiatan Pembelajaran

- b) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan
- c. Langkah 3 PJBL, Mendesain Perencanaan Proyek
 - a) Peneliti meminta peserta didik di dalam kelompok masing-masing untuk membuat proyek praktik dan merekam video materi pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot*, dan *netting* dengan gerakan yang benar dan tepat yang dinilai oleh 2 orang evaluator. Rekaman video di akhir pembelajaran dikumpulkan.
- d. Langkah 4 PJBL, Menyusun Jadwal Proyek
 - a) Peneliti membuat jadwal proyek mempraktikkan dan mengumpulkan video gerak pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* pada masing-masing kelompok dengan benar akhir pembelajaran video dikumpulkan.
- e. Langkah 5 PJBL, Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek
 - a) Peneliti memonitoring keaktifan peserta didik praktik dan membuat rekaman video teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan benar dan tepat
- f. Langkah 6 PJBL, Menguji Hasil dan Mengevaluasi Pengalaman
 - a) Peneliti menguji hasil peserta didik dari praktik teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan dinilai oleh 2 orang evaluator dan menguji hasil pengetahuan melalui memberikan lembar soal pertanyaan serta mengevaluasi materi dan kegiatan pembelajaran.
- 3. Kegiatan Penutup (15 Menit)
 - a. Peneliti dan peserta didik melakukan refleksi. Kemudian peserta didik membuat simpulan hasil pembelajaran.
 - b. Peserta didik di bawah bimbingan peneliti melakukan gerakan pendinginan
 - c. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam

13. Asesmen

- Sikap** : Pengamatan peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan pada setiap proses pembelajaran
- Pengetahuan** : Peserta didik dapat mengidentifikasi, menguraikan, dan cara menerapkan aktivitas keterampilan gerak pukulan *overhead lob*,

smash, dropshot, dan netting dengan benar.

Keterampilan : Peserta didik dapat mendemonstrasikan, melakukan, dan menerapkan hasil analisis aktivitas keterampilan gerak pukulan *overhead lob smash, dropshot dan netting* dengan benar.

Asesmen :

- a. Sikap : Lembar Observasi
- b. Pengetahuan : Tes Portofolio
- c. Keterampilan : Tes Unjuk Kerja

	Pengetahuan	Keterampilan		
	Tes Tertulis	Awalan	Pelaksanaan	Akhiran
Pertemuan 1 (<i>Overhead Lob, smash, dropshot dan netting</i>)	Lembar Pertanyaan			
Pertemuan 2 (<i>Overhead Lob, smash, dropshot, dan netting</i>)	Lembar Pertanyaan			

Keterangan:

C : 70 – 80

B : 81 – 90

A : 91 -100

14. Pengayaan dan remedial

Pengayaan diberikan kepada peserta didik apabila dilakukan asesmen pada kompetensi yang telah diajarkan, yaitu nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh peneliti. Remedial diberikan kepada peserta didik dengan cara mengulangi materi yang diajarkan

15. Refleksi peserta didik dan Peneliti

- Untuk Peserta didik

1. Bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ?
2. Apa pencapaian yang telah dilakukan pada pembelajaran ini ?
3. Apa hambatan dan tantangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, bagaimana solusinya ?

- Untuk Peneliti

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

Singaraja, 28 Agustus 2023

Peneliti

Guru PJOK SMK TI Bali Global Singaraja




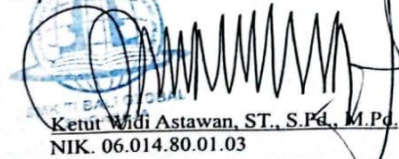
Made Hendra Mahardika, S.Pd.
NIP. 198711132023211012



Putu Maruliyana Putra
NIM. 1916011015

Mengetahui

Kepala Sekolah SMK TI Bali Global Singaraja



Ketut Widi Astawan, ST., S.Pd., M.Pd.
NIK. 06.014.80.01.03

III. Lampiran

16. Lembar Kerja Peserta Didik

Amatilah video dan powerpoint teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan pukulan *netting* yang diberikan peneliti. Kemudian peserta didik mempraktikkannya secara 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang bersamaan dengan membuat rekaman video uraian gerak teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* pada pertemuan kedua dikumpulkan, dan menjawab tes pengetahuan melalui lembar soal pertanyaan yang diberikan peneliti kepada peserta didik pada pertemuan kedua.

17. Glosarium

<i>Shuttlecock</i>	: Bola yang digunakan dalam permainan bulutangkis
Raket	: Alat yang digunakan sebagai pemukul
<i>Stance</i>	: Sikap posisi tubuh
<i>Footwork</i>	: Gerak kaki/langkah kaki
<i>Best of three</i>	: Pemenang dua babak dalam permainan bulutangkis
<i>Service</i>	: Pukulan awal dengan raket untuk menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lawan secara diagonal.
<i>Overhead Lob</i>	: Pukulan yang dilakukan di atas kepala dan mengarah tinggi ke belakang lapangan lawan.
<i>Smash</i>	: Pukulan dengan menggunakan tenaga penuh yang mematikan lawan.
<i>Dropshot</i>	: Pukulan dengan dorongan yang bersifat halus
<i>Drive</i>	: Pukulan cepat dan mendatar yang arah sasarannya diantara dua garis ganda bagian belakang lawan
<i>Netting</i>	: Pukulan yang diarahkan sedekat mungkin ke net dengan tenaga yang halus dan melintir tipis di atas net

18. Daftar Pustaka

- Alhusin, S. (2007). *GEMAR BERMAIN BULUTANGKIS*. Sukoharjo: CV "Seti-Aji" Surakarta.
- Dinata, M. (2006 (Revisi)). *BULU TANGKIS 2*. Ciputat: Cerdas Jaya.

Lampiran 29. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama



Gambar 1. Peneliti melakukan pendahuluan menyapa, absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik



Gambar 2. Peneliti memberikan kepada peserta didik untuk mengamati fenomena berupa video dan powerpoint dari teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot*, dan *netting*

Lampiran 30. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama



Gambar 3. Peneliti memonitor peserta didik dan kemajuan proyek serta menguji hasil praktik peserta didik melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*



Gambar 4. Peneliti melakukan kegiatan penutup seperti merefleksi pembelajaran, memberikan pendinginan terhadap peserta didik dan doa mengakhiri pembelajaran

Lampiran 31. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan kedua



Gambar 5. Peneliti menguji hasil pengetahuan peserta didik dengan memberikan lembar soal pertanyaan dengan materi teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*



Gambar 6. Peneliti mengarahkan peserta didik untuk melakukan pemanasan

Lampiran 32. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan kedua



Gambar 7. Peneliti menguji hasil praktik peserta didik melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan dinilai oleh 2 orang evaluator



Gambar 8. Peneliti mengarahkan peserta didik untuk melakukan pendinginan

Lampiran 33. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan kedua



Gambar 9. Peneliti melakukan evaluasi, refleksi, dan tindak lanjut pada kegiatan penutup



Lampiran 34. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan pertama



Gambar 10. Peneliti memberikan kepada peserta didik untuk mengamati fenomena berupa video dan powerpoint dari teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*



Gambar 11. Peneliti memonitor peserta didik dan kemajuan proyek dari pelaksanaan praktik peserta didik melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting*

Lampiran 35. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan kedua



Gambar 12. Peneliti menguji hasil pengetahuan peserta didik dengan memberikan lembar soal pertanyaan dengan materi teknik dasar pukulan *overhead lob, smash, dropshot* dan *netting*



Gambar 13. Peneliti mengarahkan peserta didik untuk melakukan pemanasan

Lampiran 36. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan kedua



Gambar 14. Peneliti menguji hasil praktik peserta didik melakukan teknik dasar pukulan *overhead lob*, *smash*, *dropshot* dan *netting* dengan dinilai oleh 2 orang evaluator



Gambar 15. Peneliti meminta peserta didik untuk melakukan pendinginan

Lampiran 39. Dokumentasi kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan kedua



Gambar 16. Peneliti mengevaluasi, merefleksikan, memberikan tindak lanjut, dan mengakhiri dengan doa penutup



Lampiran 38. Memberikan Surat Izin Penelitian kepada Wakasek Kurikulum serta didampingi oleh Kepala Sekolah



Gambar 17. Memberikan Surat Izin Penelitian kepada Wakasek Kurikulum serta didampingi oleh Kepala Sekolah



RIWAYAT HIDUP



Putu Maruliyana Putra, tempat lahir di Denpasar pada tanggal 26 Maret 2001, Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Made Redana dan Ibu Ni Luh Gede Yuliastini, penulis beragama Hindu dan berkebangsaan Indonesia. Kini penulis beralamat Banjar Celagi Desa Denbantas, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan tingkat pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 3 Dajan Peken Tabanan dan lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 3 Tabanan dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019, penulis lulus dari SMA Negeri 2 Tabanan dan melanjutkan Pendidikan sarjana di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2023 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Kecil Pada Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024”

