

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Palopo



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO
 LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
 MASYARAKAT (LPPM)

Lt. 2 Gedung MCC Universitas Muhammadiyah Palopo
 Jl. Jend. Sudirman Km. 03 Bontata, Kota Palopo (91959) – Telp/Fax: (0471) 327429

Nomor : 123/III.3.AU/LPPM/F/2020 Palopo, 24 Juni 2020
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala SMP Negeri 10 Palopo
 Di _____
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa tingkat akhir yang akan menyelesaikan studi Strata Satu (S.1) pada Universitas Muhammadiyah Palopo diwajibkan menyusun karya ilmiah (Skripsi) sebagai salah satu syarat penyelesaian studi. Oleh karena itu, mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian untuk memperoleh data yang valid guna mendukung dan terlaksananya penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan maksud tersebut, mohon kiranya diberikan izin meneliti, kepada :

Nama : Nurhidayah Hasyim
 Stambuk/NIRM : 1685201064
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Fakultas : FKIP
 Jurusan/Program Studi : Penjaskesrek
 Alamat : Jl. Yogie. S Memed
 No. Hp. : 082347154443

Mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian untuk penulisan Skripsi dengan judul **"Upaya Meningkatkan Pembelajaran Dasar Long Service Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode Inquiry pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo"**.

Demikian permohonan dari kami, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'Alaikum Wr. Wb.

Kepala,

Goso, S.E., M.M
 NIDN: 0912067603

Tembusan:
 - Ketua Prodi
 - Peringgal

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMP Negeri 10 Palopo



**PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 10 PALOPO**

Alamat : Jl. Yogi S. Momo, Kel. Songha Kec. Wiro Seltan Telp. (0471) 3310631

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/054/SMPN 10/IX/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sunarsih, S.Pd., MM
NIP : 19690610 199203 2 012
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah
Instansi : SMP Negeri 10 Palopo

Menerangkan Bahwa, Saudari :

Nama : Nurhidayah Hasyim
NIM : 1685201064
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Penjaskesrek

Adalah benar telah melaksanakan penelitian dengan baik mulai dari tanggal 6-27 Juli 2020 dalam menyusun karya ilmiah (Skripsi) yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Pembelajaran Dasar Long Service Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode Inquiry Pada Siswa Kelas VII SMPN 10 palopo*"

Demikian surat keterangan penelitian ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 28 September 2020

a/n-Kepala SMPN 10 Palopo

Wakil Kepala SMPN 10 Palopo



Sunarsih, S.Pd., MM

NIP 19690610 199203 2 012

Lampiran 3. RPP Siklus I**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)**

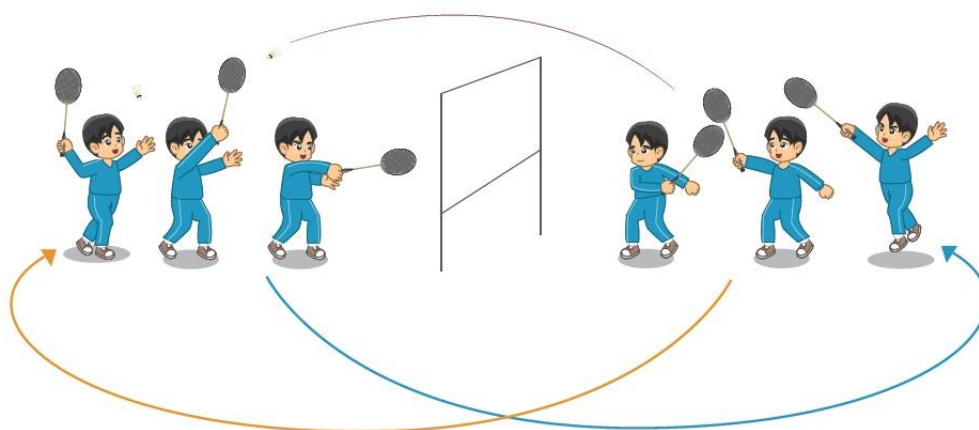
Sekolah : SMP Negeri 10 Palopo

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani

Kelas/Semester : VIII/A

Materi Pokok : Permainan Bulutangkis

Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (6 jam)

Permainan Bulutangkis Siklus I

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli serta menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan aktifitas fisik.
2. Memahami dan mempraktekkan teknik dasar long service dalam permainan bulutangkis melalui metode inquiry.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KI	Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi
1	a.	Berperilaku sportif dalam bermain.	Melakukan aktifitas olahraga sesuai aturan
	b.	Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana aktivitas serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.	Menjalankan peraturan keselamatan dalam aktifitas olahraga
			Tidak melakukan gerakan yang membahayakan diri sendiri dan orang lain
c.	Menunjukkan kemauan kerja sama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.	Bersama-sama kelompok memperhatikan dan gerakan yang dipraktikkan guru	
			Bersama-sama kelompok mempraktikkan gerakan yang dicontohkan atau diperlihatkan oleh guru
2	a.	Memahami dan mempraktekkan teknik dasar long service dalam permainan bulutangkis melalui metode inquiry.	Menjelaskan konsep teknik dasar <i>long service</i> bulutangkis.
			Mempraktikkan teknik dasar <i>long service</i> bulutangkis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

1. Menjelaskan cara memegang raket dengan benar
2. Menjelaskan teknik dasar service dengan benar (long service)
3. Menjelaskan posisi jatuh shuttlecock yang benar pada saat melakukan long service
4. Melakukan cara memegang raket
5. Melakukan teknik dasar long service dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

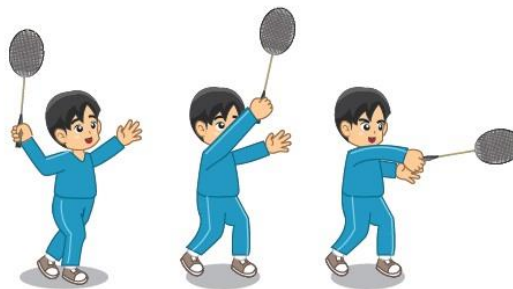
Permainan Bulutangkis adalah suatu permainan yang dapat dimainkan untuk nomor perorangan (tunggal) ataupun beregu (ganda) dengan menggunakan raket dan shuttlecock dapat dimainkan di lapangan terbuka maupun tertutup dengan dibatasi oleh net di tengah lapangan.

1. Cara Memegang Raket

- a. Pegangan raket seperti berjabat tangan (membentuk "V")
- b. Pakai tiga jari (jari tengah, jari manis, dan jari kelingking) untuk cara menggenggam raket, jari telunjuk ditempatkan sedikit terpisah dari ketiga jari yang tadi
- c. Ibu jari diletakkan tepat diantara jari telunjuk dan ketiga jari tersebut.

2. Cara Melakukan Teknik Dasar Long Service

- a. Letakkan kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang agak melebar.
- b. Ayunkan tangan dari belakang ke depan yang disertai dengan pukulan sehingga pada akhirnya gerakan dari seluruh pukulan. Raket berada di atas badan pada saat tengah memukul.
- c. Ayunkan raket disertai memindahkan berat badan dari belakang ke depan secara optimal.
- d. Segera turunkan tangan kiri kembali sesaat setelah kok terlepas dari tangan.



E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode : Inquiry

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

MEDIA

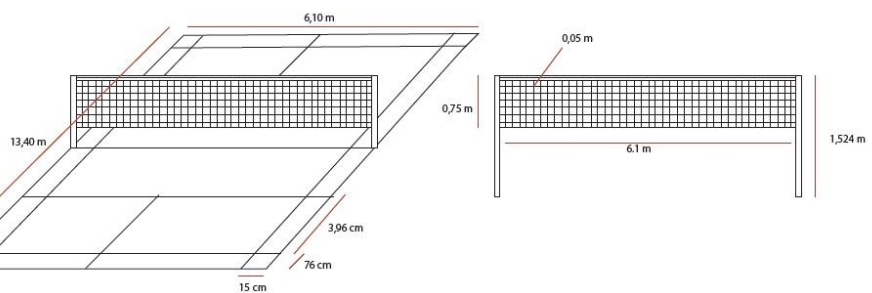
1. Buku pegangan guru dan siswa SMP kelas VIII. Muhajir, dkk; Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Jakarta: Piskurbuk Kemendikbud RI.
2. Buku Permainan Bulutangkis

ALAT DAN BAHAN

- a) Peluit
- b) Shuttlecock
- c) Raket



- d) Lapangan



G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

PENDAHULUAN

1. Pendahuluan (20 Menit)
 - a. Berbaris dan berdoa dipimpin oleh guru

- b. Peneliti mengabsen dan mempertanyakan keadaan dan kondisi Kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan permainan.
- c. Peneliti meminta salah seorang siswa untuk memimpin aktifitas pemanasan. pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas olah raga yang akan dipelajari.
- d. Saat melakukan pemanasan peneliti mengamati gerakan pemanasan yang dilakukan siswa, jika terdapat siswa yang melakukan kesalahan, Peneliti memberikan petunjuk dan mendemonstrasikan gerakan pemanasan yang benar.
- e. Peneliti mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik.
- f. Peneliti mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi pokok yang akan dipelajari.
- g. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- h. Peneliti menyampaikan pengorganisasian kelas yaitu: kegiatan pembelajaran akan dilakukan dalam bentuk kelompok.

KEGIATAN INTI

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

- Mengamati
 1. Guru mendemonstrasikan cara bermain bulu tangkis yaitu:
 - a) Cara memegang raket yang benar dan cara memegang bulu (cock)
 - b) Cara memukul dengan pukulan forehand (*long service*)
- Menanyakan
 1. Peserta didik mendiskusikan cara memegang raket yang belum sempurna.
 2. Peserta didik mendiskusikan bagaimana cara long service yang benar
- Mencoba/ Mengumpulkan Data (Informasi)
 1. Memegang-megang raket menggunakan pegangan forehand
 2. Melakukan teknik dasar long service.
 3. Memukul shuttlecock sekuatnya ke depan melewati net menggunakan long service dan pegangan forehand serta mengamati letak jatuhnya shuttlecock.
- Mengasosiasi/ Menganalisis Data (Informasi)

Peserta didik Menemukan gerak fundamental permainan badminton (teknik pegangan raket, long service) yang paling sesuai untuk kebutuhan sendiri dengan menunjukkan disiplin dan percaya diri.

- Mengkomunikasikan
 1. Mendiskusikan setiap gerak fundamental permainan badminton (teknik pegangan raket, long service) dengan benar dan membuat kesimpulannya.
 2. Mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang sering dilakukan saat melakukan gerak fundamental permainan badminton (teknik pegangan raket, long service), dengan benar dan membuat kesimpulannya.

KEGIATAN PENUTUP

- a. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik.
- b. Guru menginformasikan kepada peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran berlangsung
- c. Salah satu peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan manfaatnya.

PERTEMUAN KEDUA

PENDAHULUAN

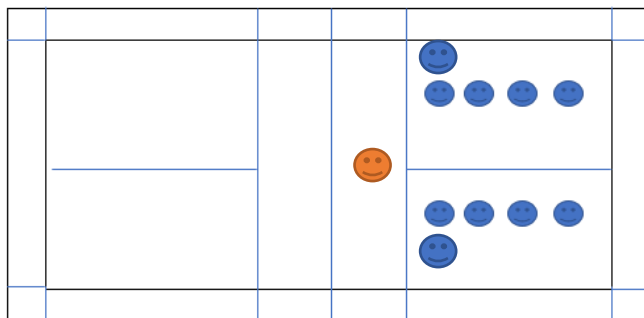
1. Pendahuluan (20 Menit)

- a. Berbaris dan berdoa dipimpin oleh guru
- b. Peneliti mengabsen dan mempertanyakan keadaan dan kondisi Kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan permainan.
- c. Peneliti meminta salah seorang siswa untuk memimpin aktifitas pemanasan. pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas olah raga yang akan dipelajari.
- d. Saat melakukan pemanasan peneliti mengamati gerakan pemanasan yang dilakukan siswa, jika terdapat siswa yang melakukan kesalahan, Peneliti memberikan petunjuk dan mendemonstrasikan gerakan pemanasan yang benar.
- e. Peneliti mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik.
- f. Peneliti mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi pokok yang akan dipelajari.
- g. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- h. Peneliti menyampaikan pengorganisasian kelas yaitu: kegiatan pembelajaran akan dilakukan dalam bentuk kelompok.

- i. Kemudian Peneliti membagi menjadi 2 kelompok, siswa berbaris di depan net dan melakukan teknik dasar long service sesuai dengan kelompoknya masing.

KEGIATAN INTI

- A. Mempraktikkan pembelajaran dasar long service menggunakan metode inquiry



Keterangan :

-  : Siswa
 : Guru

- a. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dalam posisi berdiri menghadapan net.
- b. Peneliti menjelaskan dan mempraktikkan apa yang akan dilakukan.
- c. Peneliti memerintahkan 2 siswa yang sudah bisa melakukan long service dengan benar untuk mengajari siswa yang lainnya.
- d. Demikian selanjutnya dilakukan secara bergantian.
- e. Setelah siswa latihan peneliti melakukan tes long service yang sebenarnya.

KEGIATAN PENUTUP

1. Peneliti membariskan siswa dengan posisi duduk.
2. Peneliti mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan
3. Peneliti membagikan soal kepada siswa untuk mengetahui peningkatan psikomotoriknya.
4. Sebelum mengakhiri pembelajaran peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat dalam melakukan pembelajaran.

H. PENILAIAN

KOMPETENSI PENGETAHUAN

1. Teknik Penilaian: Tertulis pilihan Ganda (lihat lampiran)
2. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
3. Indikator : (lihat lampiran)

KOMPETENSI SIKAP

1. Teknik Penilaian: Observasi
2. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
3. Indikator : (lihat lampiran)

No.	Nama Siswa	Butir Nilai																Nilai Rata-rata	Ket.							
		Kerja Sama				Kedisiplinan				Sportivitas				Tanggung Jawab												
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
Skor Maksimal = 16																										

Keterangan :

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

KOMPETENSI KETERAMPILAN

1. Teknik Penilaian: Observasi
2. Bentuk Instrumen: Lembar Obser
3. Indikator : (lihat lampir)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Nilai Rata-rata	Ket.												
		Pegangan Raket				Pukulan				Ketepatan Jatuh Shuttlecock																	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4														
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
Skor Maksimal = 12																											

Keterangan :

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai tes psikomotor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif

Mengetahui,
Kepala SMPN 10 Palopo

Palopo 12 Januari 2020
Mahasiswa

Drs. Abdul Azis.
NIP. 19670715 199412 1 007

Nurhidayah Hasyim
NIM. 1685201064

Lampiran 4. RPP Siklus II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)**

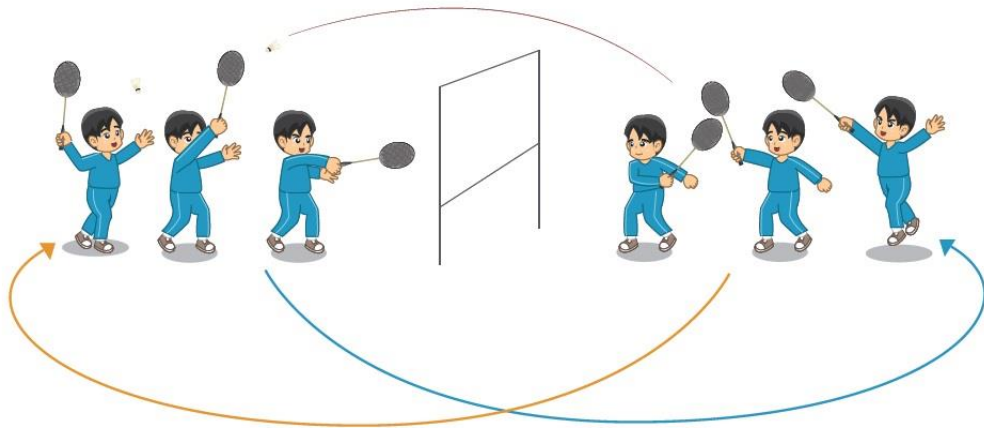
Sekolah : SMP Negeri 10 Palopo

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani

Kelas/Semester : VIII/A

Materi Pokok : Permainan Bulutangkis

Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (6 jam)

Permainan Bulutangkis Siklus II

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli serta menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan aktifitas fisik.
2. Memahami dan mempraktekkan teknik dasar long service dalam permainan bulutangkis melalui metode inquiry.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KI	Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi
1	a.	Berperilaku sportif dalam bermain.	Melakukan aktifitas olahraga sesuai aturan
	b.	Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana aktivitas serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.	Menjalankan peraturan keselamatan dalam aktifitas olahraga
			Tidak melakukan gerakan yang membahayakan diri sendiri dan orang lain
c.	Menunjukkan kemauan kerja sama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.	Bersama-sama kelompok memperhatikan dan gerakan yang dipraktikkan guru	
		Bersama-sama kelompok mempraktikkan gerakan yang dicontohkan atau diperlihatkan oleh guru	
2	a.	Memahami dan mempraktekkan teknik dasar long service dalam permainan bulutangkis melalui metode inquiry.	Menjelaskan konsep teknik dasar <i>long service</i> bulutangkis.
			Mempraktikkan teknik dasar <i>long service</i> bulutangkis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

6. Menjelaskan cara memegang raket dengan benar
7. Menjelaskan teknik dasar service dengan benar (long service)
8. Menjelaskan posisi jatuh shuttlecock yang benar pada saat melakukan long service
9. Melakukan cara memegang raket
10. Melakukan teknik dasar long service dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

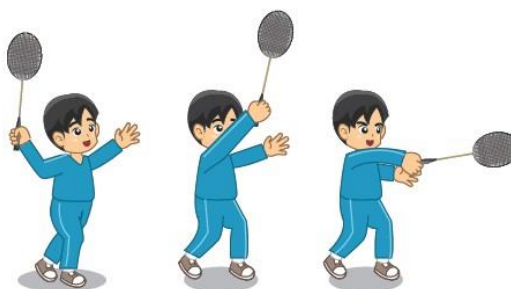
Permainan Bulutangkis adalah suatu permainan yang dapat dimainkan untuk nomor perorangan (tunggal) ataupun beregu (ganda) dengan menggunakan raket dan shuttlecock dapat dimainkan di lapangan terbuka maupun tertutup dengan dibatasi oleh net di tengah lapangan.

1. Cara Memegang Raket

- a. Pegangan raket seperti berjabat tangan (membentuk "V")
- b. Pakai tiga jari (jari tengah, jari manis, dan jari kelingking) untuk cara menggenggam raket, jari telunjuk ditempatkan sedikit terpisah dari ketiga jari yang tadi
- c. Ibu jari diletakkan tepat diantara jari telunjuk dan ketiga jari tersebut.

2. Cara Melakukan Teknik Dasar Long Service

- a. Letakkan kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang agak melebar.
- b. Ayunkan tangan dari belakang ke depan yang disertai dengan pukulan sehingga pada akhirnya gerakan dari seluruh pukulan. Raket berada di atas badan pada saat tengah memukul.
- c. Ayunkan raket disertai memindahkan berat badan dari belakang ke depan secara optimal.
- d. Segera turunkan tangan kiri kembali sesaat setelah kok terlepas dari tangan.



E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific

2. Metode : Inquiry

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

MEDIA

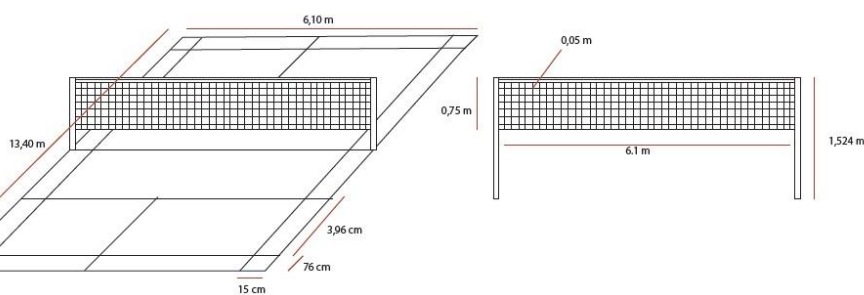
1. Buku pegangan guru dan siswa SMP kelas VIII. Muhajir, dkk; Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Jakarta: Piskurbuk Kemendikbud RI.
2. Buku Permainan Bulutangkis

ALAT DAN BAHAN

- a. Peluit
- b. Shuttlecock
- c. Raket



- d. Lapangan



G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

PENDAHULUAN

1. Pendahuluan (20 Menit)
 - a. Berbaris dan berdoa dipimpin oleh guru

- b. Peneliti mengabsen dan mempertanyakan keadaan dan kondisi Kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan permainan.
- c. Peneliti meminta salah seorang siswa untuk memimpin aktifitas pemanasan. pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas olah raga yang akan dipelajari.
- d. Saat melakukan pemanasan peneliti mengamati gerakan pemanasan yang dilakukan siswa, jika terdapat siswa yang melakukan kesalahan, Peneliti memberikan petunjuk dan mendemonstrasikan gerakan pemanasan yang benar.
- e. Peneliti mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik.
- f. Peneliti mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi pokok yang akan dipelajari.
- g. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- h. Peneliti menyampaikan pengorganisasian kelas yaitu: kegiatan pembelajaran akan dilakukan dalam bentuk kelompok.

KEGIATAN INTI

3. Kegiatan Inti (90 Menit)

- Mengamati
 1. Guru mendemonstrasikan cara bermain bulu tangkis yaitu:
 - a. Cara memegang raket yang benar dan cara memegang bulu (cock)
 - b. Cara memukul dengan pukulan forehand (long service)
- Menanyakan
 1. Peserta didik mendiskusikan cara memegang raket yang belum sempurna.
 2. Peserta didik mendiskusikan bagaimana cara long service yang benar
- Mencoba/ Mengumpulkan Data (Informasi)
 1. Memegang-megang raket menggunakan pegangan forehand
 2. Melakukan teknik dasar long service.
 3. Memukul shuttlecock sekuatnya ke depan melewati net menggunakan long service dan pegangan forehand serta mengamati letak jatuhnya shuttlecock.
- Mengasosiasi/ Menganalisis Data (Informasi)

Peserta didik Menemukan gerak fundamental permainan badminton (teknik pegangan raket, long service) yang paling sesuai untuk kebutuhan sendiri dengan menunjukkan disiplin dan percaya diri.

➤ Mengkomunikasikan

1. Mendiskusikan setiap gerak fundamental permainan badminton (teknik pegangan raket, long service) dengan benar dan membuat kesimpulannya.
2. Mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang sering dilakukan saat melakukan gerak fundamental permainan badminton (teknik pegangan raket, long service), dengan benar dan membuat kesimpulannya.

KEGIATAN PENUTUP

1. Peneliti membariskan siswa dengan posisi duduk.
2. Peneliti mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan
3. Sebelum mengakhiri pembelajaran peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat dalam melakukan pembelajaran.

PERTEMUAN KEDUA

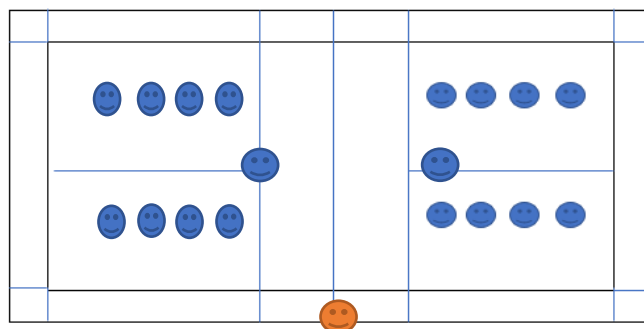
PENDAHULUAN

1. Pendahuluan (20 Menit)

- a. Berbaris dan berdoa dipimpin oleh guru
- b. Peneliti mengabsen dan mempertanyakan keadaan dan kondisi Kesehatan siswa, jika ada yang sakit siswa bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan permainan.
- c. Peneliti meminta salah seorang siswa untuk memimpin aktifitas pemanasan. pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas olah raga yang akan dipelajari.
- d. Saat melakukan pemanasan peneliti mengamati gerakan pemanasan yang dilakukan siswa, jika terdapat siswa yang melakukan kesalahan, Peneliti memberikan petunjuk dan mendemonstrasikan gerakan pemanasan yang benar.
- e. Peneliti mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik.
- f. Peneliti mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi pokok yang akan dipelajari.
- g. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- h. Peneliti menyampaikan pengorganisasian kelas yaitu: kegiatan pembelajaran akan dilakukan dalam bentuk kelompok.
- i. Kemudian Peneliti membagi menjadi 4 kelompok, siswa berbaris di depan net dan melakukan teknik dasar long service sesuai dengan kelompoknya masing

KEGIATAN INTI

1. Mempraktikkan pembelajaran dasar long service menggunakan metode inquiry



Keterangan :

-  : Siswa
 : Guru

- a. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dalam posisi berdiri menghadapan net.
- b. Peneliti menjelaskan dan mempraktikkan apa yang akan dilakukan.
- c. Peneliti memerintahkan 2 siswa yang sudah bisa melakukan long service dengan benar untuk mengajari siswa yang lainnya.
- d. Demikian selanjutnya dilakukan secara bergantian.
- e. Setelah siswa latihan peneliti melakukan tes long service yang sebenarnya.

KEGIATAN PENUTUP

1. Peneliti membariskan siswa dengan posisi duduk.
2. Peneliti mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan
3. Peneliti membagikan soal kepada siswa untuk mengetahui peningkatan psikomotoriknya.
4. Sebelum mengakhiri pembelajaran peneliti memberikan motivasi serta pujian kepada siswa agar tetap semangat dalam melakukan pembelajaran.

H. PENILAIAN

KOMPETENSI PENGETAHUAN

4. Teknik Penilaian: Tertulis pilihan Ganda (lihat lampiran)
5. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
6. Indikator : (lihat lampiran)

KOMPETENSI SIKAP

4. Teknik Penilaian: Observasi
5. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
6. Indikator : (lihat lampiran)

No.	Nama Siswa	Butir Nilai																Nilai Rata-rata	Ket.								
		Kerja Sama				Kedisiplinan				Sportivitas				Tanggung Jawab													
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
Skor Maksimal = 16																											

Keterangan :

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

KOMPETENSI KETERAMPILAN

4. Teknik Penilaian: Observasi
5. Bentuk Instrumen: Lembar Obser
6. Indikator : (lihat lampir)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Nilai Rata-rata	Ket.													
		Pegangan Raket				Pukulan				Ketepatan Jatuh Shuttlecock																		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4															
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
Skor Maksimal = 12																												

Keterangan :

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai tes psikomotor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif


Mengetahui,
Kepala SMPN 10 Palopo

Palopo 12 Januari 2020
Mahasiswa

Drs. Abdul Azis.
NIP. 19670715 199412 1 007

Nurhidayah Hasyim
NIM. 1685201064

Lampiran 5. Data Awal dari SMP Negeri 10 Palopo

 PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 10 PALOPO JL. Yogie. S Memed Kel. Songka Kec. Wara Selatan Kota Palopo DAFTAR HADIR DAN NILAI SISWA							
BULUTANGKIS							
KELAS							
SEMESTER							
TAHUN AJARAN							
NO	NAMA SISWA	Penilaian			Jumlah	Nilai	Ket.
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan			
1	ADIT	75	80	80	235	78.333	Tuntas
2	AFNAN	68	70	67	205	68.333	Tidak Tuntas
3	AMRUL	68	70	69	207	69	Tidak Tuntas
4	ALIFISABILIL	75	60	70	205	68.333	Tidak Tuntas
5	ANDI BATAR	62	60	70	192	64	Tidak Tuntas
6	ANGGUN	81	80	80	241	80.333	Tuntas
7	ALAM	62	70	66	198	66	Tidak Tuntas
8	AMEL	62	60	71	193	64.333	Tidak Tuntas
9	ARIL	62	80	71	213	71	Tidak Tuntas
10	ARINI	68	60	70	198	66	Tidak Tuntas
11	CINTA	68	60	67	195	65	Tidak Tuntas
12	DESWITA	62	60	70	192	64	Tidak Tuntas
13	DIRA	62	70	66	198	66	Tidak Tuntas
14	DITA LESTAR	62	60	71	193	64.333	Tidak Tuntas
15	EVA KUMALA	62	60	69	191	63.667	Tidak Tuntas
16	FEBRIANTI	62	70	71	203	67.667	Tidak Tuntas
17	FILSA	62	70	70	202	67.333	Tidak Tuntas
18	GITA	62	70	70	202	67.333	Tidak Tuntas
19	IAN ADI PUTR	75	80	75	230	76.667	Tuntas
20	ISRA ANISA	68	60	73	201	67	Tidak Tuntas
21	M. GIBRAN	62	80	71	213	71	Tidak Tuntas
22	MUSLIMAH	68	70	67	205	68.333	Tidak Tuntas
23	NASRIA PUTR	62	60	67	189	63	Tidak Tuntas
24	NIA RAMADE	62	70	71	203	67.667	Tidak Tuntas
25	NITA NOVITA	62	80	74	216	72	Tidak Tuntas
26	NURHALISA	62	70	67	199	66.333	Tidak Tuntas
27	RASTI	62	70	71	203	67.667	Tidak Tuntas
28	SAHRIL	75	80	79	234	78	Tuntas
29	SUTIA	68	80	70	218	72.667	Tidak Tuntas
30	SUCI	62	60	71	193	64.333	Tidak Tuntas
Rata-Rata						1993.477778	

Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa Siklus I dan II

DAFTAR HADIR SISWA

SEKOLAH : SMP Negeri 10 Palopo

KELAS : VIII.A

ALOKASI WAKTU : 3 X 45 Menit

No.	Nama Siswa	Paraf Pertemuan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Adit	✓	✓	✓	✓	
2	Afnan	✓	✓	✓	✓	
3	Amrul	✓	✓	✓	✓	
4	Alifisabilillah	✓	✓	✓	✓	
5	Andi Batara	✓	✓	✓	✓	
6	Anggun	✓	✓	✓	✓	
7	Alam	✓	✓	✓	✓	
8	Amel	✓	✓	✓	✓	
9	Aril	✓	✓	✓	✓	
10	Arini	✓	✓	✓	✓	
11	Cinta	✓	✓	✓	✓	
12	Deswita	✓	✓	✓	✓	
13	Dira	✓	✓	✓	✓	
14	Dita Lestari	✓	✓	✓	✓	
15	Eva Kumala	✓	✓	✓	✓	
16	Febrianti	✓	✓	✓	✓	
17	Filsa	✓	✓	✓	✓	
18	Gita	✓	✓	✓	✓	
19	Ian Adi Putra	✓	✓	✓	✓	
20	Isra Anisa	✓	✓	✓	✓	
21	M. Gibran	✓	✓	✓	✓	
22	Muslimah	✓	✓	✓	✓	
23	Nasria Putri	✓	✓	✓	✓	
24	Nia Ramadhani	✓	✓	✓	✓	
25	Nita Novita	✓	✓	✓	✓	
26	Nurhalisa	✓	✓	✓	✓	
27	Rasti	✓	✓	✓	✓	
28	Sahril	✓	✓	✓	✓	
29	Sutia	✓	✓	✓	✓	
30	Suci	✓	✓	✓	✓	

Palopo,

TTD Peneliti

Nurhidayah Hasyim

Lampiran 7. Lembar Penilaian Pengetahuan Siklus I**LEMBAR TES PENGETAHUAN**

Nama Siswa :
Kelas :
SIKLUS : I

Soal Pilihan Ganda

1. Bola dalam permainan bulutangkis disebut
 - a. Pimpong
 - b. Golf
 - c. Shuttlecock/kok
 - d. Tenis
 - e. Futsal
2. Panjang jaring untuk permainan bulutangkis adalah
 - a. 6,79 cm
 - b. 6,19 cm
 - c. 7,79 cm
 - d. 6,20 cm
 - e. 6,22 cm
3. Piala Thomas dipertandingkan sekali dalam
 - a. 1 tahun
 - b. 2 tahun
 - c. 3 tahun
 - d. 4 tahun
 - e. 5 tahun
4. Induk organisasi bulutangkis se Indonesia adalah
 - a. PBSI
 - b. PBTS
 - c. PASI
 - d. PSSI
 - e. PRSI
5. Berikut yang bukan teknik dalam permainan bulutangkis adalah
 - a. Servis pendek
 - b. Servis panjang
 - c. Servis cambuk
 - d. Servis datar
 - e. Servis flick
6. Olahraga bulutangkis berasal dari negara
 - a. Inggris
 - b. Amerika Serikat
 - c. Jerman
 - d. India
 - e. Paris
7. Garis tengah lingkaran bulu adalah
 - a. 51 mm
 - b. 52 mm

- c.* 53 mm
 - d.* 54 mm
 - e.* 55 cm
8. Pukulan yang mematikan dalam bulutangkis dinamakan
- a.* Pukulan lob
 - b.* Pukulan smash
 - c.* Pukulan servis
 - d.* Pukulan dropshot
 - e.* Pukulan bawah
9. Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia dibentuk pada tahun
- a.* 1951
 - b.* 1952
 - c.* 1953
 - d.* 1954
 - e.* 1955
10. Game set untuk ganda putra adalah
- a.* 0-22 angka
 - b.* 0-21 angka
 - c.* 0-20 angka
 - d.* 0-19 angka
 - e.* 0-18 angka

Lampiran 8. Kunci Jawaban Lembar Tes Pengetahuan Siklus I**LEMBAR KUNCI JAWABAN PENILAIAN TES PENGETAHUAN****SIKLUS I****1. C****2. B****3. B****4. A****5. C****6. D****7. D****8. B****9. B****10. B**

Lampiran 9. Lembar Penilaian Tes Pengetahuan Siklus II

LEMBAR TES PENGETAHUAN

Nama Siswa :
Kelas :
SIKLUS : II

Soal Pilihan Ganda

1. Pukulan overhead yang meluncur dekat net dan jatuh di depan lapangan lawan disebut
 - a. Servis
 - b. Smash
 - c. Dropshot
 - d. Netting
 - e. Backhand
2. Latihan yang pertama-tama dilakukan dalam menerapkan pola pukulan adalah
 - a. Permainan net yang tipis-tipis
 - b. Pukulan silang dan lob
 - c. Pukulan yang dapat mematikan lawan
 - d. Pukulan yang sederhana
 - e. Pukulan yang kompleks
3. Underhand disebut pula
 - a. Pukulan dari samping
 - b. Pukulan dari bawah
 - c. Pukulan dari atas
 - d. Pukulan lob
 - e. Pukulan maut
4. Servis dengan pukulan melambung tinggi ke belakang disebut
 - a. Drive service
 - b. Flick Service
 - c. Lob Service
 - d. Forehand service
 - e. Overhead service
5. Dasar yang bisa menghasilkan pukulan berkualitas dalam bulutangkis adalah apabila dilakukan dalam posisi baik disebut
 - a. Preparation
 - b. Footwork
 - c. Drive
 - d. Dropshot
 - e. Lob
6. Pukulan lob dibedakan menjadi dua macam yaitu
 - a. Lob panjang dan lob pendek
 - b. Lob depan dan lob belakang

- c.* Lob menyerang dan lob belakang
 - d.* Lob serang dan lob penangkis
 - e.* Lob atas dan lob bawah
7. Pukulan yang dilakukan seperti smash disebut
- a.* Netting
 - b.* Clear
 - c.* Drive
 - d.* Dropshot
 - e.* Lob
8. Bermain ganda dalam bulutangkis hal utama yang harus di perhatikan adalah
- a.* Teknik servis
 - b.* Teknik smash
 - c.* Footwork
 - d.* Kerjasama
 - e.* Teknik bertahan
9. Pukulan servis yang sering digunakan oleh pemain tunggal adalah
- a.* Short service
 - b.* Medium service
 - c.* Long service
 - d.* Lob service
 - e.* Short service dan lob service
10. Posisi raket terlentang, ibu jari dan jari telunjuk menempel pada pangkal batang raket yang permukaannya gepeng, permukaan sebaliknya untuk meletakkan telapak tangan. Pegangan tersebut adalah cara memegang raket
- a.* Asia
 - b.* Inggris
 - c.* Backhand
 - d.* Amerika
 - e.* Forehand

Lampiran 10. Kunci Jawaban Lembar Tes Pengetahuan Siklus II**LEMBAR KUNCI JAWABAN PENILAIAN TES PENGETAHUAN****SIKLUS II**

1. D
2. B
3. B
4. C
5. E
6. B
7. D
8. D
9. A
10. E

Lampiran 11. Pedoman Penskoran Tes Pengetahuan

Pedoman Penskoran Pilihan Ganda

No	Keterangan	Skor
1	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
2	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
3	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
4	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
5	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
6	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
7	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0

8	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
9	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0
10	Jika siswa menjawab benar nilainya	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah nilainya	0

Lampiran 12. Lembar Penilaian Sikap Siklus I dan II

TES SIKAP

SIKLUS :

No.	Nama Siswa	Butir Nilai																Nilai Rata-rata	Ket.			
		Kerja Sama				Kedisiplinan				Sportivitas				Tanggung Jawab								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Adit																					
2	Afnan																					
3	Amrul																					
4	Alifisabilillah																					
5	Andi Batara																					
6	Anggun																					
7	Alam																					
8	Amel																					
9	Aril																					
10	Arini																					
11	Cinta																					
12	Deswita																					
13	Dira																					
14	Dita Lestari																					
15	Eva Kumala																					
16	Febrianti																					
17	Filsa																					
18	Gita																					
19	Ian Adi Putra																					
20	Isra Anisa																					
21	M. Gibran																					
22	Muslimah																					

Skor Maksimal = 16

Keterangan :

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 13. Lembar Penilaian Tes Siklus I dan II

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian												Nilai Rata-Rata	Ket.
		Pegangan Raket				Pukulan				Ketepatan Jatuh Shuttlecock					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Adit														
2	Afnan														
3	Amrul														
4	Alifisabilillah														
5	Andi Batara														
6	Anggun														
7	Alam														
8	Amel														
9	Aril														
10	Arini														
11	Cinta														
12	Deswita														
13	Dira														
14	Dita Lestari														
15	Eva Kumala														
16	Febrianti														
17	Filsa														
18	Gita														
19	Ian Adi Putra														
20	Isra Anisa														
21	M. Gibran														
22	Muslimah														
23	Nasria Putri														
24	Nia Ramadhani														
25	Nita Novita														
26	Nurhalisa														
27	Rasti														
28	Sahril														
29	Sutia														
30	Suci														

Skor Maksimal = 12

Keterangan :

Skor 1 : Kurang

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 14. Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Tes Sikap Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo Siklus I

No.	Nama Siswa	Butir Nilai				Jumlah	Nilai
		Kerja Sama	Kedisiplinan	Sporivitas	Tanggung Jawab		
1	Adit	3	3	3	3	12	75
2	Afnan	4	3	3	3	11	81.25
3	Amrul	3	3	3	3	11	75
4	Alifisabilillah	3	3	3	3	12	75
5	Andi Batara	3	2	2	3	10	62.5
6	Anggun	3	4	3	3	13	81.25
7	Alam	2	2	3	3	10	62.5
8	Amel	3	2	3	3	11	68.75
9	Aril	3	3	3	2	11	68.75
10	Arini	2	3	3	2	10	62.5
11	Cinta	3	2	3	2	10	62.5
12	Deswita	3	3	2	2	10	62.5
13	Dira	3	3	3	2	11	68.75
14	Dita Lestari	3	3	3	3	11	75
15	Eva Kumala	2	2	3	3	10	62.5
16	Febrianti	3	3	3	2	11	68.75
17	Filsa	3	3	3	2	11	68.75
18	Gita	2	3	3	2	10	62.5
19	Ian Adi Putra	3	3	3	3	12	75
20	Isra Anisa	2	3	3	3	11	68.75
21	M. Gibran	3	3	3	3	12	75
22	Muslimah	2	3	3	3	11	68.75
23	Nasria Putri	3	2	3	3	11	68.75
24	Nia Ramadhani	3	3	3	2	11	68.75
25	Nita Novita	2	3	3	3	11	68.75
26	Nurhalisa	2	3	3	3	11	68.75

27	Rasti	3	3	3	2	11	68.75
28	Sahril	3	3	3	3	12	75
29	Sutia	2	3	3	2	10	62.5
30	Suci	2	3	3	2	10	62.5
Skor Maksimal = 16							

Keterangan :

Skor 1 : Kurang Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 15. Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Tes Pengetahuan Siklus I

No	Nama Siswa	Benar	Salah	Nilai	Keterangan
1	Adit	7	3	70	
2	Afnan	9	1	90	
3	Amrul	7	3	80	
4	Alifisabilillah	9	1	90	
5	Andi Batara	7	3	80	
6	Anggun	9	1	90	
7	Alam	8	2	80	
8	Amel	7	3	70	
9	Aril	7	3	70	
10	Arini	8	2	80	
11	Cinta	6	4	60	
12	Deswita	6	4	60	
13	Dira	7	3	70	
14	Dita Lestari	8	2	80	
15	Eva Kumala	7	3	70	
16	Febrianti	8	2	80	
17	Filsa	8	2	80	
18	Gita	8	2	80	
19	Ian Adi Putra	8	2	80	
20	Isra Anisa	7	3	70	
21	M. Gibran	7	3	80	
22	Muslimah	8	2	80	
23	Nasria Putri	7	3	70	
24	Nia Ramadhani	7	3	80	
25	Nita Novita	7	3	70	
26	Nurhalisa	7	3	70	
27	Rasti	7	3	70	
28	Sahril	7	3	80	
29	Sutia	7	3	70	
30	Suci	6	4	60	
Skor Maksimal = 10					

Keterangan :

Setiap 1 soal dengan jawaban benar nilainya adalah 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 16. Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Tes Keterampilan Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai	Ket.
		Pegangan Raket	Pukulan	Ketepatan jatuh kok			
1	Adit	3	3	4	10	83.3333	T
2	Afnan	3	2	2	7	58.3333	TT
3	Amrul	2	2	1	5	41.6667	TT
4	Alifisabilillah	3	3	3	9	75	T
5	Andi Batara	3	3	3	9	75	T
6	Anggun	3	4	3	10	83.3333	T
7	Alam	2	2	1	5	41.6667	TT
8	Amel	1	1	1	3	25	TT
9	Aril	2	1	2	5	41.6667	TT
10	Arini	1	2	1	5	41.6667	TT
11	Cinta	1	1	1	3	25	TT
12	Deswita	2	1	1	4	33.3333	TT
13	Dira	1	1	1	3	25	TT
14	Dita Lestari	2	1	1	4	33.3333	TT
15	Eva Kumala	1	1	1	3	25	TT
16	Febrianti	2	1	1	4	33.3333	TT
17	Filsa	1	1	1	3	25	TT
18	Gita	2	1	1	4	33.3333	TT
19	Ian Adi Putra	3	3	3	9	75	T
20	Isra Anisa	1	1	1	3	25	TT
21	M. Gibran	3	3	3	9	75	T
22	Muslimah	2	1	2	5	41.6667	TT
23	Nasria Putri	1	1	1	3	25	TT
24	Nia Ramadhani	2	1	1	4	33.3333	TT
25	Nita Novita	1	1	1	3	25	TT
26	Nurhalisa	1	2	1	4	33.3333	TT
27	Rasti	2	1	1	4	33.3333	TT

28	Sahril	3	3	3	9	75	T
29	Sutia	2	1	1	4	33.3333	TT
30	Suci	1	1	1	3	25	TT
Skor Maksimal = 12							

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek-aspek yang diamati			Jumlah	Nilai	Ket.
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap			
1	Adit	70	83	75	228	76	T
2	Afnan	90	58	81	229	76.3333	T
3	Amrul	80	42	75	197	65.6667	TT
4	Alifisabilillah	90	75	75	240	80	T
5	Andi Batara	80	75	62.5	217.5	72.5	TT
6	Anggun	90	83	81.25	254.25	84.75	T
7	Alam	80	42	62.5	184.5	61.5	TT
8	Amel	70	25	68.75	163.75	54.5833	TT
9	Aril	70	42	68.75	180.75	60.25	TT
10	Arini	80	42	62.5	184.5	61.5	TT
11	Cinta	60	25	62.5	147.5	49.1667	TT
12	Deswita	60	33	62.5	155.5	51.8333	TT
13	Dira	70	25	68.75	163.75	54.5833	TT
14	Dita Lestari	80	33	75	188	62.6667	TT
15	Eva Kumala	70	25	62.5	157.5	52.5	TT
16	Febrianti	80	33	68.75	181.75	60.5833	TT
17	Filsa	80	25	68.75	173.75	57.9167	TT
18	Gita	80	33	62.5	175.5	58.5	TT
19	Ian Adi Putra	80	75	75	230	76.6667	T
20	Isra Anisa	70	25	68.75	163.75	54.5833	TT

21	M. Gibran	80	75	75	230	76.666 7	T
22	Muslimah	80	42	68.7 5	190.7 5	63.583 3	TT
23	Nasria Putri	70	25	68.7 5	163.7 5	54.583 3	TT
24	Nia Ramadhani	80	33	68.7 5	181.7 5	60.583 3	TT
25	Nita Novita	70	25	68.7 5	163.7 5	54.583 3	TT
26	Nurhalisa	70	33	68.7 5	171.7 5	57.25	TT
27	Rasti	70	33	68.7 5	171.7 5	57.25	TT
28	Sahril	80	75	75	230	76.666 7	T
29	Sutia	70	33	62.5	165.5	55.166 7	TT
30	Suci	60	25	62.5	147.5	49.166 7	TT
Jumlah						1877.583333	
Nilai Rata-rata						62.58611111	
Jumlah Siswa yang Mencapai KKM						7	23%
Jumlah Siswa yan Tidak Mencapai KKM						23	77%
KKM						75	

Lampiran 18. Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Sikap Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo Siklus II

No.	Nama Siswa	Butir Nilai				Jumlah	Nilai
		Kerja Sama	Kedisiplinan	Sporivitas	Tanggung Jawab		
1	Adit	4	4	3	4	15	93.75
2	Afnan	3	4	3	3	13	81.25
3	Amrul	3	4	3	3	13	81.25
4	Alifisabilillah	4	4	3	3	14	87.5
5	Andi Batara	3	3	3	4	13	81.25
6	Anggun	4	4	3	4	15	93.75
7	Alam	3	4	4	4	14	93,75
8	Amel	3	3	3	3	11	75
9	Aril	3	3	3	3	12	75
10	Arini	3	3	3	3	12	75
11	Cinta	3	3	3	3	12	75
12	Deswita	3	3	3	3	12	75
13	Dira	3	3	3	3	12	75
14	Dita Lestari	3	3	3	3	12	75
15	Eva Kumala	3	2	3	3	11	68.75
16	Febrianti	3	3	3	3	12	75
17	Filsa	4	3	3	3	13	81.25
18	Gita	3	2	3	3	11	68.75
19	Ian Adi Putra	4	3	3	4	14	87.5
20	Isra Anisa	3	3	3	3	12	75
21	M. Gibran	4	4	3	3	14	87.5
22	Muslimah	3	3	3	3	12	75
23	Nasria Putri	3	2	3	3	11	68.75
24	Nia Ramadhani	3	3	3	3	12	75
25	Nita Novita	3	3	3	3	12	75
26	Nurhalisa	3	3	3	3	12	75
27	Rasti	3	3	3	3	12	75
28	Sahril	4	3	3	3	13	81.25

29	Sutia	3	3	3	3	12	75
30	Suci	3	4	3	3	11	81.25
Skor Maksimal = 16							

Keterangan :

Skor 1 : Kurang Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 19. Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Tes Pengetahuan Siklus II

No	Nama Siswa	Benar	Salah	Nilai	Keterangan
1	Adit	9	1	90	
2	Afnan	8	2	80	
3	Amrul	8	2	80	
4	Alifisabilillah	9	1	90	
5	Andi Batara	8	2	80	
6	Anggun	9	1	90	
7	Alam	8	2	80	
8	Amel	8	2	80	
9	Aril	8	2	80	
10	Arini	8	2	80	
11	Cinta	8	2	70	
12	Deswita	8	2	80	
13	Dira	8	2	80	
14	Dita Lestari	8	2	80	
15	Eva Kumala	6	4	60	
16	Febrianti	8	2	80	
17	Filsa	8	2	70	
18	Gita	8	2	80	
19	Ian Adi Putra	9	1	90	
20	Isra Anisa	8	2	80	
21	M. Gibran	8	2	80	
22	Muslimah	8	2	80	
23	Nasria Putri	8	2	80	
24	Nia Ramadhani	8	2	80	
25	Nita Novita	8	2	80	
26	Nurhalisa	8	2	80	
27	Rasti	8	2	80	
28	Sahril	8	2	80	
29	Sutia	8	2	80	
30	Suci	8	2	80	
Skor Maksimal = 10					

Keterangan :

Setiap 1 soal dengan jawaban benar nilainya adalah 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 20. Lembar Penilaian

Penilaian Hasil Tes Keterampilan Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo SIKLUS II

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai	Ket.
		Pegangan Raket	Pukulan	Ketepatan jatuh kok			
1	Adit	4	3	4	11	91.66667	T
2	Afnan	4	3	3	10	83.33333	T
3	Amrul	4	3	3	10	83.33333	T
4	Alifisabilillah	4	3	3	10	83.33333	T
5	Andi Batara	3	3	3	9	75	T
6	Anggun	4	4	3	11	91.66667	T
7	Alam	3	3	3	9	75	T
8	Amel	3	3	3	9	75	T
9	Aril	3	3	3	9	75	T
10	Arini	3	3	3	9	75	T
11	Cinta	2	2	2	6	50	TT
12	Deswita	3	3	3	9	75	T
13	Dira	3	3	3	9	75	T
14	Dita Lestari	3	3	3	9	75	T
15	Eva Kumala	2	2	2	6	50	TT
16	Febrianti	3	3	3	9	75	T
17	Filsa	4	3	3	10	83.33333	T
18	Gita	4	3	3	10	83.33333	T
19	Ian Adi Putra	4	3	3	10	83.33333	T
20	Isra Anisa	3	3	3	9	75	T
21	M. Gibran	4	3	3	10	83.33333	T

22	Muslimah	3	3	3	9	75	T
23	Nasria Putri	4	3	3	10	83.3333 3	T
24	Nia Ramadhani	4	3	3	10	83.3333 3	T
25	Nita Novita	4	3	3	10	83.3333 3	T
26	Nurhalisa	3	3	3	9	75	T
27	Rasti	3	3	3	9	75	T
28	Sahril	4	3	3	10	83.3333 3	T
29	Sutia	3	3	3	9	75	T
30	Suci	3	3	3	9	75	T
Skor Maksimal = 12							

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek-aspek yang diamati			Jumlah	Nilai	Ket.
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap			
1	Adit	90	92	94	276	92	T
2	Afnan	80	83	81	244	81.3333	T
3	Amrul	80	83	81	244	81.3333	T
4	Alifisabilillah	90	83	87	260	86.6667	T
5	Andi Batara	80	75	81	236	78.6667	T
6	Anggun	90	92	94	276	92	T
7	Alam	80	75	94	249	83	T
8	Amel	80	75	75	230	76.6667	T
9	Aril	80	75	75	230	76.6667	T
10	Arini	80	75	75	230	76.6667	T
11	Cinta	70	50	75	195	65	TT
12	Deswita	80	75	75	230	76.6667	T
13	Dira	80	75	75	230	76.6667	T
14	Dita Lestari	80	75	75	230	76.6667	T
15	Eva Kumala	60	50	69	179	59.6667	TT
16	Febrianti	80	75	75	230	76.6667	T
17	Filsa	70	83	81	234	78	T
18	Gita	80	83	69	232	77.3333	T
19	Ian Adi Putra	90	83	87	260	86.6667	T
20	Isra Anisa	80	75	75	230	76.6667	T

21	M. Gibran	80	83	87	250	83.333 3	T
22	Muslimah	80	75	75	230	76.666 7	T
23	Nasria Putri	80	83	69	232	77.333 3	T
24	Nia Ramadhani	80	83	75	238	79.333 3	T
25	Nita Novita	80	83	75	238	79.333 3	T
26	Nurhalisa	80	75	75	230	76.666 7	T
27	Rasti	80	75	75	230	76.666 7	T
28	Sahril	80	83	81	244	81.333 3	T
29	Sutia	80	75	75	230	76.666 7	T
30	Suci	80	75	81	236	76.666 7	T
Jumlah						2353.666667	
Nilai Rata-rata						78.45555556	
Siswa yang Mencapai KKM						28	93%
Siswa yang Tidak Mencapai KKM						2	67%
KKM						75	

Lampiran 22. Dokumentasi**SIKLUS I****Gambar 1. Pembagian Handsanitaizer****Gambar 2. Pembagian Masker**



Gambar 3. Berdoa Bersama-sama



Gambar 4. Mengecek Kehadiran Siswa



Gambar 5. Pemanasan



Gambar 6. Penyampaian Materi



Gambar 7. Pelaksanaan Siklus I



Gambar 8. Penerapan Metode *Inquiry*



Gambar 9. Tes Siklus I



Gambar 10. Tes Sikap



Gambar 11. Tes Pengetahuan



Gambar 12. Ketepatan Jatuhnya *Shuttlecock*

SIKLUS II

Gambar 13. Persiapan Untuk Berdoa Bersama



Gambar 14. Pemanasan



Gambar 15. Pelaksanaan Siklus II dengan Menerapkan Metode *Inquiry*



Gambar 16. Tes Siklus II



Gambar 17. Tes Sikap



Gambar 18. Tes Pengetahuan