

D. Penilaian

1. Rubrik penilaian psycomotor

No	Aspek yang dinilai	Kualitas Gerakan			
		1	2	3	4
1	Memukul shuttle cock dengan teknik forehand				
2	Memukul dengan teknik back hand				
3	Bermain dengan peraturan yang sederhana				
JUMLAH					

Nilai = Skor max 12

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah Max}} \times 12 =$$

Nilai =

2. Rubrik penilaian afektif

No	Perilaku yang diinginkan	Clh (V)
1	Kedisiplinan	
2	Toleransi	
3	Kerjasama dengan teman	
4	Bersedia berbagai tempat	
JUMLAH		

Nilai = Skor max 30

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah Max}} \times 30 =$$

Nilai =

3. Rubrik Penilaian Kognitif

No	Pertanyaan yang diajukan	Kualitas Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bagaimana cara melakukan teknik pukulan forehand?				
2	Bagaimana cara melakukan teknik pukulan back hand?				
JUMLAH					

Nilai = Skor max 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah Max}} \times 20 =$$

Nilai = N. Psyc + Nilai Afektif + Nilai Konitif = 1 + 2 + 3

Nilai akhir =

Kepala SMP Negeri 5 Metro

SUYONO S.Pd

NIP. 19630917 198403 1 008

Metro, 8 Januari 2013
Guru Bidang Study



SRI HAWATI