

MODUL AJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SD KELAS 5

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun :
Instansi : SD
Tahun Penyusunan :
Jenjang Sekolah : SD
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Fase / Kelas : C / 5 (Lima)
Kegiatan Unit 2 : Permainan Tradisional
Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (2 kali pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik baru mulai menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

C. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- Kewargaan.
- Penalaran Kritis.
- Kreativitas.
- Kolaborasi.
- Kemandirian.
- Kesehatan.
- Komunikasi.

D. SARANA DAN PRASARANA

Alat Pembelajaran

- Lapangan olahraga (halaman sekolah) dan ruangan kelas.
- Egrang
- Karung goni atau bahan sejenisnya.
- Ban motor bekas atau sejenisnya.
- Bakiak atau sejenisnya.
- Tali pembatas.
- Kaset senam ritmik/aktivitas gerak berirama.

- Peluit dan *stopwatch*.

Sumber Belajar :

Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas V.
Muhajir. 2022.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari unit ini, siswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan dan mempraktikkan latihan permainan egrang.
2. Menjelaskan dan mempraktikkan latihan permainan balap karung.
3. Menjelaskan dan mempraktikkan latihan permainan mendorong ban..
4. Menjelaskan dan mempraktikkan permainan bakiak atau sandal raksasa.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif permainan tradisional dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya bahwa dengan melakukan permainan tradisional tubuh menjadi sehat dan bugar, otot menjadi kuat, dan gerakan menjadi lincah sehingga dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan baik.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan mengajar

Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- 2) Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.
- 3) Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - a. Lapangan olahraga atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
 - b. Egrang.
 - c. Karung goni atau bahan sejenisnya.
 - d. Ban motor bekas atau sejenisnya.
 - e. Bakiak atau sejenisnya.
 - f. Tali pembatas
 - g. Peluit dan **stopwatch**.
 - h. Lembar Kerja (**student work sheet**) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

b. Kegiatan Pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan (15 Menit)

- a. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- b. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- c. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
- d. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- e. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- f. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan prestasi cabang olahraga tradisional.

- g. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.
- h. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan aktivitas variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan tradisional anak Indonesia.
 - 1) kompetensi pengetahuan berupa test tertulis mengenai fakta, konsep, dan prosedur dalam menjelaskan variasi aktivitas keterampilan pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa permainan tradisional anak Indonesia.
 - 2) kompetensi keterampilan yaitu berupa praktik aktivitas keterampilan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa permainan tradisional anak Indonesia dalam bentuk yang sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi.
 - 3) kompetensi sikap (Profil Pelajar Pancasila) berupa observasi dan catatan jurnal berupa pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri.
- i. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk **game**. Nama permainannya bermain kejar-kejaran.
- j. Pembelajaran ini selain dapat mengembangkan elemen keterampilan gerak dan pengetahuan gerak, juga mengembangkan elemen gotong royong dan mandiri nilai nilai Profil Pelajar Pancasila dengan indikator meregulasi dan

menginternalisasi nilai
nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri
dan situasi
yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola
perilaku hidup sehat
dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kegiatan Inti (75 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan menggunakan model Resiprokal, dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Peserta didik mencari dan mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
- b. Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (student work sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.
- c. Peserta didik berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).
- d. Peserta didik secara berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.
- e. Peserta didik mencoba tugas aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.

Secara rinci bentuk-bentuk pembelajaran aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa adalah sebagai berikut:

Aktivitas 1

Aktivitas pembelajaran variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan tradisional melalui:

a) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan egrang

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur permainan egrang dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.

Cara melakukan praktik/latihan gerak permainan egrang adalah:

(1) Menyiapkan egrang.

(2) Menegakkan egrang dan sedikit condong ke depan.

- (3) Posisikan egrang tidak sejajar. Salah satu kaki egrang harus di depan dan satunya dibelakang.
- (4) Mulai menginjakkan salah satu kaki pada pijakan egrang diikuti kaki satunya.
- (5) Mulai berjalan di tempat dan jangan berhenti jika tidak yakin pada posisi seimbang.
- (6) Jika merasa akan terjatuh, jatuhkan kaki diantara egrang.



b) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan balap karung

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur permainan balap karung dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.

Cara melakukan praktik/latihan gerak permainan balap karung adalah:

- (1) Para peserta yang mengikuti lomba balap karung harus bersiap-siap dibelakang karung dan garis *start*.
- (2) Selanjutnya para peserta diwajibkan menggunakan karung didepannya yang telah disediakan oleh panitia.
- (3) Sebelum aba-aba *start* maka semua karung harus sudah dipakai.
- (4) Semua peserta harus berdiri sejajar dibelakang garis *start*.
- (5) Saat aba-aba *start* di mulai, para peserta berlomba-lomba mencapai garis *finish* terlebih dahulu.
- (6) Peserta yang mencapai garis *finish* terlebih dahulu maka itulah pemenangnya.



Aktivitas 2

Setelah peserta didik melakukan aktivitas 1 pembelajaran aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang dan balap karung, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas 2 pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan mendorong ban dan bakiak atau sandal raksasa.

Bentuk-bentuk aktivitas 2 pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan mendorong ban dan bakiak atau sandal raksasa, antara lain sebagai berikut:

a) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan mendorong ban

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur permainan mendorong ban dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.

Cara melakukan praktik/latihan gerak permainan mendorong ban adalah:

- (1) Para peserta yang mengikuti lomba mendorong ban harus bersiap-siap dibelakang garis *start*.
- (2) Selanjutnya para peserta diwajibkan menggunakan ban bekas didepannya yang telah disediakan.
- (3) Sebelum aba-aba *start* maka semua ban harus sudah dipakai.
- (4) Semua peserta harus berdiri sejajar dibelakang garis *start*.
- (5) Saat aba-aba *start* di mulai, para peserta berlomba-lomba mencapai garis *finish* terlebih dahulu.
- (6) Peserta yang mencapai garis *finish* terlebih dahulu, dinyatakan sebagai pemenangnya.



b) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan bakiak atau sandal raksasa

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur permainan bakiak atau sandal raksasa dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.

Cara melakukan praktik/latihan gerak permainan bakiak atau sandal raksasa adalah:

- (1) Carilah teman sebanyak 3 atau 4 orang.

- (2) Kemudian secara berurutan teman dibelakang sambil memegang bahu teman yang lain.
- (3) Letakkan masing-masing kaki dibawah tali.
- (4) Kemudian tali yang panjang dijadikan pegangan (seperti naik kuda).
- (5) Ketika ingin berjalan lakukan kerja sama seperti langkah kanan/kiri terlebih dahulu agar sama.
- (6) Untuk dapat melangkah, tali di bagian tangan kiri dan kaki kiri harus secara bersamaan diangkat untuk bisa melangkahakan kaki kiri.
- (7) Begitu juga sebaliknya dengan melangkahakan kaki kanan.
- (8) Pemain/regu yang paling cepat sampai ke garis *finish*, maka dinyatakan sebagai pemenang.

- f. Guru mengamati seluruh gerakan peserta didik secara individu maupun kelompok.
- g. Seluruh aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa peserta didik diawasi dan diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan gerakan.
- h. Guru mengamati seluruh aktivitas peserta didik dalam melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung,
- i. mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa secara seksama. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- c. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas tolak peluru.
- d. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.
- e. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- f. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

G. ASESMEN KOMPETENSI

1. Asesmen Keterampilan

a. Tes kinerja aktivitas gerak dasar permainan bakiak atau sandal raksasa.

1) Butir Tes

Lakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan bakiak atau sandal raksasa. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (asesmen proses) dan ketepatan melakukan gerakan (asesmen produk).

2) Petunjuk Asesmen

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan

atau menampilkan gerak permainan yang diharapkan.

3) Rubrik Asesmen Keterampilan Gerak

Contoh lembar asesmen proses gerak untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama : _____ Kelas: _____

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Posisi dan Sikap Awal	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
2.	Pelaksanaan Gerak	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
3.	Posisi dan Sikap Akhir	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
Perolehan/Skor maksimum X 100% = Skor Akhir				

4) Pedoman penskoran

a) Pedoman penskoran

(1) Skor 1 jika: Peserta didik dapat melakukan 80% dari komponen gerakan sikap

awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

(2) Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakan permainan bakiak atau sandal raksasa dengan benar.

(1) Sikap awalan melakukan gerakan

Skor 3 jika:

(a) Posisi awal berdiri dengan sikap tubuh menghadap ke depan.

(b) Tumpuan menggunakan kedua kaki secara seimbang pada bakiak.

(c) Tubuh tegak, dan kedua tangan rileks

Skor 2 jika: hanya tiga kriteria yang dilakukan secara benar

Skor 1 jika: hanya satu sampai dua kriteria yang dilakukan secara benar.

(2) Sikap pelaksanaan melakukan gerak

Skor 4 jika:

(a) Kedua tangan memegang pundak teman.

(b) Kaki bergerak secara kompak dengan teman satu kelompok.

(c) Badan agak condong ke depan dan tetap seimbang

(d) Pandangan mata tertuju ke depan

Skor 3 jika: hanya tiga kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 2 jika: hanya dua sampai tiga kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 jika: hanya satu sampai dua kriteria yang dilakukan secara benar.

(3) Sikap akhir melakukan gerakan.

Skor 3 jika:

(a) badan tetap seimbang

(b) pandangan mata ke depan

(c) kedua kaki rileks.

Skor 2 jika: hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar

Skor 1 jika: hanya satu sampai dua kriteria yang dilakukan secara benar

b) Pengolahan skor

Skor maksimum: 10

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: SP/10

G. REFLEKSI GURU

Refleksi yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi bisa digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaanya di dalam pembelajaran, tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

- Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.

- c. Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa tersebut.
- d. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa tersebut.

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Remedial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran.

2. Pengayaan

Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan asesmen pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran, nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh guru. Pengayaan dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

I. INTERAKSI DENGAN ORANG TUA

Buku penghubung/buku komunikasi Orang Tua dengan Guru. Pengertian buku penghubung adalah buku yang dibuat dalam sebuah kerangka niat untuk membangun komunikasi yang efektif antara orang tua dan sekolah.

Mengingat kesibukan orang tua yang tinggi merupakan kendala bagi pihak sekolah untuk menyampaikan informasi tentang perkembangan anak di sekolah. Minimal ada tiga manfaat yang dapat diambil oleh orang tua dan sekolah dari implementasi buku penghubung, yaitu:

1. Buku penghubung menjadi sarana untuk pemantauan kegiatan peserta didik di sekolah dan di rumah.
2. Buku penghubung menjadi parameter dasar beberapa sikap dan karakter yang harus dilatihkan kepada anak setiap hari.
3. Orang tua dan guru dapat menulis pesan dan kondisi terkini peserta didik agar masing-masing pihak dapat memberikan follow up atau tindak lanjut terhadap pesan tersebut.

J. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD)

Tanggal :

Lingkup/materi pembelajaran :

Nama Siswa :

Fase/Kelas : C / V

1. Panduan umum

- a. Pastikan Kalian dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.
- b. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cedera.
- c. Mulailah kegiatan dengan berdoa.
- d. Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.

2. Panduan aktivitas pembelajaran

- a. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 8 orang.
- b. Lakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa secara berpasangan dengan temanmu satu kelompok.
- c. Perhatikan penjelasan berikut ini:
Cara melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia antara lain: 1)
1) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan egrang.
2) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan balap karung.
3) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan mendorong ban.
4) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan bakiak atau sandal raksasa

K. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

1. Bahan Bacaan Guru

- a. Teknik dasar permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.
- b. Bentuk-bentuk gerak permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.
- c. Peraturan permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.

2. Bahan Bacaan Siswa

- a. Peraturan pertandingan tolak peluru yang standar. Untuk membantu dalam mencari

sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

- b. Materi gerak dasar tolak peluru. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.