

MODUL AJAR PJOK SMP FASE D KELAS VIII

Penyusun : Ebta Heri S. Jenjang : SMP Kelas : VIII Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (2 Kali pertemuan).	Kompetensi Awal: Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan berbagai aktivitas pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.	Profil Pelajar Pancasila: Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor, egrang, terompah panjang, dan dagongan.
Sarana Prasarana		
<ul style="list-style-type: none">○ Lapangan olahraga atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).○ Engrang.○ Terompah Panjang.○ Bambu panjang○ Tali pembatas○ Peluit dan <i>stopwatch</i>.		
Target Peserta Didik		
<ul style="list-style-type: none">✓ Peserta didik regular/tipikal.○ Peserta didik dengan hambatan belajar.✓ Peserta didik cerdas istimewa berbakat (CIBI).○ Peserta didik meregulasi diri belajar.○ Peserta didik dengan ketunaan (tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, tunaganda).		
Jumlah Peserta Didik		
<ul style="list-style-type: none">✓ Maksimal 32 peserta didik.		
Ketersediaan Materi		
<ul style="list-style-type: none">○ Pengayaan untuk peserta didik CIBI atau yang berpencapaian tinggi : YA/TIDAK.○ Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK. <i>Jika memilih YA, maka di dalam pembelajaran disediakan alternatif aktivitas sesuai kebutuhan peserta didik</i>		
Materi, Alat, dan Bahan yang Diperlukan		
<ol style="list-style-type: none">1. Materi Pokok Pembelajaran<ol style="list-style-type: none">a. Materi Pembelajaran Reguler		

- 1) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan Gobak Sodor.
- 2) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan Eggrang.
- 3) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan tradisional anak Indonesia melalui terompah Panjang.
- 4) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan dagongan.

b. Materi Pembelajaran Remidial

Peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang Materi dapat dimodifikasi dengan menambah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas variasi gerak spesifik dalam permainan tradisional

Strategi pembelajaran gerak yang lain dapat diberikan setelah dilakukan identifikasi kesulitannya sebelumnya. Peserta didik yang mengalami kesulitan dipasangkan dengan peserta didik yang lebih terampil sehingga dapat dibantu dalam penguasaan keterampilan tersebut.

c. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

Pada saat pembelajaran peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan melakukan variasi gerak spesifik dalam permainan tradisional yang lebih kompleks. Guru juga dapat meminta peserta didik atau kelompok peserta didik berbagi dengan teman-temannya tentang pembelajaran yang dilakukan agar penguasaan kompetensi lebih baik (capaian pebelajaran terpenuhi).

2. Media Pembelajaran

- a. Model peserta didik atau guru yang memperagakan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor, eggrang, terompah panjang, dan dagongan
- b. Gambar aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor, eggrang, terompah panjang, dan dagongan
- c. Video pembelajaran aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor, eggrang, terompah panjang, dan dagongan.

3. Alat dan Bahan Pembelajaran

- a. Buku Ajar
- b. Link Video (*online*)
- c. Video Pembelajaran (*offline*)
- d. Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

Moda Pembelajaran

- Daring.
- Luring.
- o Paduan antara tatap muka dan PJJ (blended learning).
- o *Guru memilih moda pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar yang ada, pada modul ini menggunakan moda luring.*

Pengaturan Pembelajaran

Pengaturan Peserta didik:

- Individu.
- o Berpasangan.
- Berkelompok
- Klasikal

(Guru dapat mengatur sesuai dengan jumlah siswa di setiap kelasnya serta formasi yang diinginkan)

Metode:

- Diskusi
- o Presentasi
- Demonstrasi
- o Project
- o Eksperimen
- o Eksplorasi
- Permainan
- o Ceramah
- o Simulasi

(Guru dapat memilih salah satu atau menggabungkan beberapa metode yang diinginkan)

Asesmen Pembelajaran

Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:

- Asesmen individu
- Asesmen berpasangan
- o Asesmen kelompok

Jenis Asesmen:

- Pengetahuan
- Keterampilan
- Sikap (mandiri dan gotong royong)
- o Portopolio

(Guru dapat memilih salah satu atau menggabungkan beberapa penilaian yang sesuai).

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor, eggrang, terompah panjang, dan dagongan, sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagi, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas variasi gerak permianan tradisional eggrang, gobak sodor, terompah panjang dan dagongan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga telah berupaya untuk melesatikan permainan tradisional ini sebagai warisan nenek moyang.

Pertanyaan Pemantik

Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor, eggrang, terompah panjang, dan dagongan?

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Persiapan mengajar

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

- a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor, eggrang, terompah panjang, dan dagongan
- c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - o Lapangan olahraga atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
 - o Engrang.
 - o Terompah Panjang.
 - o Bambu Panjang
 - o Tali pembatas
 - o Peluit dan *stopwatch*.
 - o Lembar Kerja Siswa

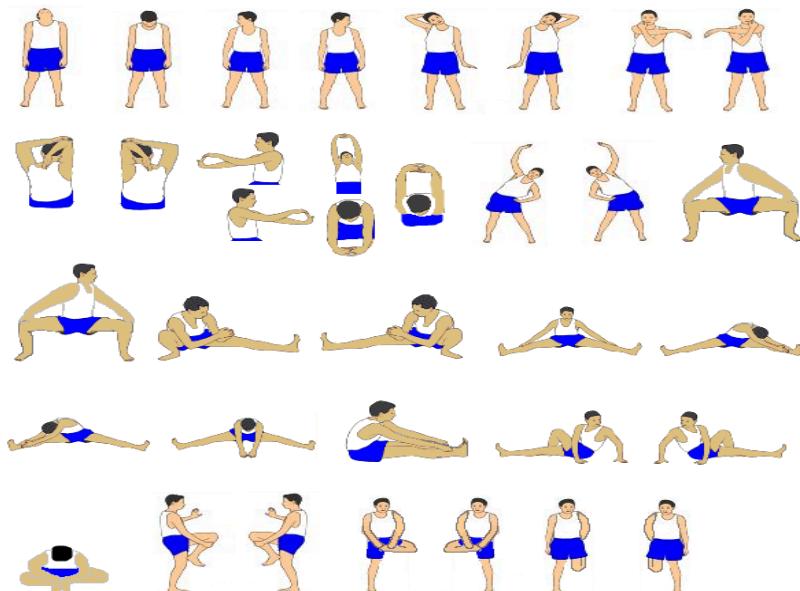
2. Kegiatan pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) 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.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.

- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari pencak silat: misalnya bahwa pencak silat adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas gerak spesifik permainan tradisional anak Indonesia yaitu gobak sodor, enggrang dan terompah panjang
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik pencak silat, baik kompetensi sikap (profil Pelajar Pancasila) dengan observasi dalam bentuk jurnal, yaitu pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri, kompetensi pengetahuan: menganalisis aktivitas gerak spesifik permainan tradisional anak Indonesia yaitu permainan gobak sodor, eggrang, terompah panjang, dan dagongan, menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan variasi gerak aktivitas gerak spesifik permainan tradisional anak Indonesia yaitu gobak sodor, enggrang, terompah panjang dan dagongan, dalam bentuk yang sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi dengan menekankan pada pengembangan nilai-nilai karakter antara lain: gotong royong dan mandiri.
- 9) Dilanjutkan dengan pemanasan dengan melakukan pergangan pasif, dengan Gerakan sebagai berikut:



- Lakukan peregangan pasif terlebih dahulu, secara berurutan (dari anggota tubuh bagian atas lalu ke bawah, atau sebaliknya dari anggota tubuh bagian bawah ke atas). Leher, lengan, punggung, tubuh bagian samping, tungkai.
- Regangkan otot secara perlahan, lakukan masing-masing 2 x 8 hitungan. Bergantian sisi kiri dan kanan.
- Peragangan pasif perlu dilakukan untuk menyiapkan otot-otot untuk melakukan pembelajaran yang lebih berat. Setelah selesai, lakukan peregangan aktif untuk memperluas gerak sendi sekaligus.

- 10) Dalam pembelajaran ini disamping dapat mengembangkan elemen keterampilan gerak dan pengetahuan gerak, peserta didik juga diharapkan dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagi, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

b.

Kegiatan Inti (55 Menit)

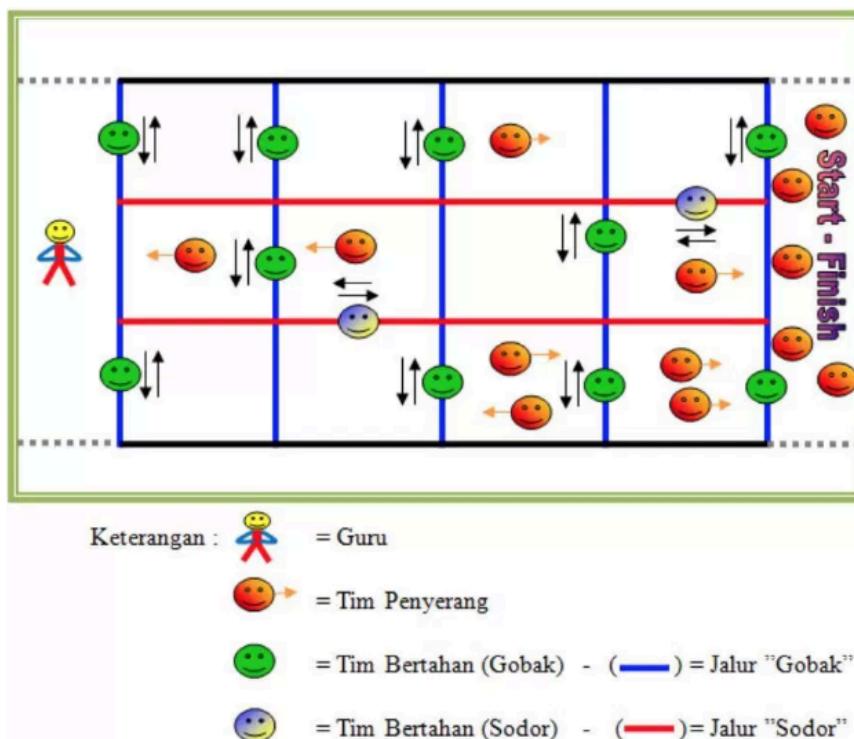
Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (task sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas aktivitas gerak spesifik permainan tradisional anak Indonesia yaitu gobak sodor, enggrang, terompah panjang dan dagongan.
- 2) Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran, yaitu: aktivitas gerak spesifik permainan tradisional anak Indonesia yaitu gobak sodor, enggrang, terompah panjang dan dagongan. Secara rinci adalah sebagai berikut:

Aktivitas 1

- a) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan gerak dalam aktivitas pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui Permaianan Gobak Sodor

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



Panduan Pelaksanaannya:

- (1) Membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap.
 - (2) Membagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 3 – 5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta.
 - (3) Satu tim akan menjadi tim “jaga” dan tim yang lain akan menjadi tim “lawan”.
 - (4) Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal.
 - (5) Untuk penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas.
 - (6) Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
 - (7) Tim yang menjadi “lawan”, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.
 - (8) Pemain akan bolak balik, dan mengocekan petugas, jika lolos maka akan mendapatkan poin.
 - (9) Pemenang adalah kelompok yang memiliki poin banyak.
- b) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan gerak dalam aktivitas pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui Permaianan Eggrang

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



Panduan Pelaksanaannya:

- (1) Langkah pertama pastikan Egrang sudah berada di sisi kalian sebelum kalian memainkan salah satu permainan tradisional Indonesia ini.
- (2) Posisikan Egrang sedikit condong ke depan, posisi Egrang yang sedikit condong difungsikan agar para pemain dapat dengan mudah menaiki Egrang.
- (3) Atur satu Egrang di depan, dan satu Egrang lainnya di belakang.
- (4) Posisi Egrang yang seperti bertujuan agar para pemain saat mulai berlomba mendapatkan keseimbangan.
- (5) Injak Egrang yang sudah diposisikan paling depan.
- (6) Sebelum melangkah saat permainan dimulai pastikan Egrang yang berada di depan sudah diinjak dengan kuat. Terinjaknya Egrang yang depan bertujuan untuk kamu menyiapkan diri saat permainan sudah dimulai.
- (7) Mulai berjalan di tempat hingga posisi seimbang.
- (8) Langkah lainnya sebelum aba-aba dimulai adalah menjaga keseimbangan di atas Egrang. Sebab andai kamu belum dalam keadaan seimbang ini akan berpotensi kamu mendapatkan cedera.
- (9) Menuju garis *finish*.
- (10) Kalau semuanya sudah siap dan permainan tengah berlangsung pastikan kamu menjadi yang tercepat diantara peserta lain saat menuju garis *finish*.
- (11) Dan jika merasa akan segera jatuh maka sebaiknya letakan kaki diantara kedua Egrang. Sebab posisi itu adalah yang teraman saat Egrang tidak seimbang dan berpotensi untuk jatuh.

Setelah peserta didik melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor dan eggrang, peserta didik diminta untuk merasakan otot-otot apa saja yang dapat teregang dan berkontraksi. Peserta didik diminta menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor dan eggrang. Kemudian laporan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

Aktivitas 2

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor dan eggrang, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan terompah Panjang dan dagongan.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan terompah Panjang dan dagongan, antara lain sebagai berikut:

- a) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan gerak dalam aktivitas pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui Permainan Terompah Panjang

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



Panduan Pelaksanaannya:

- (1) Buatlah kelompok yang terdiri atas 3 orang.
 - (2) Masukkan masing-masing kaki ke dalam tali bakiak.
 - (3) Anggota ke dua memegang pundak anggota di depannya. Anggota ke tiga memegang pundak anggota di depannya.
 - (4) Anggota paling depan memberi tanda kapan berjalan dan kapan berhenti.
 - (5) Diskusikan kaki mana yang akan diangkat terlebih dahulu, kaki kanan atau kaki kiri.
 - (6) Untuk menjaga kekompakkan, semua anggota bisa berteriak ketika berjalan: kiri, kanan, kiri.
 - (7) Cobalah berkali-kali permainan ini dengan kelompokmu hingga terasa gerakan yang semakin baik dan kompak.
 - (8) Kelompok yang pertama mencapai garis final ialah pemenangnya. Setelah bermain bakiak, diskusikanlah hal berikut dengan teman kelompokmu.
- b) Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan gerak dalam aktivitas pembelajaran permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan Dagongan

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



Panduan Pelaksanaannya:

- (1) Buatlah kelompok yang terdiri atas 5 orang.
- (2) Persiapkan Bambu yang dipergunakan minimal berdiameter 12 cm – 18 cm dengan ukuran panjang 5 m – 8 m.
- (3) Tujuan dari adalah permainan ini adalah untuk beradu kekuatan untuk saling mendorong antara regu yang satu dengan regu yang lain.
- (4) Secara umum seperti Tarik tambang namun cara bermainnya dengan mendorong.
- (5) Guru menyesuaikan ukuran lapangan dan garis batas kemenangannya.

Setelah peserta didik melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan terompah panjang dan dagongan, peserta didik diminta untuk merasakan otot-otot apa saja yang dapat teregang dan berkontraksi. Peserta didik diminta menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan terompah panjang dan dagongan. Kemudian laporan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

c.

Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- 2) 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.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan bola tangan.
- 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas variasi gerak

spesifik melempar, menangkap, menggiring bola, menembak dan menghadang lawan dalam permainan bola tangan hasilnya dijadikan sebagai tugas penilaian penugasan.

- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula

Asesmen

1. Asesmen Sikap

Penilaian Pengembangan Karakter (Dimensi Mandiri dan Gotong Royong)

a. Petunjuk Penilaian (Lembar Penilaian Sikap Diri)

- 1) Isikan identitas kalian.
- 2) Berikan tanda cek (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap Kalian, dan “Tidak” jika belum sesuai.
- 3) Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
- 4) Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
- 5) Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Baik sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

b. Rubrik Asesmen Sikap

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya membuat target penilaian yang realistik sesuai kemampuan dan minat belajar yang dilakukan.		
2.	Saya memonitor kemajuan belajar yang dicapai serta memprediksi tantangan yang dihadapi.		
3.	Saya menyusun langkah-langkah dan strategi untuk mengelola emosi dalam pelaksanaan belajar.		
4.	Saya merancang strategi dalam mencapai tujuan belajar.		
5.	Saya mengkritisi efektivitas diri dalam bekerja secara mandiri dalam mencapai tujuan.		
6.	Saya berkomitmen dan menjaga konsistensi dalam mencapai tujuan yang telah direncanakannya.		
7.	Saya membuat tugas baru dan keyakinan baru dalam melaksanakannya.		
8.	Saya menyamakan tindakan sendiri dengan tindakan orang lain untuk melaksanakan tujuan kelompok.		
9.	Saya memahami hal-hal yang diungkapkan oleh orang lain secara efektif.		
10.	Saya melakukan kegiatan kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya dapat saling membantu.		
11.	Saya membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.		
12.	Saya tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya di masyarakat.		
13.	Saya menggunakan pengetahuan tentang sebab dan alasan orang lain menampilkan reaksi tertentu.		
14.	Saya mengupayakan memberi hal yang dianggap penting dan berharga kepada masyarakat.		

Sangat Baik	Baik	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 10 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 8 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 6 pernyataan terisi “Ya”

2. Asesmen Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Penilaian
Tes Tulis	Pilihan ganda dengan 4 opsi	<p>1. Bakiak merupakan olahraga tradisional yang berasal dari Sumatera Barat. Mungkin kamu sudah mengenal olahraga tradisional satu ini. Karena masih sering diperlombakan dalam acara kemerdekaan. Tujuan dari olahraga bakiak sendiri adalah untuk</p> <p>A. memperagakan teknik gerakan bermain B. menampilkan teknik gerakan yang baik C. menguji kekompakkan suatu tim D. menunjukkan sikap sportivitas</p> <p>Kunci: C. menguji kekompakkan suatu tim.</p>	Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0.
	Uraian tertutup	<p>1. Jelaskan cara melakukan permainan tradisional egrang.</p> <p>Kunci:</p> <p>1) Menegakkan egrang dan sedikit condong ke depan. 2) Posisikan egrang tidak sejajar. Mulai menginjakkan salah satu kaki pada pijakan egrang diikuti kaki satunya. 3) Mulai berjalan di tempat dan jangan berhenti jika tidak yakin pada posisi seimbang. 4) Jika merasa akan terjatuh, jatuhkan kaki diantara egrang.</p>	Mendapatkan skor; 4, jika seluruh urutan dituliskan dengan benar dan isi benar. 3, jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar. 2, jika sebagian urutan dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar. 1, jika urutan dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.

3. Penilaian Keterampilan

- a. Tes kinerja aktivitas permainan terompa panjang.

1) Butir Tes

Lakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan terompah panjang. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk).

2) Petunjuk Penilaian

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan gerak permainan yang diharapkan.

3) Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak

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

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

- Skor 1 jika: Peserta didik dapat melakukan 80% dari komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.
- Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakan permainan egrang dengan benar.
 - (a) Carilah teman sebanyak 3 atau 4 orang. Kemudian secara berurutan teman dibelakang sambil memegang bahu teman yang lain.
 - (b) Letakkan masing-masing kaki dibawah tali. Kemudian tali yang panjang dijadikan pegangan (seperti naik kuda).
 - (c) Ketika ingin berjalan lakukan kerja sama seperti langkah kanan/kiri terlebih dahulu agar sama.
 - (d) Untuk dapat melangkah, tali di bagian tangan kiri dan kaki kiri harus secara bersamaan diangkat untuk bisa melangkahkan kaki kiri.
 - (e) Begitu juga sebaliknya dengan melangkahkan kaki kanan.
 - (f) Pemain/regu yang paling cepat sampai ke garis *finish*, maka dinyatakan sebagai pemenangnya.

- b) Pengolahan skor
Skor maksimum: 10
Skor perolehan peserta didik: SP
Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: $SP/10$

Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian 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.

2. 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.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

1. Refleksi Peserta Didik

Pada setiap topik di akhir pembelajaran peserta didik ditanya tentang:

- a. Apa yang sudah dipelajari.
- b. Dari apa yang sudah dipelajari apa yang sudah dikuasai.
- c. Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran.
- d. Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran.
- e. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Contoh Format Refleksi.

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran permainan tradisional, peserta didik diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran permainan tradisional. Kemudian laporan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

No	Aktivitas Pembelajaran	Pengamatan Pembelajaran	
		Tercapai	Belum Tercapai
1.	Aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor dan eggrang*		
2.	Menunjukkan nilai-nilai karakter profil Pelajar Pancasila pada elemen Mandiri dan Gotong Royong dalam proses pembelajaran aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia.		

*) Materi disesuaikan dengan pokok bahasan.

Catatan:

- Bagi peserta didik yang belum mampu mencapai batas kompetensi dalam melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui gobak sodor dan eggrang yang ditentukan oleh guru, maka minta remedial.
- Bagi peserta didik yang mampu mencapai atau melebihi batas kompetensi dalam melakukan aktivitas permainan tradisional anak-anak Indonesia melalui permainan gobak sodor dan eggrang yang ditentukan oleh guru, maka lanjutkan pembelajaran pada materi yang lebih komplek dan bervariasi dalam bentuk pengayaan.

2. 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 pengayaannya di dalam pembelajaran, tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

- a. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- b. 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.

Lembar Kerja Peserta Didik

Tanggal :

Lingkup/materi pembelajaran :

Nama Siswa :

Fase/Kelas : D / VIII

1. Panduan umum

- a. Pastikan Peserta didik dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.
- b. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cidera.
- c. Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
- 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) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan gerobak sodor
- 2) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan eggrang
- 3) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan termpah panjang
- 4) Aktivitas permainan tradisional anak Indonesia melalui permainan dagongan

3. Bahan Bacaan Peserta Didik

- a. Peraturan permainan gobak sodor, eggrang, termpah panjang dan dagongan. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
- b. Materi permainan gobak sodor, eggrang, termpah panjang dan dagongan. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

4. 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..

Glosarium

- Gobak sodor adalah permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan
- Terompah Panjang adalah permainan tradisional yang dimainkan sebanyak kurang lebih empat orang. Cara menggunakannya adalah sepasang kaki dipakai ke dalam sepasang bakiak. Cara memainkannya adalah kaki berjalan seperti biasa tapi memainkan bakiak itu kompak.
- Dalam pertandingan egrang, masing-masing peserta akan menggunakan sepasang enggrang untuk dinaiki, mulai dari titik *start* hingga garis *finish*. Pemenangnya adalah peserta yang tiba terlebih dahulu di garis *finish*.
- Egrang adalah permainan yang menggunakan alat dari 2 batang bambu. Masing-masing bambu berukuran 4-5 meter, dengan pijakan yang terdapat di bawah bambu, sekitar 50 cm dari ujung bambu.
- Enggrang merupakan permainan olahraga tradisional yang berasal dari daerah Jawa. Enggrang Jajangkungan (Bahasa Sunda) sering dimainkan oleh anak-anak, karena untuk melakukan permainan Enggrang ini hanya dibutuhkan sebatang bambu yang berukuran kecil dan pembuatannya pun relatif mudah.
- Dagongan adalah permainan olahraga tradisional yang mempergunakan bambu dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kekuatan untuk saling mendorong antara regu yang satu dengan regu yang lain. Permainan Olahraga tradisional dagongan ini merupakan kebalikan dari permainan tarik tambang.

Referensi

- Muhajir. 2017. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, untuk SMP/M.Ts Kelas VIII. Bogor : Penerbit Yudhistira.
- Muhajir. 2017. Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, untuk SMP/M.Ts Kelas VIII. Bogor : Penerbit Yudhistira.
- Muhajir. 2020. Modul Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, untuk SMP/M.Ts Kelas VIII. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kemendikbud.
- Muhajir. 2020. Belajar dan Berlatih Permainan Bola Basket. Bandung: Sahara Multi Trading.
- Tim Direktorat SMP. 2017. Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat SMP. 2016. Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Memeriksa dan Menyetujui, , 2021
Kepala SMP/M.Ts Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.

