


MODUL AJAR PPKn SD

Nama	Ayu Siti Nurani Darmawanti S.Pd	Jenjang/Kelas	SD/IV	PKN.B.AYS.4.C.1 PKN.B.AYS.4.C.5
Asal sekolah	SDN Menteng Atas 05 Jakarta	Mapel	PPKn	
Alokasi waktu	1 x Pertemuan 5JP, 5 JP x 35 menit (175 Menit)	Target peserta didik / Jumlah	10-28 orang	
Profil pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none">• Bernalar kritis• Berkebhinekaan global	Moda pembelajaran	Tatap muka	
Fase	B	Elemen	Bhineka Tunggal Ika	

MODUL AJAR PPKn SD

1	Informasi Umum	1. Nama Institusi Tahun Penyusunan 2. Jenjang 3. Kelas 4. Alokasi Waktu	: Ayu Siti Nurani Darmawanti, S. Pd : SDN Menteng Atas 05 Jakarta : 2021 : SD : IV (Empat) : 1x Pertemuan 5 JP x 35 menit (175 menit)
2	Tujuan Pembelajaran	1. Fase 2. Elemen 3. Tujuan Pembelajaran	: B : Bhinneka Tunggal Ika : 4.C.1. Peserta didik dapat menganalisis, mendemonstrasikan dan berakhlak mulia dalam mengenal identitas dirinya dan teman-temannya sesuai minat dan perilakunya 4.C.5. Peserta didik dapat mendeteksi, mendemonstrasikan dan membuktikan bahwa kebhinekaan dapat memberikan kesempatan memiliki pengalaman dan pemahaman baru Konsep Utama yang akan dipelajari : <ul style="list-style-type: none"> • Jenis permainan tradisional yang diminati • Manfaat kebhinekaan dalam kehidupan Pertanyaan inti : <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja jenis permainan yang pernah kamu mainkan ? • Tentukan jenis permainan yang sering, jarang dan tidak pernah dimainkan saat ini! • Tentukan dan praktikkan satu permainan tradisional yang sudah jarang / tidak pernah dimainkan saat ini • Bagaimana sikapmu saat memainkannya? • Apa manfaat kebhinekaan dalam kehidupan? Pengetahuan inti, sikap dan keterampilan yang akan dipelajari: <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui minat diri dan teman-temannya terhadap permainan tradisional. • Melakukan permainan tradisional yang jarang / tidak pernah dimainkan • Menunjukkan sikap bangga dengan budaya bangsa saat melakukan permainan tradisional Kata kunci : <ul style="list-style-type: none"> • Cinta keragaman budaya bangsa

3	Profil pancasila pelajar	<ul style="list-style-type: none"> • Berkebinekaan global • Bernalar kritis 	
4	Sarana Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Komputer / laptop, jaringan internet / Alat permainan tradisional / media gambar. • Ruangan yang lapangan / ruang terbuka 	
5	Target Peserta Didik / Jumlah	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa reguler / Maksimal 28 	
6	Moda pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka 	
7	Ketersediaan Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan • Remedial 	
9	Materi ajar, alat dan bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi : <ul style="list-style-type: none"> • Link video permainan tradisional anak Indonesia dan cara bermainnya . https://youtu.be/zhgROvGEvjo https://youtu.be/Cj2IKtYIzSc • Media gambar dan petunjuk cara bermain permainan tradisional • Membuat tabel 3 pada karton manila atau membuatnya dipapan tulis 2. Alat : <ul style="list-style-type: none"> • Alat peraga beberapa jenis permainan tradisional, seperti : congklak, bola bekel, kapur/tali untuk permainan gobak sodor, karet, dsb. • Spidol whiteboard / kapur papan tulis • Papan tulis • Pensil • Penghapus • Penggaris 3. Bahan : <ul style="list-style-type: none"> • Karton manila (jika ada), kertas HVS / Buku 4. Perkiraan biaya : <ul style="list-style-type: none"> • 1 buah spidol white board Rp. 8.400 / kapur papan tulis Rp. 5.500/pack • Karton manila Rp. 2.200/lbr / gunakan papan tulis 1 buah • Pensil Rp. 2000 • 1 buah penghapus Rp. 2000 • 1 buah penggaris Rp. 1000 • Kertas HVS / buku Rp. 3000 • Tali rafia Rp. 2500 • Foto copy tabel untuk wawancara 28x200 = Rp. 5600 (1 lembar dibuat menjadi 4 bagian) 	
9	Kegiatan pembelajaran utama	Pengaturan siswa : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individu ▪ Kelompok 	Metode : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi dan presentasi ▪ Permainan ▪

10	Pendekatan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Pendekatan pembelajaran : Student center (berpusat pada siswa) 	
11	Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> Asesmen individu Asesmen kelompok 	Jenis asesmen <ul style="list-style-type: none"> Performa Praktek
12	Persiapan pembelajaran	Langkah-langkah yang perlu dilakukan guru sebelum mengajar : <ol style="list-style-type: none"> Memastikan sarana prasarana siap pakai Menyiapkan semua materi, alat, bahan dan format asesmen yang akan digunakan. 	
13	Urutan kegiatan pembelajaran	Kegiatan Pendahuluan (20 menit) <ol style="list-style-type: none"> Siswa baris di depan kelas (bertujuan untuk mempersiapkan kondisi secara fisik dan mental). Siswa masuk kelas satu persatu dengan tertib Siswa memberi salam kepada guru dilanjutkan dengan berdo'a dipimpin seorang siswa (bergantian sesuai absen). Guru menanyakan kabar, memeriksa kehadiran siswa. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan mengajak siswa bermain "Pancasila 5 dasar" / "Gagarudaan" Cara bermain : <ul style="list-style-type: none"> Menentukan nama permainan sebagai kategori yang harus dicari oleh siswa. Menentukan huruf awal dari penyebutan kategori dengan cara "Gambreng" sambil menyerukan "Pancasila 5 dasar". Setiap siswa bebas menentukan jari yang akan masuk kehitungan. Dengan cara mengacungkan ke atas seperti contoh gambar dibawah ini  <ul style="list-style-type: none"> Seorang siswa ditugaskan menghitung jumlah jari yang diacungkan oleh semua siswa (termasuk guru). Siswa mencocokkan jumlah tersebut dengan urutan abjad (A,B,C,D,...Z). Contoh : jumlah jari yang teracung ada 5, maka pencocokan hurufnya (huruf ke 5) adalah "E" Jika jumlah acungan jari melebihi jumlah abjad, maka lanjutannya ke huruf "A". Contoh : jumlah jari yang teracung ada 37, maka kurangi dengan jumlah abjad yaitu ada 26. Jadi $37 - 26 = 11$. Dan pencocokkan hurufnya (urutan huruf ke 11) adalah huruf "K" 	

Contoh :

- Jika huruf “K” yang muncul, maka siswa harus mencari “nama permainan” yang berawalan huruf “K”, seperti ; kasti, karet, kelereng, dan sebagainya.
- Jawaban yang telah disebutkan tidak boleh diulang oleh siswa lain.
- Pemenangnya adalah siswa yang tercepat dan tepat dalam menjawab.
- Ulangi permainan ini 3 sampai 4 kali

5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan pada aktifitas hari ini.

Kegiatan Inti (100 menit)

1. Guru memegang congklak dan mengajukan pertanyaan² pemantik, untuk mengawali pembelajaran, contoh :

- Benda apakah ini ?
- Apa kegunaan bend ini ?
- Apa nama permainannya ?
- Berapa orang pemainnya ?
- Bagaimana cara memainkannya ?
- Apa saja aturan yang ada dalam permainan ini ?
- Nilai – nilai kebaikan apa yang terdapat pada permainan ini ? (jujur, spotif, dll)
- Pernahkah kalian memainkannya ?

Congklak termasuk permainan tradisional

2. Siswa menyimak dan menjawab pertanyaan guru selanjutnya, tentang jenis permainan tradisional lain yang pernah siswa mainkan.
3. Siswa yang menjawab, ditugaskan untuk menulis nama permainan tersebut pada tabel 1 di papan tulis (siswa tidak diperkenankan mencatat nama permainan yang telah tertulis sebelumnya)

Tabel 1

No	Nama Permainan Tradisional
1	Congklak
2
3
4	Dst

4. Siswa mengamati gambar-gambar kegiatan permainan yang diperlihatkan guru. Bagi siswa yang mengetahui nama permainan pada gambar, diminta untuk menuliskannya pada tabel 1. Guru (melanjutkan) melengkapi menulis nama permainan yang belum diketahui siswa. Gambar permainan antara lain



5. Siswa membentuk 4 kelompok secara musyawarah (tergantung jumlah siswa) dan memilih ketua untuk masing-masing kelompoknya. Setiap kelompok terdiri dari 7 orang (tergantung jumlah siswa). Kelompok diberi nama sesuai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan seperti : jujur, sportif, berani bertanggung jawab.
6. Tiap kelompok berdiskusi menentukan 2 jenis permainan tradisional yang tertulis pada tabel 1 untuk dijadikan bahan wawancara kelompoknya. Ketentuannya : satu permainan yang telah diketahui dan pernah dimainkan, serta satu permainan yang belum/baru diketahui dan jarang / tidak pernah dimainkan.
7. Kelompok yang telah menentukan jenis permainan yang dipilih segera melapor ke guru dan memberi tanda centang pada pilihannya di tabel 1. Jenis permainan yang telah dicentang , tidak boleh dipilih lagi.
8. Setelah semua kelompok menentukan pilihannya, siswa menyimak penjelasan guru dan melaksanakannya :
 - Ketua kelompok mendapat 28 lembar daftar ceklis untuk menulis hasil wawancara yang dibagikan ke anggotanya.

Tabel 2 Daftar Ceklis Kelompok*)

No	Nama Permainan Tradisional	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1				

Keterangan ;

*) = Tulis nama kelompok

Sering = sering memainkannya (paling sedikit 3 kali seminggu)

Jarang = jarang memainkannya (paling sedikit 1 bulan sekali)

Tidak pernah = tidak pernah memainkannya

- Setiap anggota mendapat 4 lembar daftar ceklis yang di pergunakan :

1 untuk mewawancarai teman di kelompoknya dan 3 untuk mewawancarai teman dari kelompok lainnya (tidak boleh ada siswa yang 2 kali diwawancarai oleh kelompok yang sama)

9. Setiap anggota menulis nama kelompok di daftar ceklisnya masing-masing dan mempelajari kriteria pilihan (sering, jarang, tidak pernah) yang ada di lembar ceklis
10. Masing-masing kelompok berdiskusi menentukan dan menulis nama teman yang akan diwawancarai pada lembar lembar ceklis.
11. Setelah semua siap, 2 kelompok saling mewawancarai, begitu pula 2 kelompok lainnya. Setelah 2 kelompok tersebut selesai, mereka saling bergantian mewawancarai kelompok lainnya. Hingga semua siswa memiliki data hasil wawancara.
12. Siswa bersama² membuat rekapitulasi (rincian data) dengan memindahkan data mereka ke tabel 3 (tertulis dikertas manila / papan tulis) dan telah dilengkapi dengan nama semua siswa yang hadir

Tabel 3 Daftar Ceklist hasil wawancara semua kelompok

No	Nama siswa	Permainan			Permainan			Permainan		
		S	J	Tp	S	J	Tp	S	J	Tp
1										
2										
3										
4										
5										
	Jumlah									

Keterangan ;

Sering = sering memainkannya (paling sedikit 3 kali seminggu)

Jarang = jarang memainkannya (paling sedikit 1 bulan sekali)

Tidak pernah = tidak pernah memainkannya

13. Siswa menganalisis data hasil wawancara (tabel 3), dan membuat kesimpulan dari hasil analisis tersebut, seperti :
 - Permainan tradisional yang paling sering dimainkan adalah.....
 - Permainan tradisional yang paling jarang dimainkan adalah.....
 - Permainan tradisional yang tidak pernah dimainkan adalah.....
14. Siswa Kembali berkelompok, dan berdiskusi menentukan jenis permainan yang jarang / tidak pernah dimainkan yang akan dipraktikkan
15. Masing-masing kelompok mempersiapkan diri (menyiapkan alat, bahan serta keperluan yang dibutuhkan) untuk mempraktikkan jenis permainan pilihannya dengan rasa bangga.

Catatan :

- Siswa yang berprestasi tertinggi dapat membantu teman-teman yang membutuhkan bantuan (tutor teman sebaya)

		<ul style="list-style-type: none">- Guru mendampingi siswa yang berprestasi rendah, dengan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami. <p>Kegiatan penutup (20 menit)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, seperti ;<ul style="list-style-type: none">- Apa yang kamu rasakan setelah mengikuti pelajaran hari ini ?- Apakah kamu menemukan sesuatu yang baru ? Jika “ya” apakah itu ?- Manakah bagian yang penting / menarik bagimu ?- Apa manfaat untukmu ?- Sikap positif apa yang kamu dapatkan selama belajar ?- Apa yang menurutmu berhasil ?- Kesulitan apa yang kamu temui ?- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar ?2. Siswa membuat rangkuman pembelajaran.3. Siswa menjawab pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi pembelajaran)4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.5. Bersama-sama membaca doa penutup dipimpin salah seorang siswa. <p>Apakah pembelajaran saya efektif ?</p>																					
14	Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah semua siswa merasa senang dan memahami pembelajaran yang saya lakukan ?2. Apakah siswa terinspirasi untuk menggunakan metode pembelajaran saya pada masa mendatang ? <p>1. Jenis asesmen</p>																					
15	Kriteria untuk mengukur ketercapaian pembelajaran dan assesmennya	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian sikap (pengamatan / observasi)• Penilaian pengetahuan (tes tertulis)• Penilaian keterampilan (unjuk kerja) <p>2. Kompetensi atau kemampuan yang dinilai melalui asesmen</p> <table><tr><th>No</th><th>Tujuan pembelajaran</th><th>Indikator</th><th>Aspek</th><th>Teknik</th><th>Bentuk</th><th>No Butir</th></tr><tr><td>1</td><td>4.C.1. Peserta didik dapat menganalisis, mendemonstrasikan dan berakhlak mulia dalam mengenal identitas dirinya dan teman-temannya sesuai minat dan perilakunya.</td><td>Menunjukkan sikap terpuji saat melaksanakan beragam kegiatan permainan tradisional</td><td>Kognitif</td><td>Tes</td><td>Essai</td><td>2</td></tr><tr><td>2</td><td>4.C.5. Peserta didik dapat mendeteksi, mendemonstrasikan dan membuktikan bahwa kebhinekaan dapat memberikan kesempatan memiliki pengalaman dan pemahaman baru.</td><td>-Menunjukkan minat dan perilaku dirinya dan teman-temannya pada keragaman kehidupan sehari-hari -Menjelaskan bahwa keragaman budaya dapat</td><td>Afektif</td><td>Performa</td><td>Skala nilai</td><td></td></tr></table>	No	Tujuan pembelajaran	Indikator	Aspek	Teknik	Bentuk	No Butir	1	4.C.1. Peserta didik dapat menganalisis, mendemonstrasikan dan berakhlak mulia dalam mengenal identitas dirinya dan teman-temannya sesuai minat dan perilakunya.	Menunjukkan sikap terpuji saat melaksanakan beragam kegiatan permainan tradisional	Kognitif	Tes	Essai	2	2	4.C.5. Peserta didik dapat mendeteksi, mendemonstrasikan dan membuktikan bahwa kebhinekaan dapat memberikan kesempatan memiliki pengalaman dan pemahaman baru.	-Menunjukkan minat dan perilaku dirinya dan teman-temannya pada keragaman kehidupan sehari-hari -Menjelaskan bahwa keragaman budaya dapat	Afektif	Performa	Skala nilai	
No	Tujuan pembelajaran	Indikator	Aspek	Teknik	Bentuk	No Butir																	
1	4.C.1. Peserta didik dapat menganalisis, mendemonstrasikan dan berakhlak mulia dalam mengenal identitas dirinya dan teman-temannya sesuai minat dan perilakunya.	Menunjukkan sikap terpuji saat melaksanakan beragam kegiatan permainan tradisional	Kognitif	Tes	Essai	2																	
2	4.C.5. Peserta didik dapat mendeteksi, mendemonstrasikan dan membuktikan bahwa kebhinekaan dapat memberikan kesempatan memiliki pengalaman dan pemahaman baru.	-Menunjukkan minat dan perilaku dirinya dan teman-temannya pada keragaman kehidupan sehari-hari -Menjelaskan bahwa keragaman budaya dapat	Afektif	Performa	Skala nilai																		

		memberi pengalaman dan pemahaman baru				
3		Menyajikan bentuk-bentuk keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan tradisional secara sungguh-sungguh	Psiko motorik	Praktik	Skala nilai	

3. Kriteria penilaian :

- Rubrik penilaian keterampilan (psikomotorik) pada kegiatan praktik bermain

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	(86 – 100)	(75 – 85)	(61 - 70)	(≤ 60)
Mendemonstrasikan cara bermain	Memenuhi 4 kriteri 1.Mempelajari teknik permainan. 2.Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. 3.Mematuhi aturan permainan. 4.Menunjukkan ketangkasan keterampilan saat bermain	Memenuhi 3 dari 4 kriteria	Memenuhi 2 dari 4 kriteria	Memenuhi 1 dari 4 kriteria atau belum tampak sama sekali

- Penilaian pengetahuan (kognitif)

Soal test formatif

Jawablah pertanyaan dengan tepat !

1.Amati tabel 3 yang merupakan hasil wawancara seluruh siswa. Urutkanlah 1 nama permainan dari yang tersering dimainkan hingga yang tidak pernah dimainkan.

Contoh :

No	Nama permainan	Sering
1		
2		
3	dst	

No	Nama permainan	Jarang
1		
2		
3	dst	

No	Nama permainan	Tidak pernah
1		
2		
3	dst	

2.Setujukah kamu bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang lalu.

Jika jawaban setuju, maka tuliskan pendapatmu tentang hal itu, berikan contoh berdasarkan pengalamanmu hari ini!

Kunci jawaban :

Kompetensi	No soal	Kunci jawaban	Skor																																																																																																																															
- Siswa dapat menjelaskan minat dan perilaku dirinya dan teman-temannya pada keragaman budaya dalam kehidupan sehari hari	1	<p>Jawaban disesuaikan dengan data yang ada. Contoh ;</p> <table><tr><th rowspan="2">no</th><th rowspan="2">Na ma sisw a</th><th colspan="3">congklak</th><th colspan="3">Bola bekel</th><th colspan="3">karet</th><th colspan="3">dst</th></tr><tr><th>S</th><th>J</th><th>T P</th><th>S</th><th>J</th><th>T P</th><th>S</th><th>J</th><th>T P</th><th>S</th><th>J</th><th>T P</th></tr><tr><td>1</td><td>Udi n</td><td>√</td><td></td><td></td><td></td><td>√</td><td></td><td>√</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>Day u</td><td>√</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>√</td><td></td><td>√</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>Siti</td><td></td><td>√</td><td></td><td></td><td>√</td><td></td><td>√</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>Jum lah</td><td>2</td><td>1</td><td></td><td>0</td><td>2</td><td></td><td>3</td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>Maka jawabannya ;</p> <table><tr><th>no</th><th>Nama permainan</th><th>Sering</th></tr><tr><td>1</td><td>Karet</td><td>3</td></tr><tr><td>2</td><td>Congklak</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>Bola bekel</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>dst</td><td></td></tr></table> <table><tr><th>no</th><th>Nama permainan</th><th>Jarang</th></tr><tr><td>1</td><td>Bola bekel</td><td>2</td></tr><tr><td>2</td><td>Congklak</td><td>1</td></tr><tr><td>3</td><td>Karet</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>dst</td><td></td></tr></table> <table><tr><th>no</th><th>Nama permainan</th><th>Tidak pernah</th></tr><tr><td>1</td><td>Karet</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>dst</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td>4</td><td></td><td></td></tr></table>	no	Na ma sisw a	congklak			Bola bekel			karet			dst			S	J	T P	S	J	T P	S	J	T P	S	J	T P	1	Udi n	√				√		√						2	Day u	√						√		√				3	Siti		√			√		√							Jum lah	2	1		0	2		3		2				no	Nama permainan	Sering	1	Karet	3	2	Congklak	2	3	Bola bekel		4	dst		no	Nama permainan	Jarang	1	Bola bekel	2	2	Congklak	1	3	Karet		4	dst		no	Nama permainan	Tidak pernah	1	Karet	1	2	dst		3			4			5
	no	Na ma sisw a			congklak			Bola bekel			karet			dst																																																																																																																				
S			J	T P	S	J	T P	S	J	T P	S	J	T P																																																																																																																					
1	Udi n	√				√		√																																																																																																																										
2	Day u	√						√		√																																																																																																																								
3	Siti		√			√		√																																																																																																																										
	Jum lah	2	1		0	2		3		2																																																																																																																								
no	Nama permainan	Sering																																																																																																																																
1	Karet	3																																																																																																																																
2	Congklak	2																																																																																																																																
3	Bola bekel																																																																																																																																	
4	dst																																																																																																																																	
no	Nama permainan	Jarang																																																																																																																																
1	Bola bekel	2																																																																																																																																
2	Congklak	1																																																																																																																																
3	Karet																																																																																																																																	
4	dst																																																																																																																																	
no	Nama permainan	Tidak pernah																																																																																																																																
1	Karet	1																																																																																																																																
2	dst																																																																																																																																	
3																																																																																																																																		
4																																																																																																																																		
	2	<p>Sesuaikan dengan jawaban berdasarkan pengalaman siswa ;</p> <ul style="list-style-type: none">- Siswa menjawab “tidak setuju”, tidak mendapat nilai- Siswa menjawab “setuju”, dan berikan contoh secara tepat <p>Contoh :</p> <p>-Setuju</p> <p>Awalnya saya tidak tahu ada permainan gatrik. Dengan mempelajari dan melakukan permainan gatrik, pengetahuan dan pengalaman saya jadi bertambah.</p> <p>Skor maksimal</p>	5																																																																																																																															

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

Skor maksimal

• Rubrik penilaian sikap (Afektif)

Kriteria	Sangat baik (86-100)	Baik (75-85)	Cukup (61-70)	Perlu bimbingan (≤ 60)
----------	-------------------------	-----------------	------------------	---------------------------

		<table><tr><td>Bermain sesuai aturan permainan (berakhlak mulia)</td><td>Memenuhi 8 sikap terpuji dalam : -Jujur -Sportif -Kerjasama -Kreatif -Toleransi -Disiplin -Kerja keras -Demokratis</td><td>Memenuhi 6 dari 8 kriteria</td><td>Memenuhi 4 dari 8 kriteria</td><td>Memenuhi 2 dari 8 kriteria</td></tr></table> <p>Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$</p>	Bermain sesuai aturan permainan (berakhlak mulia)	Memenuhi 8 sikap terpuji dalam : -Jujur -Sportif -Kerjasama -Kreatif -Toleransi -Disiplin -Kerja keras -Demokratis	Memenuhi 6 dari 8 kriteria	Memenuhi 4 dari 8 kriteria	Memenuhi 2 dari 8 kriteria
Bermain sesuai aturan permainan (berakhlak mulia)	Memenuhi 8 sikap terpuji dalam : -Jujur -Sportif -Kerjasama -Kreatif -Toleransi -Disiplin -Kerja keras -Demokratis	Memenuhi 6 dari 8 kriteria	Memenuhi 4 dari 8 kriteria	Memenuhi 2 dari 8 kriteria			
16	Pertanyaan Refleksi untuk siswa	1. Apakah kamu kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran hari ini ? 2. Bagaimana perasaanmu dengan pembelajaran hari ini ? 3. Tindakan apa yang akan kamu lakukan setelah mengetahui hasil belajarmu?					
17	Daftar Pustaka	<ul style="list-style-type: none">• Anggari, Angi St, dkk Buku Tematik terpadu kurikulum 2013 Tema 1 Indahnya Kebersamaan Edisi Revivi Jakarta : Kemdikbud• Permainan tradisional Anak Indonesia dan cara bermainnya # generasi milenial https://youtu.be/zhgROvGEvjo• Lagu anak Indonesia Domikado https://youtu.be/Cj2IKtYlZSc• Cara bermain domikado https://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Domikado#:~:text=Cara%20Bermain,bagian%20akhir%20lagu%20harus%20keluar• Cara bermain Perepet Jengkol https://bosscha.id/2020/01/08/4-jenis-permainan-tradisional-yang-harus-dikenalkan-kepada-anak-jaman-sekarang/#:~:text=Perepet%20Jengkol&text=Cara%20memainkannya%20ini%20dilakukan%20dengan,kelompok%20mereka%20agar%20tidak%20terjatuh• Cara bermain Gatrik https://bosscha.id/2020/01/08/4-jenis-permainan-tradisional-yang-harus-dikenalkan-kepada-anak-jaman-sekarang/#:~:text=Perepet%20Jengkol&text=Cara%20memainkannya%20ini%20dilakukan%20dengan,kelompok%20mereka%20agar%20tidak%20terjatuh• Cara Bermain Boi-boian https://www.boombastis.com/permainan-boi-boian/127085					

Permainan Boi-boian**Cara bermain Boi-boian**

Satu kelompok harus menyusun pecahan genteng hingga tak ada yang tersisa sambil menghindari dari tembakan bola yang dilemparkan oleh anggota kelompok lain. Kelompok yang satunya menembakkan bola ke pecahan genteng. Setiap anggota lawan yang terkena lemparan bola dianggap gugur dan tidak boleh meneruskan permainan.

Mereka yang terkena lemparan biasanya keluar dan mojak di lapangan atau dibelakang untuk tetap menyaksikan permainan dan mendukung teman kelompoknya. Bersorak dan tertawa menjadi suasana “kental” permainan ini. Nah, dari sini kita belajar bagaimana bermain secara sportif tanpa melakukan kecurangan agar permainan juga seru, sehat dan menyenangkan.

Permainan Gatrik**Cara bermain Gatrik**

Gatrik merupakan permainan ketangkasan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang dibagi 2 sebagai pemain dan penjaga. Permainan menggunakan bilah bambu atau kayu kecil yang satu panjang yang lain sepertiga atau seperempat dari panjang bambu sebelumnya. Permainan dilakukan ditempat yang luas di halaman atau dilapangan.

Alat Permainan

1. 1 buah bambu atau kayu kecil berukuran 75 cm hingga 1 meter
2. 1 buah bambu atau kayu kecil berukuran 1/4 hingga 1/3 dari bambu atau kayu sebelumnya
3. 2 buah batu bata atau batu sebagai tempat bambu atau kayu kecil

Cara bermain :

1. Bagilah pemain menjadi 2 kelompok. Kemudian lakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang menjadi penjaga dan mana yang menjadi pemain
2. Letakkan bambu yang pendek diatas batu bata yang disusun sejajar, kemudiankait sekuatnya dengan bambu panjang hingga melayang jauh
3. Penjaga akan berusaha menangkap bambu atau kayu itu, Apabila tertangkap akan terjadi pergantian kelompok penjaga, namun bila tidak penjaga akan melemparkannya kearah kayu bambu panjang yang dilentangkan di atas batu dari tempat jatuhnya bambu atau kayu kecil. Apabila mengenainya maka terjadi pergantian, bila tidak pemain akan melakukan langkah selanjutnya dengan melakukan " getok lele " yaitu dengan mengetok bambu atau kayu pendek kemudian memukulnya kearah penjaga. Penjaga akan melakukan hal seperti sebelumnya
4. Penilaian permainan ini adalah dengan mengukur jarak jatuhnya bambu atau kayu pendek dengan yang panjang
5. Hadiah bagi pemain ia akan digendong penjaga dari tempat jatuhnya bambu kearah tempat pemain memukul

Permainan Prepet Jengkol



Cara bermain Prepet Jengkol

Permainan tradisional ini dapat dimainkan oleh 3 hingga 4 anak. Prepet jengkol dapat dimainkan oleh perempuan dan laki-laki. Permainan ini cukup sederhana, namun membutuhkan ekstra kesabaran. Cara memainkannya ini dilakukan dengan berdiri sambil berpegangan tangan dan membelakangi badan satu sama lain. Kaki dari para pemain prepet jengkol ini akan saling berkaitan dari arah belakang. Setiap pemain harus berkonsentrasi penuh untuk menjaga keseimbangan kelompok mereka agar tidak terjatuh.

Setelah semua anggota kelompok siap pegangan tangan antar pemain pun mulai dilepaskan. Setelah pegangan tangan dilepaskan, maka para pemain akan berputar ke kiri dan kanan yang akan diberi aba-aba oleh satu orang atau dari sang dalang. Permainan ini tidak harus menentukan siapa yang menang dan kalah, permainan ini hanya bertujuan untuk bersenang-senang dan dinyanyikan saat terang bulan. Selain merangsang pertumbuhan anak dengan daya kreativitasnya saat menyanyikan lagu yang akan dimainkan dalam permainan ini, manfaat lainnya adalah motorik anak dan keseimbangan anak dalam menjaga tubuhnya agar tidak terjatuh

Permainan Domikado



Cara bermain Domikado

Permainan dimulai dengan menyanyikan *sambil menepukkan tangan kanan ke tangan kiri rekan yang di sebelah kirinya, secara berantai. Ronde berakhir saat lagu berakhir dan anak yang terkena bagian akhir lagu harus keluar.*

Berikut lirik nya:

Do mikado, mikado, eska... eskado, eskado beya-beyo, beya-beyo, cis, cis, one-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-ten

Ronde kedua dimulai dan dengan demikian setiap ronde berkurang satu anak.

Permainan Benteng-bentengan



Cara bermain Benteng-bentengan

Benteng-bentengan atau Rerebonan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok dan tertawan.

Masing-masing kelompok terdiri atas empat sampai dengan delapan orang dan memiliki satu tempat sebagai markas.

Markas atau “benteng” bisa berupa tiang, pohon, atau pilar.

Permainan Gobak Sodor



Cara bermain Gobas Sodor

Permainan gobak sodor atau galah asin atau galasin dilakukan di lapangan . Arena bermainnya merupakan kotak persegi Panjang dan dibagi menjadi beberapa bagian secara horizontal

19	Bahan Bacaan Guru	<p>Definisi Permainan Tradisional</p> <p>Menurut KBBI, kata “tradisional” memiliki makna menurut tradisi atau adat. Dengan pengertian tersebut dan disandingkan dengan kata permainan, maka permainan tradisional adalah permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat di suatu tempat. Seringkali menjadi <u>ide lomba permainan</u> ini diadakan untuk memperingati hari kemerdekaan 17 Agustus tiap tahunnya.</p> <p>Lalu apa batasannya jika dibandingkan dengan permainan modern? Batasannya adalah permainan tradisional biasanya memakai bahan dan barang-barang sederhana yang banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari masyarakat. Misalkan kayu yang dibentuk, tongkat kayu, batu bata, dan sejenisnya.</p> <p>Sedangkan permainan modern biasanya dibuat dari bahan yang dibuat oleh pabrik atau permainan yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi saat ini. Seperti halnya mainan bricks, game di smartphone, dan sebagainya.</p> <p>Manfaat Permainan Tradisional</p> <p>Dari segi manfaat, semua permainan dibuat untuk menghilangkan rasa bosan. Namun, untuk permainan tradisional memiliki nilai lebih lainnya, seperti membangun rasa percaya diri, melatih konsentrasi dan ketangkasan anggota badan, menyambung persahabatan, mengajari cara bekerja sama dengan orang lain, dan mengubah hal-hal sederhana menjadi hal yang menyenangkan, sangat tepat sebagai aktivitas <u>permainan untuk anak SD</u>.</p> <p>Rata-rata permainan tradisional menggunakan fisik. Sangat berbeda dengan permainan modern yang lebih banyak berkutat dengan asah otak. Dengan permainan yang didominasi oleh gerakan fisik, maka secara tidak langsung juga olahraga. Inilah mengapa anak-anak zaman dulu lebih gesit dibandingkan anak kecil sekarang. Sahabat bisa mengamati sendiri kebanyakan anak kecil saat ini.</p> <p>Contoh Permainan Tradisional</p> <p>Ada banyak sekali permainan tradisional yang bisa Sahabat jumpai di Indonesia, karena memang Indonesia sendiri kaya akan suku dan adat. Setiap suku memiliki permainan tradisionalnya sendiri.</p> <p>Namun, berikut ini adalah permainan tradisional yang lebih umum dan banyak dimainkan oleh anak-anak zaman dulu.</p> <p>Benteng-bentengan</p> <p>Bagi anak yang lahir tahun 90-an, permainan ini tidak asing lagi. Bahkan di sekolah-sekolah biasanya anak-anak menggunakan tiang sebagai permisalan bentengnya. Bagi Sahabat yang belum memahami bagaimana cara main benteng-bentengan adalah seperti halnya permainan Mobile Legends.</p> <p>Cara bermainnya adalah dengan membuat dua grup yang tiap grup isinya 3 sampai 5 orang. Tiap grup tugasnya adalah menjaga bentengnya agar tidak diinvasi oleh grup lawan. Anggota grup lawan bisa ditawan dengan cara penjaga bentengnya harus memegang benteng dan memegang lawan.</p>
----	-------------------	---

	<p>Anggota grup yang anggotanya semua tertawan, dianggap kalah. Benteng yang berhasil dipegang/diinvasi oleh lawan, dianggap kalah juga.</p> <p>Dalam permainan ini adalah mode menyerang dan bertahan. Penyerangan yang terlalu agresif dan sembrono bisa menyebabkan tertawan. Sedangkan selalu bertahan juga tidak bagus, karena lawan bisa saja berhasil memegang benteng saat anggota tim lengah.</p> <p>Permainan tradisional benteng-bentengan ini sangat menguras energi dan penghasil keringat paling ampuh. Selain berkeringat, Sahabat juga belajar membuat strategi yang pas untuk bisa menang dari grup lawan.</p> <p>Enggrang atau Egrang</p> <p>Permainan egrang ini tak hanya dikenal di Indonesia saja, di luar negeri juga ada. Permainan ini melatih ketangkasan dan keseimbangan. Penulis sendiri juga pernah bermain egrang namun tidak sampai menguasai betul.</p> <p>Sahabat bisa mencoba permainan egrang ini dengan batang bambu panjang yang diberi potongan bambu kecil untuk tempat tapakan kaki. Biasanya yang sudah mahir, tapakan kakinya semakin jauh dari permukaan tanah.</p> <p>Dakon atau Congklak</p> <p>Permainan tradisional ini jika di daerah penulis disebut dengan dakon. Namun, di sebagian besar tempat di Indonesia lebih dikenal dengan congklak. Permainan ini menggunakan biji buah-buahan. Biasanya menggunakan biji buah sawo.</p> <p>Ada papan congklak yang berisi 20 lubang yang nantinya diisi dengan biji sawo tersebut. Lubang tersebut dibagi menjadi 2 grup. Grup pertama, memiliki satu lubang besar dan sembilan lubang kecil. Begitu juga dengan grup dua, memiliki lubang-lubang yang sama.</p> <p>Dikatakan menang dalam permainan dakon ini adalah jika Sahabat berhasil mengumpulkan biji sawo pada lubang besar punya Sahabat. Permainannya adalah dengan mengambil keputusan lubang kecil mana yang akan diambil isinya. Setelah itu, Sahabat harus membagikan satu biji setiap lubang sampai biji yang ada di tangan Sahabat habis. Di mana biji tersebut habis diletakkan, Sahabat mempunyai kesempatan untuk membagikan biji tersebut lagi. Seperti itu sampai Sahabat menjumpai lubang tanpa biji. Jika seperti itu, maka giliran lawan melakukan hal yang sama.</p> <p>Permainan ini memang tidak melelahkan fisik, namun tetap melelahkan otak karena harus memikirkan strategi untuk menang. Hal itu tidak mudah, karena lawan juga punya strategi.</p> <p>Bola Bekel</p> <p>Permainan bola bekel ini lebih mementingkan ketangkasan tangan dalam memegang bola sekaligus bekelnya. Biasanya yang memainkan permainan ini adalah perempuan. Dalam permainan ini dikatakan menang jika Sahabat bisa memegang semua buah bekel dan menatanya sesuai bentuk yang sama. Ada urutan bentuk yang disepakati. Tiap daerah punya aturannya sendiri.</p>
--	---

		<p>Lompat Tali</p> <p>Hampir anak 90-an pernah bermain permainan lompat tali ini. Talinya sendiri biasanya dibuat dari karet gelang. Ada yang tidak dirangkap, ada juga yang dirangkap beberapa biji. Penulis sendiri pernah membuat tali lompat ini dari karet yang dirangkap tiga. Alasan dirangkap adalah agar tidak mudah putus.</p> <p>Permainan lompat tali ini biasanya dimulai dari ketinggian yang rendah, yaitu mata kaki. Lama-lama bisa tinggi sekali, sampai setinggi tangan anak kecil yang diangkat ke atas. Sahabat bisa membayangkan tingginya? Apakah bisa dilompati setinggi itu? Kabar baiknya adalah bisa. Anak-anak zaman dulu benar-benar ekstrem dalam urusan permainan tradisional yang melibatkan fisik.</p> <p>Itulah beberapa deretan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak yang lahir tahun 90-an. Sebenarnya masih banyak lagi seperti: kelereng, petak umpet, layang-layang, hompimpah, patil lele, polisi dan maling, permainan tangan panjang pendek, komunikata tradisional, dan lainnya.</p>
20	Materi Pengayaan	Siswa yang berminat dan berkompetensi tinggi membentuk kelompok baru, menentukan permainan tradisional yang tidak pernah dimainkan (memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi), mempelajarinya, menyiapkan peralatan yang dibutuhkan serta mempraktikkannya.
21	Materi untuk siswa yang kesulitan belajar	Siswa yang berkomptensi rendah membentuk kelompok baru, menentukan permainan tradisional yang sering dimainkan, memiliki tingkat kesulitan yang rendah, mempelajarinya, menyiapkan peralatan yang dibutuhkan, serta mempraktikannya.