

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 32558 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Singaraja, 9 Pebruari 2023

Nomor : 680/UN48.14/KM/2023
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan Data**
Yth. : Kepala SMP Negeri 1 Singaraja

di Singaraja

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Disertasi mahasiswa Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Gede Eka Budi Darmawan
NIM : 2039021030
Semester : V (Lima)
Program Studi : Ilmu Pendidikan (S3)
Konsentrasi : Teknologi Pendidikan
Judul Disertasi : **PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN
KETERAMPILAN BIOMOTORIK PADA PERMAINAN
TRADISIONAL BALL.**

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Ko-Promotor II,

Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd

NIP. 196512291990032002

Ko-Promotor I,

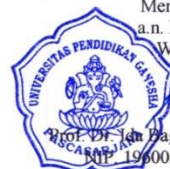
Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.

NIP. 196710131994031001

Promotor ,

Prof. Dr. Dewa Gede Hendra
Divayana, S.Kom., M.Kom.

NIP. 196512291990032002



Mengetahui,
a.n. Direktur,
Wadir I,

Prof. Dr. Ish Bagus Putrayasa, M.Pd.
NIP. 196002101986021001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAHA
SMP NEGERI 1 SINGARAJA**



Jl. Gajah Mada No. 109 Telp. (0362) 22441 Fax. (0362) 25790
Website: <http://www.smpn1singaraja.sch.id> E-mail: smpn1_singaraja@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 137/423.4/SMPN1SGR/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nyoman Purnayasa, S.Pd, M.M.
NIP : 19641024 198902 1 002
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Singaraja.

Menerangkan bahwa :

Nama : Gede Eka Budi Darmawan
Program Studi : S-3 Ilmu Pendidikan
NIM : 2039021030
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Penelitian/Pengambilan Data untuk menyelesaikan Disertasi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Biomotorik Pada Permainan Tradisional Bali" Pada Bulan Pebruari-Mei 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 Mei 2023
Kepala SMP Negeri 1 Singaraja,

Nyoman Purnayasa, S.Pd,M.M
NIP. 19641024 198902 1 002

Lampiran 3. Alur Tujuan Pembelajaran

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Singaraja

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas/Semester : VII / 1 dan 2

Tahun Pelajaran : 2022 / 2023

CAPAIAN PEMBELAJARAN				
<p>Pada akhir fase D, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak spesifik sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar, melakukan latihan aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip latihan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial serta memonitornya secara mandiri, selain itu juga dapat mempertahankan nilai-nilai aktivitas jasmani.</p>				
Elemen Keterampilan Gerak	Konten	Dimensi PPP	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kelas VII				
<p>Pada akhir fase D peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak spesifik berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, permainan dan olahraga air (kondisional), dan aktivitas permainan tradisional bali.</p>	<p>1. Pemaianan Invasi (Basket)</p>	<p>1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu mengingat teknik melempar, menangkap, menggiring, dalam permainan bola basket dengan kata-kata sendiri. 7.2 Peserta didik mampu memahami teknik melempar, menangkap, menggiring, menembak dalam permainan bola basket dengan pemahaman sendiri 7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan teknik melempar, menangkap, menggiring, menembak dalam permainan bola basket dengan</p>	<p>4 JP</p>

			berkelompok	
	2. Pemaianan Invasi (Sepak Bola)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis	7.1 Peserta didik mampu mengingat teknik mengumpan, menahan, menggiring, dalam permainan Sepak Bola dengan kata-kata sendiri 7.2 Peserta didik mampu Memahami dalam teknik mengumpan, menahan, menggiring, dalam permainan Sepak Bola dengan pemahamannya sendiri 7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan teknik mengumpan, menahan, menggiring, dalam permainan Sepak Bola dengan berkelompok	4 JP
	3. Permainan Net (Bola Voli)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis	7.1 Peserta didik mampu mengingat teknik Passing, Servis, dalam permainan Bola Voli dengan kata-kata sendiri 7.2 Peserta didik mampu memahami dalam teknik Passing, dalam permainan Bola Voli dengan pemahaman sendiri 7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan Passing, Servis, dalam permainan Bola Voli dengan berkelompok	4 JP
	4. Permaianan Lapangan (Kasti)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis	7.1 Peserta didik mampu mengingat teknik cara memegang Pemukul, teknik melempar, menangkap dan memukul dalam permainan Kasti dengan kata-kata sendiri	4 JP

			<p>7.2 Peserta didik mampu memahami teknik cara memegang Pemukul, teknik melempar, menangkap dan memukul dalam permainan Kasti dengan pemahaman sendiri</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan teknik cara memegang Pemukul, teknik melempar, menangkap dan memukul dalam permainan Kasti dengan berkelompok</p>	
	5. Aktivitas Beladiri (Pencak Silat)	<p>1. Bergotong Royong</p> <p>2. Kreatif</p> <p>3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu mengingat teknik Kuda-kuda, Pukulan, Tendangan, Tangkisan, Elakan dan Hindaran dalam Pencak Silat dengan kata-kata sendiri</p> <p>7.2 Peserta didik mampu memahami teknik Kuda-kuda, Pukulan, Tendangan, Tangkisan, Elakan dan Hindaran dalam Pencak Silat dengan pemahaman sendiri</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan teknik Kuda-kuda, Pukulan, Tendangan, Tangkisan, Elakan dan Hindaran dalam Pencak Silat dengan berkelompok</p>	4 JP
	6. Olahraga Atletik (Lari Jarak Pendek)	<p>1. Bergotong Royong</p> <p>2. Kreatif</p> <p>3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu mengingat gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, posisi badan dan memasuki finish dalam Lari Jarak Pendek dengan kata-kata sendiri</p> <p>7.2 Peserta didik mampu memahami gerak</p>	4 JP

			<p>spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, posisi badan dan memasuki finish dalam Lari Jarak Pendek dengan pemahaman sendiri</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, posisi badan dan memasuki finish dalam Lari Jarak Pendek dengan berkelompok</p>	
	7. Aktivitas Senam (Senam Lantai)	<p>1. Bergotong Royong</p> <p>2. Kreatif</p> <p>3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu mengingat gerak spesifik keseimbangan menggunakan kaki, keseimbangan menggunakan lengan, guling depan, guling belakang dengan kata-kata sendiri</p> <p>7.2 Peserta didik mampu memahami gerak spesifik keseimbangan menggunakan kaki, keseimbangan menggunakan lengan, guling depan, guling belakang dengan pemahaman sendiri</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan gerak spesifik keseimbangan menggunakan kaki, keseimbangan menggunakan lengan, guling depan, guling belakang dengan berkelompok</p>	4 JP
	8. Aktivitas Senam (Senam Irama)	<p>1. Bergotong Royong</p> <p>2. Kreatif</p> <p>3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu mengingat gerak spesifik langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak aktivitas gerak berirama</p>	4 JP

			<p>sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki</p> <p>7.2 Peserta didik mampu memahami gerak spesifik langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak aktivitas gerak berirama sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan gerak spesifik langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak aktivitas gerak berirama sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki</p>	
	<p>9. Permainan Tradisional Bali (<i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>)</p>	<p>1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu mengingat sejarah, pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.</p> <p>7.2 Peserta didik mampu memahami sejarah, pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan sejarah, pemain, sarana dan prasarana,</p>	4 JP

			aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.	
Elemen Pengetahuan Gerak	Konten	Dimensi PPP	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pada akhir fase D peserta didik dapat menganalisis fakta, konsep, dan prosedur dalam melakukan berbagai keterampilan gerak spesifik berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional). dan aktivitas permainan tradisional bali.</p>	1. Permainan Invasi (Basket)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis	7.1 Peserta didik mampu Menentukan teknik melempar, menangkap, menggiring, menembak dalam permainan bola basket dengan kata-kata sendiri. 7.2 Peserta didik mampu Membedakan teknik melempar, menangkap, menggiring, menembak dalam permainan bola basket dengan kata-kata sendiri 7.3 Peserta didik mampu Mempraktikkan teknik melempar, menangkap, menggiring, menembak dalam permainan bola basket dengan berkelompok	4 JP
	2. Permainan Invasi (Sepak Bola)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis	7.1 Peserta didik mampu menentukan teknik mengumpan, menahan, menggiring, menembak dalam permainan Sepak Bola dengan kata-kata sendiri 7.2 Peserta didik mampu Membedakan dalam teknik mengumpan, menahan, menggiring, menembak dalam	4 JP

			<p>permainan Sepak Bola dengan pemahamannya sendiri</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan teknik mengumpan, menahan, menggiring, menembak dalam permainan Sepak Bola dengan berkelompok</p>	
	3. Permainan Lapangan (Kasti)	<p>1. Bergotong Royong</p> <p>2. Kreatif</p> <p>3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu menentukan teknik cara memegang Pemukul, teknik melempar, menangkap dan memukul dalam permainan Kasti dengan kata-kata sendiri</p> <p>7.2 Peserta didik mampu membedakan teknik cara memegang Pemukul, teknik melempar, menangkap dan memukul dalam permainan Kasti dengan pemahaman sendiri</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan teknik cara memegang Pemukul, teknik melempar, menangkap dan memukul dalam permainan Kasti dengan berkelompok</p>	4 JP
	4. Permainan Net (Bola Voli)	<p>1. Bergotong Royong</p> <p>2. Kreatif</p> <p>3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu menentukan teknik cara Passing, Servis, dalam permainan Bola Voli dengan kata-kata sendiri</p> <p>7.2 Peserta didik mampu membedakan teknik cara Passing, Servis, dalam permainan Bola Voli dengan kata-kata</p>	4 JP

			sendiri 7.3 Peserta didik mampu mempratikan teknik cara Passing, Servis, dalam permainan Bola Voli dengan berkelompok	
5. Aktivitas Beladiri (Pencak Silat)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis		7.1 Peserta didik mampu menentukan teknik Kuda-kuda, Pukulan, Tendangan, Tangkisan, Elakan dan Hindaran dalam Pencak Silat dengan kata-kata sendiri 7.2 Peserta didik mampu membedakan teknik Kuda-kuda, Pukulan, Tendangan, Tangkisan, Elakan dan Hindaran dalam Pencak Silat dengan pemahaman sendiri 7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan teknik Kuda-kuda, Pukulan, Tendangan, Tangkisan, Elakan dan Hindaran dalam Pencak Silat dengan berkelompok	4 JP
6. Olahraga Atletik (Lari Jarak Pendek)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis		7.1 Peserta didik mampu menentukan gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, posisi badan dan memasuki finish dalam Lari Jarak Pendek dengan kata-kata sendiri 7.2 Peserta didik mampu membedakan gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, posisi badan dan memasuki finish dalam Lari Jarak Pendek dengan pemahaman sendiri 7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan	4 JP

			gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, posisi badan dan memasuki finish dalam Lari Jarak Pendek dengan berkelompok	
	7. Aktivitas Senam (Senam Lantai)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis	7.1 Peserta didik mampu menentukan gerak spesifik keseimbangan menggunakan kaki, keseimbangan menggunakan lengan, guling depan, guling belakang dengan kata-kata sendiri 7.2 Peserta didik mampu membedakan gerak spesifik keseimbangan menggunakan kaki, keseimbangan menggunakan lengan, guling depan, guling belakang dengan pemahaman sendiri 7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan gerak spesifik keseimbangan menggunakan kaki, keseimbangan menggunakan lengan, guling depan, guling belakang dengan berkelompok	4 JP
	8. Aktivitas Senam (Senam Irama)	1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis	7.1 Peserta didik mampu menentukan gerak spesifik langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak aktivitas gerak berirama sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki 7.2 Peserta didik mampu membedakan gerak spesifik langkah dasar, gerak dan	4JP

			<p>ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak aktivitas gerak berirama sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan gerak spesifik langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak aktivitas gerak berirama sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki</p>	
	<p>9. Permainan Tradisional Bali (Megoak-goakan dan Magala-gala)</p>	<p>1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu menentukan pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.</p> <p>7.2 Peserta didik mampu membedakan pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.</p> <p>7.3 Peserta didik mampu mempraktikkan permainan, membuat lapangan, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.</p>	<p>4 JP</p>

Elemen Pemanfaatan Gerak	Konten	Dimensi PPP	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pada akhir fase D peserta didik dapat menganalisis fakta, konsep, dan prosedur serta mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (physical fitness related health) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (physical fitness related skills), berdasarkan prinsip latihan (Frequency, Intensity, Time, Type/FITT) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik. Peserta didik juga dapat menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan pola perilaku hidup sehat berupa melakukan pencegahan bahaya pergaulan bebas dan memahami peran aktivitas jasmani terhadap pencegahan penyakit tidak menular disebabkan kurangnya aktivitas jasmani</p>	<p>1. Aktivitas Kebugaran Untuk Kesehatan</p>	<p>1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu menunjukkan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (komposisi tubuh, daya tahan jantung dan paru-paru, daya tahan otot, keuletakkan, dan kekuatan dalam aktivitas kebugaran untuk kesehatan dengan kata sendiri 7.2 Peserta didik mampu mengemukakan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (komposisi tubuh, daya tahan jantung dan paru-paru, daya tahan otot, keuletakkan, dan kekuatan dalam aktivitas kebugaran untuk kesehatan dengan kata sendiri 7.3 Peserta didik mampu menerapkan latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (komposisi tubuh, daya tahan jantung dan paru-paru, daya tahan otot, keuletakkan, dan kekuatan dalam aktivitas kebugaran untuk kesehatan dengan kata sendiri</p>	<p>4 JP</p>
	<p>2. Pola Makan Sehat, Bergizi dan Seimbang</p>	<p>1. Bergotong Royong 2. Kreatif 3. Bernalar Kritis</p>	<p>7.1 Peserta didik mampu menunjukkan pola makan sehat bergizi, seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan 7.2 Peserta didik mampu mengemukakan</p>	<p>4 JP</p>

			pola makan sehat bergizi, seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan 7.3 Peserta didik mampu menerapkan pola makan sehat bergizi, seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan	
Elemen Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai Gerak	Konten	Dimensi PPP	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pada akhir fase D peserta didik proaktif melakukan dan mengajak untuk memelihara dan memonitor peningkatan derajat kebugaran jasmani dan kemampuan aktivitas jasmani lainnya, serta menunjukkan keterampilan bekerja sama dengan merujuk peraturan dan pedoman untuk menyelesaikan perbedaan dan konflik antar individu. Peserta didik juga dapat mempertahankan adanya interaksi sosial yang baik dalam aktivitas jasmani	1. Permainan Invasi (Basket)	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global 3. Bergotong Royong 4. Mandiri	7.1 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Permainan Invasi (Basket) secara berkelompok	4 JP
	2. Permainan Net (Voli)	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global	7.1 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Permainan Net (Voli)	4 JP

		3. Bergotong Royong 4. Mandiri	secara berkelompok	
	3. Permainan Lapangan (Kasti)	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global 3. Bergotong Royong 5. Mandiri	7.2 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Permainan Lapangan (Kasti) secara berkelompok	4 JP
	4. Aktivitas Bela Diri	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global 3. Bergotong Royong 4. Mandiri	7.1 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Aktivitas Bela Diri secara berkelompok	4 JP
	5. Atletik	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global 3. Bergotong Royong 4. Mandiri	7.1 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Atletik secara berkelompok	4 JP
	6. Aktivitas Senam Lantai	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global	7.1 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Aktivitas Senam Lantai	4 JP

		3. Bergotong Royong 4. Mandiri	secara berkelompok	
	7. Aktivitas Senam Lantai	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global 3. Bergotong Royong 4. Mandiri	7.1 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Aktivitas Senam Lantai secara	4 JP
	8. Permainan Tradisional Bali (<i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>)	1. Beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak mulia 2. Berkebinekaan Global 3. Bergotong Royong 4. Mandiri	7.1 Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam Permainan Tradisional Bali (<i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>) secara berkelompok.	4 JP
	Jumlah Jam			

Mengetahui
Kepala Sekolah

Nyoman Purnayasa, S.Pd.M.M.
NIP. 196410241989021002

Singaraja, 11 Juli 2022
Guru Mata Pelajaran SMP Negeri 1 Singaraja

I Dewa Gede Raka Suparta, S.Pd.
NIP. 198906222022211002

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun : MGMP SMP NEGERI 1 SINGARAJA

Institut : SMP

Tahun di susun : 2022

Fase : D

Jenjang Sekolah : SMP

Kelas : VII

Mapel : PJOK

Elemen : Keterampilan Gerak

Pengetahuan Gerak

Pengembangan Karakter Dan Internalisasi Nilai –

Nilai Gerak

Alokasi Waktu : 160 Menit (2 kali pertemuan)

B. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase D, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar, melakukan latihan aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip latihan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial serta memonitornya secara mandiri, selain itu juga dapat memahami nilai-nilai aktivitas jasmani.

C. Kompetensi Awal

Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mengingat, memahami dan mempraktikkan pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan tradisional bali (Megoak-goak dan Magala-gala) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki

D. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia

2. Mandiri
3. Berpikir kritis
4. Bergotong Royong
5. Kreatif

E. Sarana dan Prasarana

Lapangan permainan Magoak-gaoakan dan Magala-gala (lapangan atau halaman sekolah).

Peluit dan stopwatch.

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik regular / tipikal
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar
3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi

G. Model Pembelajaran : Discovery Learning

2. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengingat sejarah, pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.
2. Peserta didik mampu memahami sejarah, pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.
3. Peserta didik mampu mempratikan pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.
4. Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam permainan tradisional bali secara berkelompok

B. Pemahaman Bermakna

1. Peserta didik berorganisasi untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan.
2. Peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah yang kamu ketahui tentang permainan bali?
2. Pernahkah kalian melakukan latihan secara khusus atau menonton pertandingan bali *megoak-goakan* dan *magala-gala*? Jika ya berikan komentar terhadap aktivitas permainan tradisional bali tersebut!

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok – pokok materi
 - a. Gerak spesifik permainan Megoak-goakan

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	<p>Pertemuan 1</p> <ol style="list-style-type: none">1. Persiapan Sebelum pembelajaran guru mempersiapkan sarana dan prasarana belajar mengajar sesuai materi yang akan di ajarkan sebelum waktu pembelajaran di mulai. Pastikan peserta didik dalam keadaan siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak dalam keadaan sakit.2. Pendahuluan Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan dengan<ul style="list-style-type: none">- Membersihkan lapangan bersama guru dan siswa- Berdoa- Absensi- Memotivasi peserta didik dan memberikan pengetahuan tentang perundangan.- menginformasikan materi, tujuan pembelajaran dan teknik	5 menit

	<p>penilaian yang akan dilakukan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengintegrasikan pendidikan karakter - Melakukan Pemanasan dengan bentuk permainan <p>Mulai Dari Diri :</p> <p>Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman sebelumnya :</p> <p>Pernahkah kalian melakukan latihan gerak spesifik permainan Megoak-goakan atau menonton gerak spesifik permainan Megoak-goakan dalam permainan tradisional bali? Jika ya berikan komentar terhadap aktivitas Megoak-goakan tersebut!</p> <p>Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarah ke topik yang akan di pelajari seperti :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah yang kamu ketahui tentang permainan tradisional bali? b. Apa saja teknik dasar dalam permainan Megoak-goakan? 	
	<p>Eksplorasi Konsep</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan materi berupa Media AR megoak-goakan dalam pembelajaran - Guru memberikan materi berupa buku panduan media AR dan print out materi sambil mempraktikkannya - Guru memberikan pertanyaan secara lisan terkait materi yang sudah di baca oleh peserta didik 	10 menit
2	<p>Ruang Kolaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk peserta didik menjadi 3 kelompok berdasarkan tes diagnostik kognitif. - Siswa secara berkelompok dapat kembali menyimak media AR Megoak-goakan dan melakukan diskusi agar dapat memahami dengan baik konsep dan teknik permainan megoak-goakan 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Kelompok 1 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami dan mempraktikkan teknik Megoak-goakan. - Kelompok 2 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami namun belum mampu mempraktikkan teknik Megoak-goakan. - Kelompok 3 adalah kelompok peserta didik yang belum mampu mengingat, memahami dan mempraktikkan teknik Megoak-goakan. - Kemudian peserta didik yg berada di kelompok 1 dibagi ke kelompok 2 dan 3 untuk menjadi peer teaching (tutor sebaya). - Guru menginstruksikan untuk melakukan keterampilan gerak spesifik Megoak-goakan. - Peserta didik melakukan keterampilan gerak spesifik Megoak-goakan, sambil berdiskusi dengan kelompok masing-masing. 	
3	<p>Refleksi Terbimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta diminta untuk merefleksikan pembelajaran yang telah diperoleh dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan apa saja yang anda rasakan selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja tantangan yang anda hadapi selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja yang anda pelajari selama pembelajaran ini? - Guru membantu peserta didik yang mengalami hambatan-hambatan dalam pembelajaran. 	10 menit
	<p>Demonstrasi Konstektual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengerjakan lembar kerja peserta didik LKPD 1 (terlampir) tugas individu . 	10 menit

	<p>Elaborasi Pemahaman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik ditugaskan untuk mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil pemahamannya dari ruang kolaborasi dan di tanggapi oleh peserta didik yang lain. 	15 menit
	<p>Koneksi Antar Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada kegiatan ini peserta didik menyimpulkan materi yang telah di pelajari - Guru memberikan penguatan dan konsep terkait dengan materi yang telah diberikan 	10 menit
	<p>Aksi Nyata</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengimplementasikan hasil yang telah dipelajarainya dalam kehidupan sehari-hari <p>Penutup</p> <p>Pada kegiatan penutup guru melakukan kegiatan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pendinginan - Mengakhiri kegiatan dengan berdoa 	5 menit

1. Pokok – pokok Materi

a. Gerak spesifik permainan Magala-gala

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	<p>Pertemuan 2</p> <p>1. Persiapan</p> <p>Sebelum pembelajaran guru mempersiapkan sarana dan prasarana belajar mengajar sesuai materi yang akan di ajarkan sebelum waktu pembelajaran di mulai.</p> <p>Pastikan peserta didik dalam keadaan siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak dalam keadaan sakit.</p> <p>2. Pendahuluan</p> <p>Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan</p>	5 menit

	<p>dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan lapangan bersama guru dan siswa - Berdoa - Absensi - Memotivasi peserta didik dan memberikan pengetahuan tentang perundangan. - menginformasikan materi, tujuan pembelajaran dan teknik penilaian yang akan dilakukan - Mengintegrasikan pendidikan karakter - Melakukan Pemanasan dengan bentuk permainan <p>Mulai Dari Diri :</p> <p>Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman sebelumnya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kalian melakukan latihan secara khusus atau menonton gerak spesifik permainan Magala-gala dalam permainan tradisional bali? Jika ya berikan komentar terhadap aktivitas Magala-gala tersebut! 2. Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarah ke topik yang akan di pelajari seperti : Apakah yang kamu ketahui tentang gerak spesifik permainan Magala-gala dalam permainan tradisional bali? 	
	<p>Eksplorasi Konsep</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan materi permainan Magala-gala berupa media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> - Guru memberikan pertanyaan secara lisan terkait materi yang sudah di baca oleh peserta didik 	10 menit
2	<p>Ruang Kolaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk peserta didik menjadi 3 kelompok berdasarkan tes diagnostik kognitif. - Siswa dalam kelompok menyimak media AR dan 	15 menit

	<p>berdiskusi untuk memahami konsep dan teknik permainan magala-gala</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok 1 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami dan mempraktekan teknik Magala-gala. - Kelompok 2 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami namun belum mampu mempraktekan teknik Magala-gala. - Kelompok 3 adalah kelompok peserta didik yang belum mampu mengingat, teknik Magala-gala. - Kemudian peserta didik yg berada di kelompok 1 dibagi ke kelompok 2 dan 3 untuk menjadi peer teaching (tutor sebaya). - Guru menginstruksikan untuk melakukan keterampilan gerak spesifik Magala-gala. - Peserta didik melakukan keterampilan gerak Magala-gala. sambil berdiskusi dengan kelompok masing-masing. 	
3	<p>Refleksi Terbimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta diminta untuk merefleksikan pembelajaran yang telah diperoleh dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan apa saja yang anda rasakan selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja tantangan yang anda hadapi selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja yang anda pelajari selama pembelajaran ini? - Guru membantu peserta didik yang mengalami hambatan-hambatan dalam pembelajaran. 	10 menit
	<p>Demonstrasi Konstektual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengerjakan lembar kerja peserta didik LKPD 	10 menit

	2 (terlampir) tugas individu.	
	<p>Elaborasi Pemahaman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik ditugaskan untuk mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil dari ruang kolaborasi dan dianggapi oleh peserta didik yang lain. 	15 menit
	<p>Koneksi Antar Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada kegiatan ini peserta didik menyimpulkan materi yang telah di pelajari - Guru memberikan penguatan dan konsep terkait dengan materi yang telah diberikan 	10 menit
	<p>Aksi Nyata</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengimplementasikan hasil yang telah dipelajarainya dalam kehidupan sehari-hari <p>Penutup</p> <p>Pada kegiatan penutup guru melakukan kegiatan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pendinginan - Mengakhiri kegiatan dengan berdoa 	5 menit

B. Pengayaan

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 .

Lampiran 5. Modul Ajar Kelas Kontrol

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun : MGMP SMP NEGERI 1 SINGARAJA

Institut : SMP

Tahun di susun : 2022

Fase : D

Jenjang Sekolah : SMP

Kelas : VII

Mapel : PJOK

Elemen : Keterampilan Gerak

Pengetahuan Gerak

Pengembangan Karakter Dan Internalisasi Nilai –
Nilai Gerak

Alokasi Waktu : 160 Menit (2 kali pertemuan)

B. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase D, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar, melakukan latihan aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip latihan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial serta memonitornya secara mandiri, selain itu juga dapat memahami nilai-nilai aktivitas jasmani.

C. Kompetensi Awal

Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mengingat, memahami dan mempraktikkan pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan tradisional bali (Megoak-goak dan Magala-gala) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki

D. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
2. Mandiri

3. Berpikir kritis
4. Bergotong Royong
5. Kreatif

E. Sarana dan Prasarana

Lapangan permainan Magoak-gaoakan dan Magala-gala (lapangan atau halaman sekolah).

Peluit dan stopwatch.

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik regular / tipikal
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar
3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi

G. Model Pembelajaran : Discovery Learning

2. KOMPONEN INTI

E. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengingat sejarah, pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.
2. Peserta didik mampu memahami sejarah, pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.
3. Peserta didik mampu mempratikan pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.
4. Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam permainan tradisional bali secara berkelompok

F. Pemahaman Bermakna

3. Peserta didik berorganisasi untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan.

4. Peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari

G. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah yang kamu ketahui tentang permainan tradisional?
2. Pernahkah kalian melakukan latihan secara khusus atau menonton permainan tradisional? Jika ya berikan komentar terhadap aktivitas bola basket tersebut!

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok – pokok materi
 - a. Gerak spesifik *meogoak-goakan*
 - b. Gerak spesifik *magala-gala*

I. Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok – pokok materi
 - b. Gerak spesifik permainan *Megoak-goakan*

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	<p>Pertemuan 1</p> <p>3. Persiapan Sebelum pembelajaran guru mempersiapkan sarana dan prasarana belajar mengajar sesuai materi yang akan di ajarkan sebelum waktu pembelajaran di mulai. Pastikan peserta didik dalam keadaan siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak dalam keadaan sakit.</p> <p>4. Pendahuluan Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan lapangan bersama guru dan siswa - Berdoa - Absensi - Memotivasi peserta didik dan memberikan pengetahuan tentang perundangan. 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - menginformasikan materi, tujuan pembelajaran dan teknik penilaian yang akan dilakukan - Mengintegrasikan pendidikan karakter - Melakukan Pemanasan dengan bentuk permainan <p>Mulai Dari Diri :</p> <p>Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman sebelumnya :</p> <p>Pernahkah kalian melakukan latihan gerak spesifik permainan Megoak-goakan atau menonton gerak spesifik permainan Megoak-goakan dalam permainan tradisional bali? Jika ya berikan komentar terhadap aktivitas Megoak-goakan tersebut!</p> <p>Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarah ke topik yang akan di pelajari seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Apakah yang kamu ketahui tentang permainan tradisional bali? d. Apa saja teknik dasar dalam permainan Megoak-goakan? 	
	<p>Eksplorasi Konsep</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan materi permainan Megoak-goakan berupa media cetak - Guru memberikan pertanyaan secara lisan terkait materi yang sudah di baca oleh peserta didik 	10 menit
2	<p>Ruang Kolaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk peserta didik menjadi 3 kelompok berdasarkan tes diagnostik kognitif. - Kelompok 1 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami dan mempraktikkan teknik Megoak-goakan. - Kelompok 2 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami namun belum mampu mempraktikkan teknik Megoak-goakan. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Kelompok 3 adalah kelompok peserta didik yang belum mampu mengingat, memahami dan mempraktikkan teknik Megoak-goakan. - Kemudian peserta didik yg berada di kelompok 1 dibagi ke kelompok 2 dan 3 untuk menjadi peer teaching (tutor sebaya). - Guru menginstruksikan untuk melakukan keterampilan gerak spesifik Megoak-goakan. - Peserta didik melakukan keterampilan gerak spesifik Megoak-goakan, sambil berdiskusi dengan kelompok masing-masing. 	
3	<p>Refleksi Terbimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta diminta untuk merefleksikan pembelajaran yang telah diperoleh dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan apa saja yang anda rasakan selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja tantangan yang anda hadapi selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja yang anda pelajari selama pembelajaran ini? - Guru membantu peserta didik yang mengalami hambatan-hambatan dalam pembelajaran. 	10 menit
	<p>Demonstrasi Konstektual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengerjakan lembar kerja peserta didik LKPD 1 (terlampir) tugas individu . 	10 menit
	<p>Elaborasi Pemahaman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik ditugaskan untuk mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil pemahamannya dari ruang kolaborasi dan di tanggapi oleh peserta didik yang lain. 	15 menit
	<p>Koneksi Antar Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada kegiatan ini peserta didik menyimpulkan materi yang 	10 menit

	<p>telah di pelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penguatan dan konsep terkait dengan materi yang telah diberikan 	
	<p>Aksi Nyata</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengimplementasikan hasil yang telah dipelajarainya dalam kehidupan sehari-hari <p>Penutup</p> <p>Pada kegiatan penutup guru melakukan kegiatan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pendinginan - Mengakhiri kegiatan dengan berdoa 	5 menit

2. Pokok – pokok Materi

b. Gerak spesifik permainan Magala-gala

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	<p>Pertemuan 2</p> <p>1. Persiapan</p> <p>Sebelum pembelajaran guru mempersiapkan sarana dan prasarana belajar mengajar sesuai materi yang akan diajarkan sebelum waktu pembelajaran di mulai.</p> <p>Pastikan peserta didik dalam keadaan siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak dalam keadaan sakit.</p> <p>2. Pendahuluan</p> <p>Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan lapangan bersama guru dan siswa - Berdoa - Absensi - Memotivasi peserta didik dan memberikan pengetahuan tentang perundangan. 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - menginformasikan materi, tujuan pembelajaran dan teknik penilaian yang akan dilakukan - Mengintegrasikan pendidikan karakter - Melakukan Pemanasan dengan bentuk permainan <p>Mulai Dari Diri :</p> <p>Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman sebelumnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pernahkah kalian melakukan latihan secara khusus atau menonton gerak spesifik permainan Magala-gala dalam permainan tradisional bali? Jika ya berikan komentar terhadap aktivitas Magala-gala tersebut! - Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarah ke topik yang akan di pelajari seperti : Apakah yang kamu ketahui tentang gerak spesifik permainan Magala-gala dalam permainan tradisional bali? 	
	<p>Eksplorasi Konsep</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan materi permainan Magala-gala berupa media cetak - Guru memberikan pertanyaan secara lisan terkait materi yang sudah di baca oleh peserta didik 	10 menit
2	<p>Ruang Kolaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk peserta didik menjadi 3 kelompok berdasarkan tes diagnostik kognitif. - Kelompok 1 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami dan mempraktekan teknik Magala-gala. - Kelompok 2 adalah kelompok peserta didik yang sudah mampu mengingat, memahami namun belum mampu mempraktekan teknik Magala-gala. - Kelompok 3 adalah kelompok peserta didik yang belum 	15 menit

	<p>mampu mengingat, teknik Magala-gala.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kemudian peserta didik yg berada di kelompok 1 dibagi ke kelompok 2 dan 3 untuk menjadi peer teaching (tutor sebaya). - Guru menginstruksikan untuk melakukan keterampilan gerak spesifik Magala-gala. - Peserta didik melakukan keterampilan gerak Magala-gala. sambil berdiskusi dengan kelompok masing-masing. 	
3	<p>Refleksi Terbimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta diminta untuk merefleksikan pembelajaran yang telah diperoleh dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan apa saja yang anda rasakan selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja tantangan yang anda hadapi selama pelaksanaan pembelajaran ini? • Apa saja yang anda pelajari selama pembelajaran ini? - Guru membantu peserta didik yang mengalami hambatan-hambatan dalam pembelajaran. 	10 menit
	<p>Demonstrasi Konstektual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengerjakan lembar kerja peserta didik LKPD 2 (terlampir) tugas individu. 	10 menit
	<p>Elaborasi Pemahaman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik ditugaskan untuk mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil dari ruang kolaborasi dan dianggapi oleh peserta didik yang lain. 	15 menit
	<p>Koneksi Antar Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada kegiatan ini peserta didik menyimpulkan materi yang telah di pelajari - Guru memberikan penguatan dan konsep terkait dengan 	10 menit

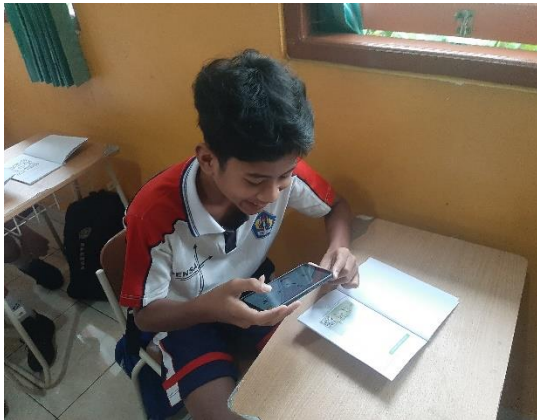
	materi yang telah diberikan	
	<p>Aksi Nyata</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengipelementasikan hasil yang telah dipelajarainya dalam kehidupan sehari-hari <p>Penutup</p> <p>Pada kegiatan penutup guru melakukan kegiatan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pendinginan - Mengakhiri kegiatan dengan berdoa 	5 menit

C. Pengayaan

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 .



Lampiran 6. Foto Dokumentasi Kelas Eksperimen



Siswa mengakses Media AR



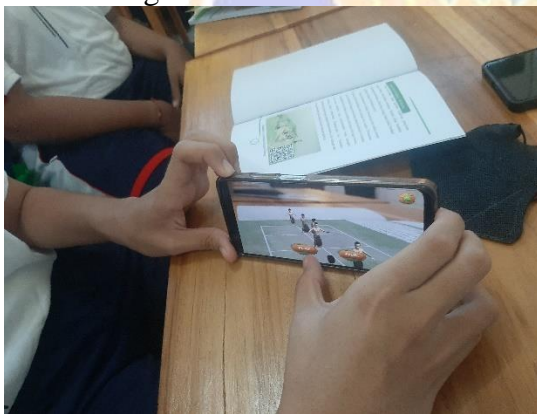
Siswa mengakses Media AR



Siswa mengakses Media AR



Siswa mengakses Media AR



Siswa mengakses Media AR



Siswa mengakses Media AR



Praktik Permainan magala-gala



Praktik Permainan magala-gala



Praktik *Megoak-goakan*



Praktik *Megoak-goakan*



Lampiran 7. Foto Dokumentasi kelas Kontrol



Siswa belajar melalui buku cetak biasa



Siswa belajar melalui buku cetak biasa



Siswa belajar melalui buku cetak biasa



Siswa belajar melalui buku cetak biasa



Praktik *Megoak-goakan*



Praktik *Megoak-goakan*

Lampiran 8. Instrumen Tes

**KISI-KISI TES PEMAHAMAN KONSEP (C2)
OLAHRAGA PERMAINAN TRADISIONAL BALI
(MEGOAK-GOAKAN DAN MAGALA-GALA)**

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Aspek	No mor Buti r	Jml
3. Pengetahuan Umum Sejarah, Perkembangan dan Sarana Permainan Tradisional Bali (<i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>)	Pengertian, Sejarah dan Perkembangan Permainan <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	Menjelaskan permainan <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	C2	1, 2, 3, 4	4
		Menyimpulkan perkembangan permainan <i>megoak-goakan</i> dan <i>magala-gala</i>	C2	3,4	2
		Merangkum sejarah permainan <i>megoak-goakan</i>	C2	5,6	2
	Istilah permainan, Sarana dan Prasarana Permainan <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	Menjelaskan istilah permainan <i>megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	C2	7, 8, 9, 10, 11	5
		Mengklasifikasi sarana prasana permainan <i>megoak-goak</i> dan <i>magala-galam</i>	C2	12, 13, 14, 15	4
4. Teknik dasar permainan dan Peraturan Permainan <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	Teknik Dasar Permainan <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	Mencontoh teknik Dasar Permainan <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	C2	16, 17, 18, 19, 20,	5
		Menafsirkan Teknik Dasar Permainan <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Magala-gala</i>	C2	21, 22, 23, 24, 25, 26,	6
	Peraturan Permainan <i>Megoak-goakan</i> dan	Menjelaskan Peraturan Permainan <i>Megoak-goakan</i>	C2	27, 28, 29, 30,	6

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Aspek	No mor Buti r	Jml
	Magala-gala	dan Magala-gala		31, 32,	
Jumlah					32



INSTRUMEN

Instrumen : TES Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif) Permainan Tradisional Bali

Sasaran : Siswa SMP

Petunjuk Soal

1. Jawablah semua soal yang ada pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Jawablah setiap butir tes dilakukan dengan menyilang pada option jawaban yang paling tepat
3. Setelah selesai mengerjakan seluruh butir tes ini, selipkan lembar jawaban Anda pada lembar soal, kemudian serahkan pada pengawas ujian
4. Jumlah seluruh butir soal adalah 32 buah
5. Waktu mengerjakan tes adalah 35 menit

Petunjuk Penilaian Kognitif oleh Ahli

1. Mencermati aspek penilaian dengan kisi-kisi instrument
2. Memberikan penilaian dengan tanda contreng (√) pada kolom Kriteria Penilaian, Kurang Relevan (KR) dan Sangat Relevan (SR)
Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteia penilaian sebagai berikut :
4 = Sangat Relevan
3 = Relevan
2 = Tidak Relevan
1 = Sangat Tidak Relevan
3. Memberikan komentar pada kotak saran

Soal	R	KR
<p>1. Permainan yang terdiri regu memiliki ekor dan pemimpin disebut....</p> <p>a. Megoak-goakan b. Matajog c. Mekepong d. Mepantigan</p> <p style="text-align: center;">Jawaban (A)</p>		
<p>2. Permainan yang terdiri dari dua (2) regu dan ada satu (1) regu yang berperan sebagai penjaga dan regu lain bertugas menyerang disebut permainan.....</p> <p>a. Megoak-goakan b. Matajog c. Magala-gala d. Mekepong</p> <p style="text-align: center;">Jawaban (C)</p>		

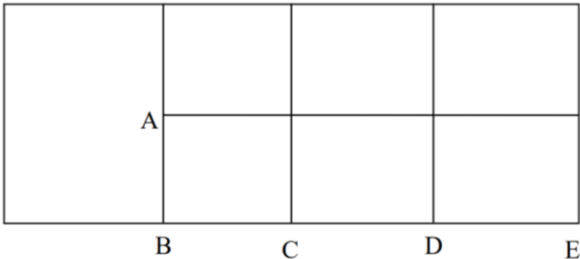
Soal	R	KR
<p>3. Permainan megoak-goakan ada yang perorang ada pula yang beregu, yang dimaksud dengan perorangan adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Seorang menjadi goak dan satu regu lain merupakan barisan seperti ular. Seorang menjadi goak dan kacang wuri serta regu lain menjadi barisan ular. Seorang menjadi kacang wuri dan regu lain menjadi barisan ular. Seorang menjadi goak dan satu regu lain merupakan barisan kacang wuri <p>Jawaban (A)</p>		
<p>4. Perhatikan teks perkembangan permainan berikut</p> <ol style="list-style-type: none"> Pada suatu hari yang baik, diundanglah para narapraja negara ke istana. Mereka diajak bermain megoak-goakan. siapa yang menang permintaan harus dipenuhi. Raja Panji Sakti mendapat suatu gagasan, bahwa permainan megoak-goakan dapat dimanfaatkan untuk mencapai maksudnya, yaitu menaklukan kerajaan Blambangan, Komandan nara-praja diminta menjadi pimpinan barisan dan raja sendiri menjadi goak. Sebagai pemenang, goak atau raja Panji Sakti meminta menaklukan kerajaan Blambangan kepada kepala barisan Tak lama kemudian, taruna goak Buleleng dengan gagah perkasa menyerang Blambangan dan dalam waktu yang relatif singkat, kerajaan Blambangan bertekuk lutut kepada barisan goak Buleleng Maka secara serentak seluruh anggota memenuhi keinginan si goak untuk menaklukan daerah Blambangan akan dihaturkan kepada si goak sebagai hadiah, dalam waktu yang singkat maka sejak itu terkenal lah istilah taruna goak <p>Urutan perkembangan permainan megoak-goakan yang benar adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 2, 1, 3, 4, 5 2, 1, 3, 5, 4 1, 2, 3, 4, 5 1, 2, 3, 5, 4 <p>Jawaban (B)</p> <p>5. Nama lain dari permainan magala-gala di Kabupaten Tabanan sering disebut permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> Slodar – Slodaran Metambak-tambakan Rompak-rompakan Gobak sodor 		


Soal	R	KR
<p style="text-align: center;">Jawaban (A)</p> <p>6. Perhatikan teks perkembangan permainan berikut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada abad 17 kerajaan Buleleng diperintah oleh Raja Ki Panji Sakti, mendapatkan suatu gagasan bahwa permainan megoak-goakan dapat dimanfaatkan sebagai sarana menaklukan kerajaan Blambangan 2. Pasakuan Nara-praja diundang untuk bermain megoak-goakan dan siapa yang memenangkan permainan wajib memenuhi permintaan, Komandan nara-praja diminta menjadi pimpinan barisan dan raja sendiri menjadi goak. 3. Raja Ki Panji Sakti memenangkan permainan megoak-goakan dan meminta satu permintaan untuk menaklukan kerajaan Blambangan, serta terbentuklah Taruna Goak untuk menyerang kerajaan Blambangan 4. Kerjaan Blambangan bertekuk lutut kepada Taruna Goak, sejak saat itulah permainan megoak-goakan makin merakyat dan selalu dihubungkan dengan nama Panji Sakti <p>urutan masa perkembangan permainan megoak-goakan yang benar adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Masa 1, 2, 3, dan 4 b. Masa 1, 3, 2, dan 4 c. Masa 1, 2, 4, dan 3 d. Masa 1, 4, 2, dan 3 <p style="text-align: center;">Jawaban (A)</p>		
<p>7. Permainan megoak-goakan ini terus berkembang, terutama di desa ... yang diadakan pada waktu Ngembak Geni di hari Nyepi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Baktiserga b. Panji c. Pamaron d. Sambangan <p style="text-align: center;">Jawaban (C)</p> <p>8. Perhatikan teks sejarah permainan berikut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada abad 16 kerajaan Buleleng diperintah oleh Raja Ki Panji Sakti, mendapatkan suatu gagasan bahwa permainan megoak-goakan dapat dimanfaatkan sebagai sarana menaklukan kerajaan Blambangan. Pasakuan Nara-praja diundang untuk bermain megoak-goakan dan siapa yang memenangkan permainan wajib memenuhi permintaan, Raja diminta menjadi pimpinan barisan dan Komandan nara-praja sendiri menjadi goak. Raja Ki Panji Sakti memenangkan permainan megoak-goakan dan meminta satu permintaan untuk menaklukan kerajaan Blambangan, 		

Soal	R	KR
<p>serta terbentuklah Taruna Goak untuk menyerang kerajaan Blambangan. Kerjaan Blambangan bertekuk lutut kepada Taruna Goak,sejak saat itulah permainan megoak-goakan makin merakyat dan selalu dihubungkan dengan nama Panji Sakti.</p> <p>2. Pada abad 17 kerajaan Buleleng diperintah oleh Raja Ki Panji Sakti, mendapatkan suatu gagasan bahwa permainan megoak-goakan dapat dimanfaatkan sebagai sarana menaklukan kerajaan Blambangan. Pasakuan Nara-praja diundang untuk bermain megoak-goakan dan siapa yang memenangkan permainan wajib memenuhi permintaan, Raja diminta menjadi pimpinan barisan dan Komandan nara-praja sendiri menjadi goak. Raja Ki Panji Sakti memenangkan permainan megoak-goakan dan meminta satu permintaan untuk menaklukan kerajaan Blambangan, serta terbentuklah Taruna Goak untuk menyerang kerajaan Blambangan. Kerjaan Blambangan bertekuk lutut kepada Taruna Goak,sejak saat itulah permainan megoak-goakan makin merakyat dan selalu dihubungkan dengan nama Panji Sakti.</p> <p>3. Pada abad 16 kerajaan Buleleng diperintah oleh Raja Ki Panji Sakti, mendapatkan suatu gagasan bahwa permainan megoak-goakan dapat dimanfaatkan sebagai sarana menaklukan kerajaan Blambangan. Pasakuan Nara-praja diundang untuk bermain megoak-goakan dan siapa yang memenangkan permainan wajib memenuhi permintaan, Komandan nara-praja diminta menjadi pimpinan barisan dan Raja sendiri menjadi goak. Raja Ki Panji Sakti memenangkan permainan megoak-goakan dan meminta satu permintaan untuk menaklukan kerajaan Blambangan, serta terbentuklah Taruna Goak untuk menyerang kerajaan Blambangan. Kerjaan Blambangan bertekuk lutut kepada Taruna Goak,sejak saat itulah permainan megoak-goakan makin merakyat dan selalu dihubungkan dengan nama Panji Sakti.</p> <p>4. Pada abad 17 kerajaan Buleleng diperintah oleh Raja Ki Panji Sakti, mendapatkan suatu gagasan bahwa permainan megoak-goakan dapat dimanfaatkan sebagai sarana menaklukan kerajaan Blambangan. Pasakuan Nara-praja diundang untuk bermain megoak-goakan dan siapa yang memenangkan permainan wajib memenuhi permintaan, Komandan nara-praja diminta menjadi pimpinan barisan dan Raja sendiri menjadi goak. Raja Ki Panji Sakti memenangkan permainan megoak-goakan dan meminta satu permintaan untuk menaklukan kerajaan Blambangan,</p>		

Soal	R	KR
<p>serta terbentuklah Taruna Goak untuk menyerang kerajaan Blambangan. Kerjaan Blambangan bertekuk lutut kepada Taruna Goak, sejak saat itulah permainan megoak-goakan makin merakyat dan selalu dihubungkan dengan nama Panji Sakti.</p> <p>Kesimpulan dari sejarah permainan megoak-goakan yang benar adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. <p>Jawaban (D)</p> <p>9. Perhatikan teks permainan berikut.....</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan yang terdiri dari dua regu, satu regu penyerang dan regu lain bertahan. 2. Bentuk lapangan segi empat pada tanah datar, segi empat dibagi menjadi 6 petak dalam ukuran yang sama (hal ini untuk 5 orang pemain) dan jika peserta bertambah petakpun bertambah pula. 3. Regu penyerang dapat kembali ke daerah pangkalan dengan selamat dinyatakan menang. 4. Selama pihak bertahan tidak mampu mematikan pihak penyerang, maka pihak bertahan diwajibkan menjaga (bertahan terus) <p>Kesimpulan dari permainan magala-gala adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 3, dan 4 1, 2, 4, dan 3 1, 3, 4, dan 2 1, 4, 2, dan 3 <p>Jawaban (A)</p> <p>10. Permainan megoak-goakan ada seorang menjadi goak dan satu regu lain merupakan barisan seperti ular, yang banyaknya lebih dari dua orang, makin banyak pemainnya, makin mengasyikan. Pemain terdiri atas laki-laki atau wanita, atau dapat pula bercampur laki-laki atau wanita dalam satu regu. Kesimpulan dari permainan megoak-goakan adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Perorangan Beregu Perorangan ada pula yang beregu Kelompok <p>Jawaban (C)</p>		

Soal	R	KR
<p>11. Dalam permainan megoak-goakan ada pemain yang berperan menangkap buntut ular, pemeran tersebut adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Goak Ular Kacang lintah Kacang wuri <p>Jawaban (A)</p>		
<p>12. Dalam permainan megoak-goakan istilah ekor ular sering disebut dengan....</p> <ol style="list-style-type: none"> Goak Ular Kacang lintah Kacang wuri <p>Jawaban (D)</p>		
<p>13. Dalam permainan megoak-goakan ada regu yang bertugas sebagai ular yang sering disebut.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Goak Ular Kacang lintah Kacang wuri <p>Jawaban (C)</p>		
<p>14. Dalam permainan magala-gala ada daerah pemain menyerang pertama atau strat memulai permainan yang sering disebut.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Daerah pangkalan penyerang Daerah pertahanan I Daerah pertahanan II Daerah pertahanan III <p>Jawaban (A)</p>		
<p>15. Dalam permainan magala-gala ada pemain yang bertugas menjaga garis tengah lapangan yang sering disebut....</p> <ol style="list-style-type: none"> Tukang slodor Tukang curi Tukang jagal Tukang jaga <p>Jawaban (A)</p>		
<p>16. Berikut yang termasuk warna pakaian goak dalam permainan megoak-goakan adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Merah Putih Biru 		

Soal	R	KR
<p>d. Hitam</p> <p>Jawaban (D)</p> <p>17. Perhatikan sarana dan prasarana dalam permainan Megoak-goakan, sebagai berikut ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pakaian pemain biasanya berwarna hitam, sesuai dengan warna goak (gagak), dan warnanya bermacam-macam seragam satu regu. 2. Pemain memakai pakaian olahraga dengan celana sport dan baju kaos, ada yang memakai ikat pinggang dari kain yang dapat dipegang oleh pemain yang berada dibelakangnya 3. Lapangan yang datar dengan ukuran 10x10m atau makin luas makin baik, batas lapangan harus jelas, tidak ada benda-benda yang dapat menghalangi pemain untuk bergerak dilapangan. 4. Lapangan yang datar dengan ukuran 8x8m, batas lapangan harus jelas, berpasir tidak ada benda-benda yang dapat menghalangi pemain untuk bergerak dilapangan. <p>Yang merupakan sarana dan prasarana dalam permainan Megoak-goakan yang benar adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 1, 2, 4 b. 1, 3, 4 c. 1, 2, 3 d. 2, 3, 4 <p>Jawaban (C)</p> <p>18. Perhatikan gambar lapangan permainan magala-gala dibawah ini</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Pada lapangan permainan magala-gala diatas dibagi dalam 6 petak, daerah yang sering disebut dengan daerah pangkalan penyerang adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Daerah A b. Daerah B c. Daerah C d. Daerah D <p>Jawaban (A)</p>		

Soal	R	KR
<p>19. Perhatikan gambar lapangan permainan magala-gala dibawah ini</p>  <p>Daerah C pada lapangan permainan magala-gala pada gambar diatas disebut daerah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pangkalan penyerang Pertahanan I Pertahanan II Pertahanan III <p>Jawaban (C)</p>		
<p>20. Teknik memegang atau menangkap dalam permainan megoak-goakan dapat berupa gerakan....</p> <ol style="list-style-type: none"> Gerakan Goak Gerakan Ular Gerakan Kacang lintah Gerakan Kacang wuri <p>Jawaban (A)</p> <p>21. Teknik berlari sembari menghindar dalam permainan megoak-goakan dapat berupa gerakan.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Gerakan Goak Gerakan Ular Gerakan Kacang lintah Gerakan kacang wuri <p>Jawaban (D)</p> <p>22. Teknik dasar gerakan dalam permainan magala-gala kecuali.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Ketangkasan Kegesitan Kecerdikan Kelincahan <p>Jawaban (C)</p> <p>23. Teknik mematkan lawan yang dilakukan oleh pemain bertahan dalam permainan magala-gala adalah gerakan.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyentuh 		

Soal	R	KR
<p>b. Memukul c. Mendang d. Menarik Jawaban (A)</p> <p>24. Yang bukan teknik dasar pemain menyerang dalam permainan magala-gala adalah gerakan...</p> <p>a. Mengecoh b. Menghindar c. Menyelinap d. Mematikan Jawaban (D)</p>		
<p>25. Dalam permainan magala-gala pada pihak bertahan ketika ada lawan yang lewat maka teknik yang tepat digunakan adalah gerakan.....</p> <p>a. Menyentuh b. Menerobos c. Menarik d. Menabrak Jawaban (A)</p> <p>26. Dalam permainan magala-gala pada pihak penyerang yang dijaga oleh pihak bertahan agar bisa melewati daerah pertahanan sebaiknya menggunakan teknik dasar dengan gerakan...</p> <p>a. Menerobos b. Menerjang c. Mengecoh d. Menabrak Jawaban (C)</p> <p>27. Permainan megoak-goakan dimulai, Goak harus memegang (menangkap) pemain yang menjadi ekor ular dengan segala cara. Sedangkan pemain yang bertindak sebagai kepala ular, harus menghalang-halangi usaha si gagak ini untuk mematak ekornya dengan teknik gerakan....</p> <p>a. Menghindar ke samping untuk menghalangi gerakan menyusup dari gagak untuk lari ke belakang menuju ke ekor ular b. Merentangkan tangan ke samping untuk menghalangi gerakan menyusup dari gagak untuk lari ke belakang menuju ke ekor ular c. Menghindar ke belakang untuk menghalangi gerakan menyusup dari gagak untuk lari ke belakang menuju ke</p>		

Soal	R	KR
<p>ekor ular</p> <p>d. Menghalangi gerakan menyusup dari gagak untuk lari ke belakang menuju ke ekor ular</p> <p>Jawaban (B)</p> <p>28. Dalam permainan megoak-goakan pemain yang menjadi goak dengan segala cara harus menangkap ekor ular pada posisi terdesak sehingga putus barisan ular yang menjadi ekor ular sebaiknya menggunakan teknik dasar dengan gerakan...</p> <p>a. Bergerak melepaskan diri dan menghindari dari tangkapan goak</p> <p>b. Berlari dan bebas bergerak</p> <p>c. Saling merangkul pinggang teman dalam barisan ular</p> <p>d. Ikut bergerak sesuai dengan gerakan kepala ular</p> <p>Jawaban (A)</p>		
<p>29. Dalam permainan megoak-goakan, jika goak dalam batas waktu 5 menit tidak dapat memegang atau menangkap si kacang wuri (ekor ular), maka dinyatakan</p> <p>a. Regu goak menang</p> <p>b. Regu gaakkalah</p> <p>c. Regu ular kalah</p> <p>d. Regu ular seri</p> <p>Jawaban (B)</p> <p>30. Dalam permainan megoak-goakan, jika dalam waktu kurang dari 5 menit, goak dapat menangkap (memegang) pemain yang menjadi kacang wuri (ekor ular), maka dinyatakan</p> <p>a. Regu ular menang</p> <p>b. Regu ular seri</p> <p>c. Regu ular kalah</p> <p>d. Regu goak kalah</p> <p>Jawaban (C)</p> <p>31. Dalam permainan magala-gala hukuman diberikan kepada regu yang bermain “kasar” misalnya memukul, menendang, dengan sengaja menyerudukan kepala bagian badan yang rawan dari lawan, dan sebagiannya. Kepada regu yang anggotanya berbuat tak ksatrianya ini, diberikan hukuman dengan peringatan, dan nilai dipotong pada setiap pelanggaran sebesar ...</p> <p>a. 4 Nilai</p> <p>b. 3 Nilai</p> <p>c. 2 Nilai</p> <p>d. 1 Nilai</p> <p>Jawaban (D)</p>		

Soal	R	KR
<p>32. Dalam permainan magala-gala regu penyerang kalah dan regu bertahan menjadi pemenang dari permainan magala-gala adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Regu bertahan dapat menyentuh penyerang, baik menyentuh penyerang dalam perjalanan mulai atau pun pada saat penyerang kembali ke lintasan awal. Regu bertahan tidak dapat menyentuh penyerang, baik penyerang dalam perjalanan mulai atau pun pada saat penyerang kembali ke lintasan awal. Regu bertahan tidak tersentuh penyerang, baik menyentuh penyerang dalam perjalanan mulai atau pun pada saat penyerang kembali ke lintasan awal. Regu menyerang bebas berlari dari daerah pangkal penyerang dan kembali ke daerah pangkal penyerang <p>Jawaban (A)</p>		

Saran

Singaraja,
Ahli,

Lampiran 9. Instrumen Keterampilan Biomotorik

**TES KETRAMPILAN BIOMOTORIK
UNTUK REMAJA UMUR 13 - 15 TAHUN**

A. Rangkaian Tes

Tes Keterampilan Biomotorik untuk remaja umur 13 - 15 tahun putra dan putri terdiri dari :

1. Untuk putra terdiri dari :
 - a. Lari 50 meter; untuk mengukur kecepatan.
 - b. Gantung angkat tubuh, 60 detik; untuk mengukur kekuatan dan ketahanan otot lengan dan otot bahu.
 - c. Baring duduk, 60 detik; untuk mengukur kekuatan dan ketahanan otot perut.
 - d. Loncat tegak; untuk mengukur tenaga eksplosif
 - e. Lari 1000 meter, untuk mengukur daya tahan jantung peredaran darah dan pernafasan
2. Untuk putri terdiri dari :
 - a. Lari 50 meter; untuk mengukur kecepatan.
 - b. Gantung siku tekuk; untuk mengukur kekuatan dan ketahanan otot lengan dan otot bahu.
 - c. Baring duduk, 60 detik; untuk mengukur kekuatan dan ketahanan otot perut
 - d. Loncat tegak; untuk mengukur tenaga eksplosif
 - f. Lari 800 meter. untuk mengukur daya tatak jantung peredaran darah dan pernafasan

B. Reliabilitas dan Validitas Tes

1. Rangkaian tes untuk remaja umur 13-15 tahun mempunyai nilai reliabilitas:
 - a. Untuk putra 0.960 - (DOOLITTLE)
 - b. Untuk putri 0.804 - (AITKEN)
2. Rangkaian tes untuk remaja umur 13-15 tahun mempunyai nilai validitas :
 - a. Untuk putera 0.950 - (DOOLITTLE)
 - b. Untuk puteri 0.923 - (AITKEN)

C. Kegunaan Tes

Tes Ketrampilan Biomotorik ini dipergunakan untuk mengukur dan menentukan tingkat ketrampilan biomotorik remaja umur 13 - 15 tahun.

D. Alat dan Fasilitas

1. Lintasan lari atau lapangan yang datar dan tidak licin
2. Stopwatch
3. Bendera start
4. Tiang pancang
5. Nomor dada
6. Palang tunggal
7. Papan berskala untuk loncat tegak
8. Serbuk kapur
9. Penghapus
10. Formulir tes (lihat lampiran) Peluit
11. Alat tulis
12. Lain-lain

E. Ketentuan Pelaksanaan

1. Tes Ketrampilan Biomotorik ini merupakan satu rangkaian tes, oleh karena itu semua butir tes harus dilaksanakan secara terus-menerus dan tidak terputus-putus.
2. Urutan pelaksanaan adalah sebagai berikut :
Pertama : Lari 50 meter
Kedua : - Gantung angkat tubuh untuk putra
- Gantung siku tekuk untuk putri
Ketiga : Baring duduk
Keempat : Loncat tegak
Kelima : - Lari 1000 meter untuk putra
- Lari 800 meter untuk putri

PELAKSANAAN

A. Petunjuk Umum

1. Peserta

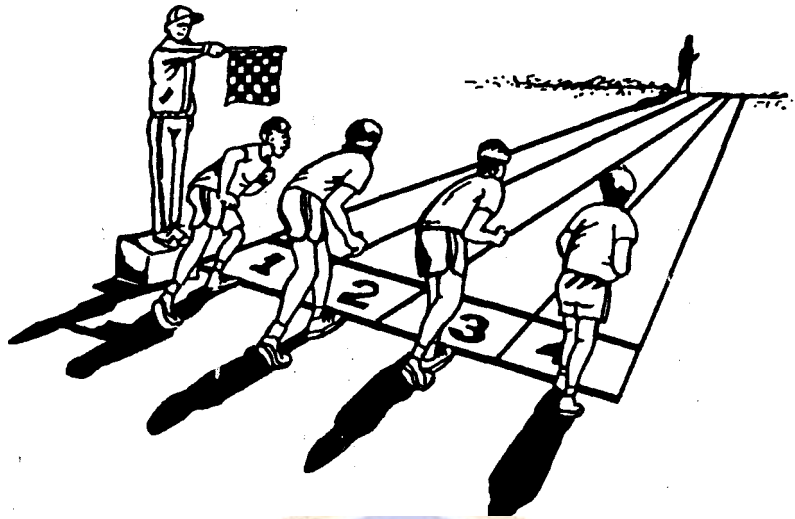
- a. Tes ini memerlukan banyak tenaga, oleh sebab itu peserta harus benar-benar dalam keadaan sehat dan siap untuk melaksanakan tes.
 - b. Diharapkan sudah makan, sedikitnya 2 (dua) jam sebelum melakukan tes.
 - c. Disarankan memakai pakaian olahraga dan bersepatu olahraga.
 - d. Hendaknya mengerti dan memahami cara pelaksanaan tes.
 - e. Diharapkan melakukan pemanasan (warming up) lebih dahulu sebelum melakukan tes.
 - f. Jika tidak dapat melaksanakan salah satu jenis tes atau lebih dinyatakan gagal/tidak mendapatkan nilai.
2. Petugas
- a. Harap memberikan pemanasan lebih dahulu.
 - b. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba gerakan-gerakan.
 - c. Harap memperhatikan perpindahan pelaksanaan butir tes satu ke butir tes berikutnya secepat mungkin.
 - d. Harap memberikan nomor dada yang jelas dan mudah dilihat petugas.
 - e. Bagi peserta yang tidak dapat melakukan satu butir tes atau lebih tidak diberi nilai.
 - f. Untuk mencatat hasil tes dapat mempergunakan formulir tes perorangan atau gabungan.

B. Petunjuk Pelaksanaan Tes

1. Lari 50 meter
 - a. Tujuan

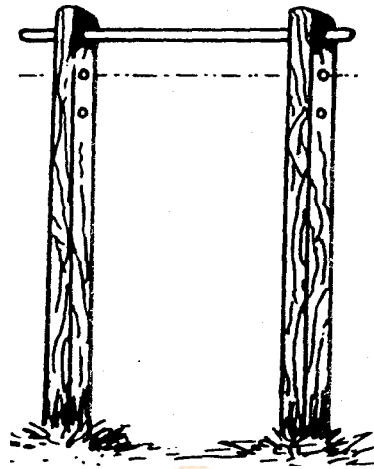
Tes ini bertujuan untuk mengukur kecepatan
 - b. Alat dan fasilitas
 - 1) Lintasan lurus, datar, rata, tidak licin, berjarak 50 meter, dan masih mempunyai lintasan lanjutan

- 2) Bendera start
 - 3) Peluit
 - 4) Tiang pancang
 - 5) Stopwatch
 - 6) Serbuk kapur
 - 7) Formulir
 - 8) Alat tulis
- c. Petugas tes
- 1) Juru keberangkatan
 - 2) Pengukur waktu merangkap pencatat hash
- d. Pelaksanaan
- 1) Sikap permulaan
Peserta berdiri di belakang garis star
 - 2) Gerakan
 - a) Pada aba-aba “Siap” peserta mengambil sikap start berdiri, siap untuk lari (lihat gambar I)
 - b) Pada aba-aba “Ya” peserta lari secepat mungkin menuju garis finish, menempuh jarak 50 meter.
 - 3) Lari masih bisa diulang apabila:
 - a) pelari mencuri start;
 - b) pelari tidak melewati garis finish;
 - c) pelari terganggu dengan pelari yang lain;
 - 4) Pengukuran waktu
Pengukuran waktu dilakukan dari saat bendera diangkai sampai pelari melintas garis finish.



Gambar 1
Posisi start lari 50 meter

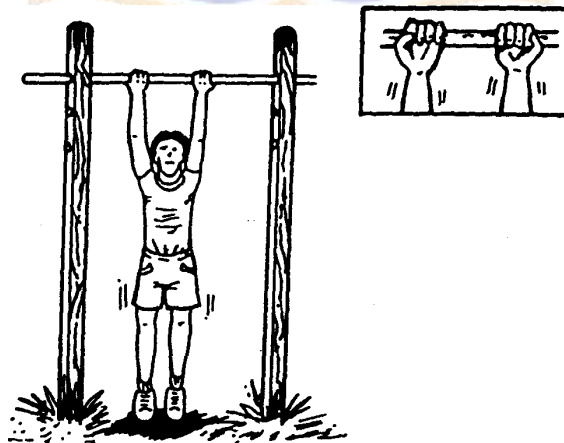
- e. Pencatat hasil
- 1) Hasil yang dicatat adalah waktu yang dicapai oleh pelari untuk menempuh jarak 50 meter, dalam satuan waktu detik.
 - 2) Waktu dicatat satu angka dibelakang koma.
2. Tes gantung angkat tubuh untuk putra, tes gantung siku tekuk untuk putri.
- a. Tes gantung angkat tubuh 60 detik, untuk putra:
- 1) Tujuan
Tes ini bertujuan untuk mengukur kekuatan dan ketahanan otot lengan dan otot bahu.
 - 2) Alat dan fasilitas
 - a) lantai rata dan bersih;
 - b) palang tunggal yang dapat diatur tinggi rendahnya, Sesuai dengan peserta. Pipa pegangan terbuat dari besi ukuran 3/4 inci (lihat gambar 2);



Gambar 2
Palang tunggal

- c) stopwatch;
- d) serbuk kapur atau magnesium karbonat;
- e) alat tulis.
- 3) Petugas tes
 - a) pengamat waktu
 - b) penghitung gerakan merangkap pencatat hasil
- 4) Pelaksanaan
 - a) Sikap permulaan

Peserta berdiri di bawah palang tunggal. Kedua tangan berpegangan pada palang tunggal selebar bahu. Pegangan telapak tangan menghadap ke arah letak kepala (lihat gambar 3).



Gambar 3

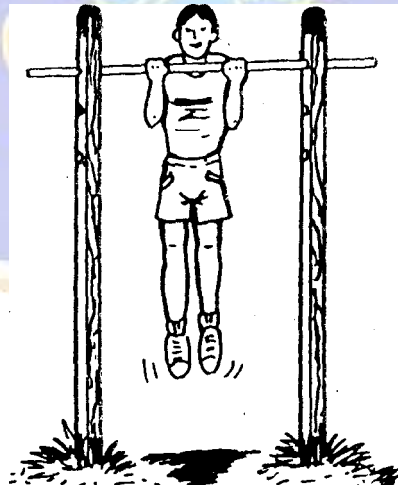
Sikap permulaan gantung angkat tubuh

b) Gerakan

- 1) Mengangkat tubuh dengan membengkokkan kedua lengan, sehingga dagu menyentuh atau berada di atas palang tunggal (Lihat gambar 4) kemudian kembali ke sikap permulaan. Gerakan ini dihitung satu kali .
- 2) Selama melakukan gerakan, mulai dari kepala sampai ujung kaki tetap merupakan satu garis lurus.
- 3) Gerakan ini dilakukan berulang-ulang, tanpa istirahat, sebanyak mungkin, selama 60 detik.

c) Angkatan dianggap gagal dan tidak dihitung apabila:

- 1) pada waktu mengangkat badan, peserta melakukan gerakan mengayun;
- 2) pada waktu mengangkat badan, dagu tidak menyentuh palang tunggal; dan
- 3) pada waktu kembali ke sikap permulaan kedua lengan tidak lurus.



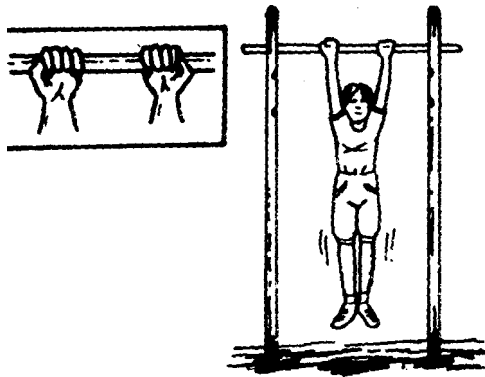
Gambar 4

Sikap dagu menyentuh / melewati palang tunggal

5) Pencatatan Hasil

- a) Yang dihitung adalah angkatan yang dilakukan dengan sempurna.

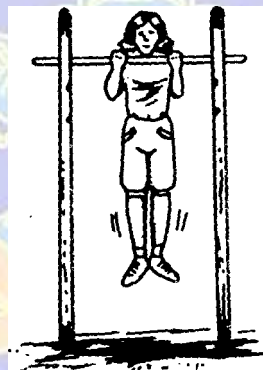
- b) Yang dicatat adalah jumlah (frekuensi) angkatan yang dapat dilakukan dengan sikap sempurna tanpa istirahat selama 60 detik.
 - c) Peserta yang tidak mampu melakukan Tes angkatan tubuh ini, walaupun telah berusaha, diberi nilai 0 (nol).
- b. Tes gantung siku tekuk, untuk putri
- 1) Tujuan
Tes ini bertujuan untuk mengukur kekuatan dan ketahanan lengan dan otot bahu.
 - 2) Alat dan fasilitas terdiri dari :
 - a) Lantai yang rata dan bersih;
 - b) palang tunggal yang dapat diatur tinggi rendahnya, sesuai dengan peserta. Palang pegangan terbuat dari besi berdiameter ukuran 3/4 inci (lihat gambar 2);
 - c) stopwatch;
 - d) serbuk kapur atau magnesium karbonat;
 - e) alat tulis
 - 3) Petugas tes
Pengukur waktu merangkap pencatat hasil.
 - 4) Pelaksanaan
Palang tunggal dipasang dengan ketinggian sedikit di atas kepala peserta.
 - a) Sikap permulaan
Peserta berdiri di bawah palang tunggal, kedua tangan berpegangan pada palang tunggal selebar bahu. Pegangan telapak tangan menghadap ke arah kepala (lihat gambar 5)



Gambar 5
Sikap permulaan gantung siku tekuk

b) Gerakan

Dengan bantuan tolakan kedua kaki, peserta melompat ke atas sampai dengan mencapai sikap bergantung siku tekuk, dagu berada di atas palang tunggal (lihat gambar 6). Sikap tersebut dipertahankan selama mungkin



Gambar 6
Sikap gantung siku tekuk

5) Pencatatan Hasil

Hasil yang dicatat adalah waktu yang dicapai oleh peserta untuk mempertahankan sikap tersebut di atas, dalam satu satuan waktu detik.

Catatan :

Peserta yang tidak dapat melakukan sikap di atas dinyatakan gagal, diberi nilai 0 (nol)

3. Baring duduk 60 detik

a. Tujuan

Tes ini bertujuan untuk mengukur kekuatan dan ketahanan otot perut.

b. Alat dan fasilitas

- 1) lantai/lapangan rumput yang rata dan bersih;
- 2) stopwatch;
- 3) alat tulis;
- 4) alas/tikar/matras jika diperlukan;

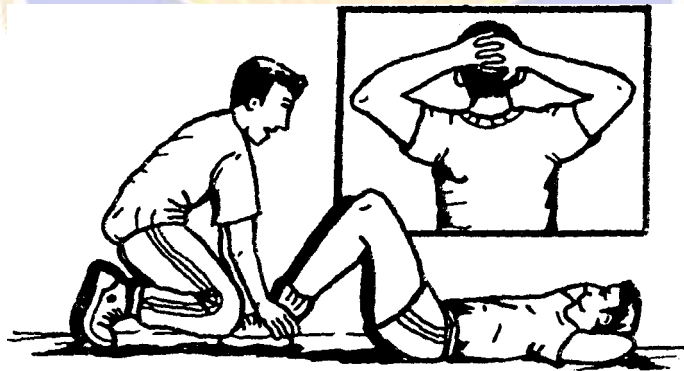
c. Petugas tes

- 1) pengamat waktu
- 2) penghitung gerakan merangkap pencatat hasil.

d. Pelaksanaan

1) Sikap permulaan

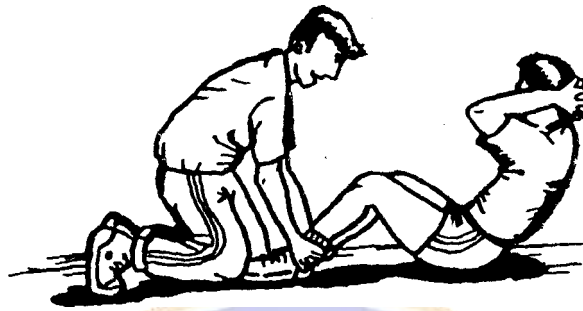
- a) Berbaring telentang di lantai atau rumput, kedua lutut ditekuk dengan sudut $\pm 90^\circ$, kedua tangan jari-jarinya berselang seling diletakkan dibelakang kepala (Lihat gambar7).
- b) Petugas/peserta lain memegang atau menekan kedua pergelangan kaki, agar kaki tidak terangkat.



Gambar 7
Sikap permulaan baring duduk

2) Gerakan

- a) Gerakan aba-aba “Ya” peserta bergerak mengambil sikap duduk (lihat gambar 8), sampai kedua sikunya menyentuh kedua paha, kemudian kembali ke sikap permulaan (lihat gambar 9)



Gambar 8
Gerakan baring menuju sikap duduk



Gambar 9
Sikap duduk dengan kedua siku menyentuh paha

- b) Gerakan ini dilakukan berulang-ulang dengan cepat tanpa istirahat, selama 60 detik.

Catatan :

- (1) gerakan tidak dihitung jika tangan terlepas, sehingga jari-jarinya tidak terjalin lagi;
- (2) kedua siku tidak sampai menyentuh paha;
- (3) mempergunakan sikunya untuk membantu menolak tubuh.

e. Pencatatan hasil

- 1) Hasil yang dihitung dan dicatat adalah jumlah gerakan baring duduk yang dapat dilakukan dengan sempurna selama 60 detik.
- 2) Peserta yang tidak mampu melakukan tes baring duduk ini, diberi nilai 0 (nol).

4. Loncat Tegak

a. Tujuan

Tes ini bertujuan untuk mengukur tenaga eksplosif.

b. Alat dan fasilitas

1) papan berskala centimeter, warna gelap, berukuran 30 x 150 cm, dipasang pada dinding yang rata atau tiang.

Jarak antara lantai dengan angka 0 (nol) pada skala yaitu 150 cm (lihat gambar 10)

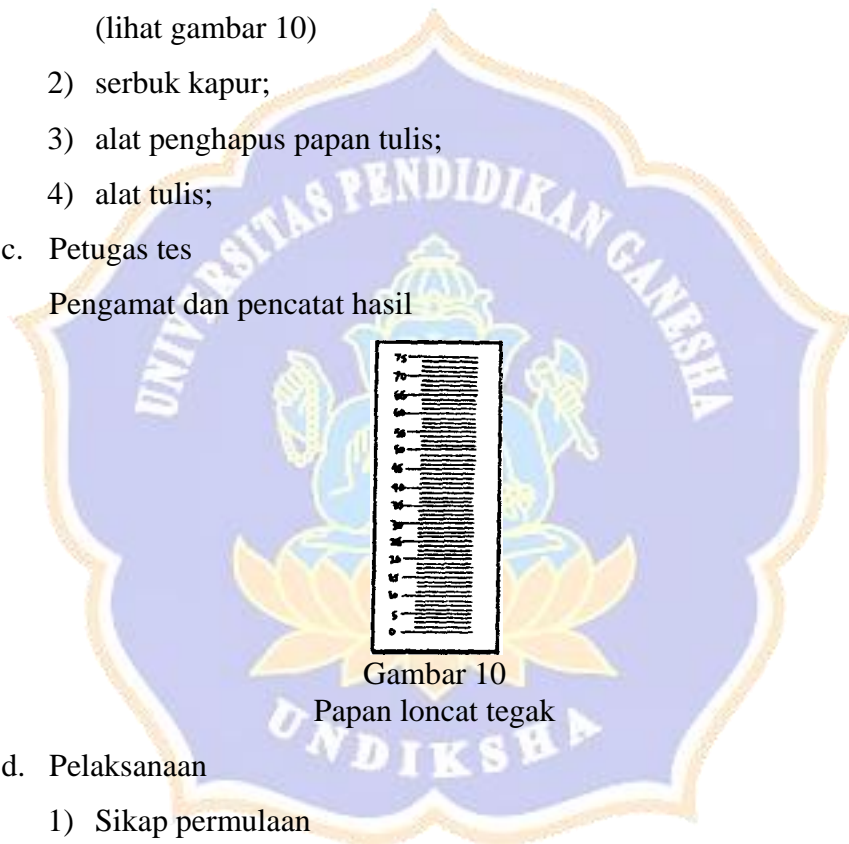
2) serbuk kapur;

3) alat penghapus papan tulis;

4) alat tulis;

c. Petugas tes

Pengamat dan pencatat hasil



Gambar 10

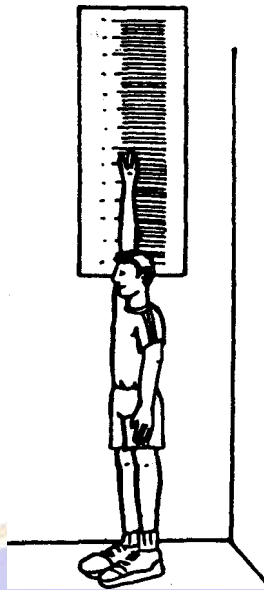
Papan loncat tegak

d. Pelaksanaan

1) Sikap permulaan

a) Terlebih dahulu ujung jari tangan peserta diolesi dengan serbuk kapur atau magnesium karbonat.

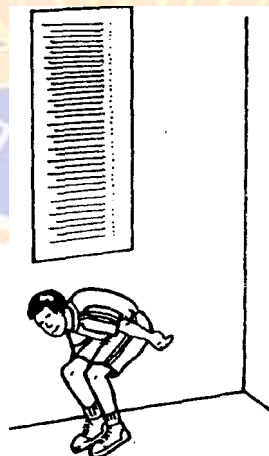
b) Peserta berdiri tegak dekat dinding, kaki rapat, papan skala berada disamping kiri atau kanannya. Kemudian tangan yang dekat dinding diangkat lurus ke atas telapak tangan ditempelkan pada papan berskala, sehingga meninggalkan bekas raihan jarinya (lihat gambar 11).



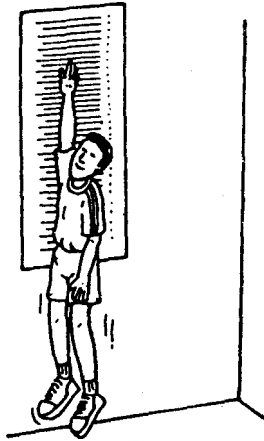
Gambar 11
Sikap menentukan raihan tegak

2) Gerakan

- a) Peserta mengambil awalan dengan sikap menekukkan lutut dan kedua lengan diayun kebelakang (lihat gambar 12)
Kemudian peserta meloncat setinggi mungkin sambil menepuk papan dengan tangan yang terdekat sehingga menimbulkan bekas (lihat gambar 13).



Gambar 12
Sikap awalan loncat tegak



Gambar 13
Gerakan meloncat tegak

- b) Lakukan tes ini sebanyak 3 kali tanpa istirahat atau diselingi oleh peserta lain
 - e. Pencatatan hasil
 - 1) Selisih raihan loncatan dikurangi raihan tegak.
 - 2) Ketiga selisih raihan dicatat.
5. Lari 1000 meter untuk putra, dan 800 meter untuk putri.
- a. Tujuan

Tes ini bertujuan untuk mengukur daya tahan jantung peredaran darah dan pernafasan.
 - b. Alat dan fasilitas
 - 1) lintasan lari 1000 meter untuk putera dan 800 meter untuk puteri;
 - 2) stopwacht;
 - 3) bendera start;
 - 4) peluit;
 - 5) tiang pancang;
 - 6) alat tulis;
 - c. Petugas tes
 - 1) petugas keberangkatan;
 - 2) pengukur waktu;
 - 3) pencatat hasil;

4) pembantu umum;

d. Pelaksanaan

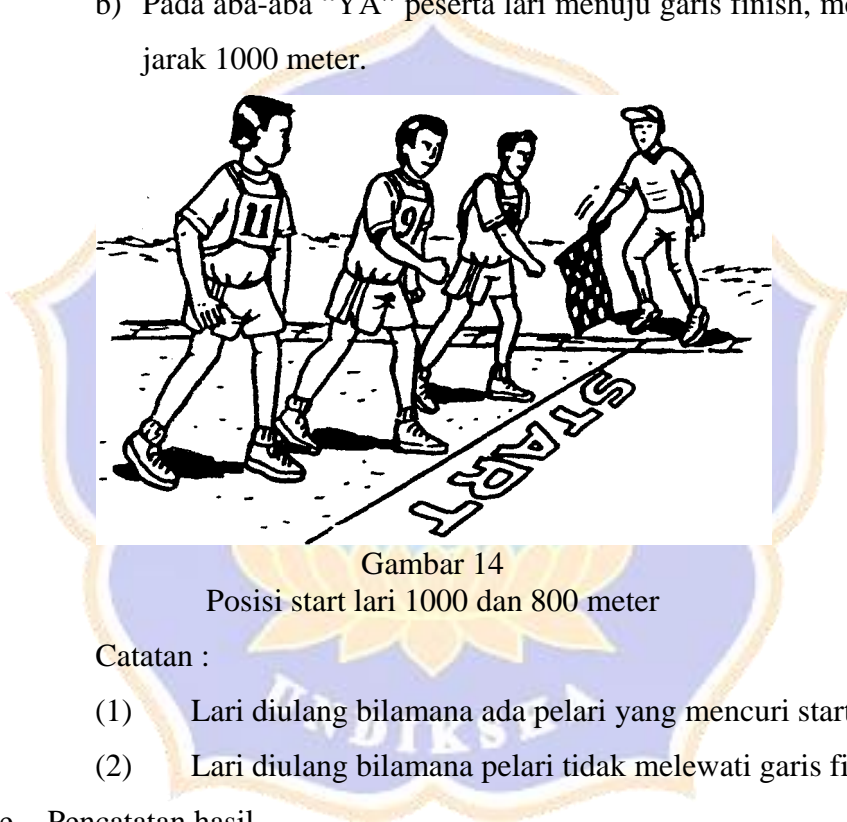
1) Sikap permulaan

Peserta berdiri di belakang garis start

2) Gerakan

a) Pada aba-aba “SIAP” peserta mengambil sikap start berdiri, siap untuk lari (Lihat gambar 14)

b) Pada aba-aba “YA” peserta lari menuju garis finish, menempuh jarak 1000 meter.



Gambar 14
Posisi start lari 1000 dan 800 meter

Catatan :

- (1) Lari diulang bilamana ada pelari yang mencuri start
- (2) Lari diulang bilamana pelari tidak melewati garis finish

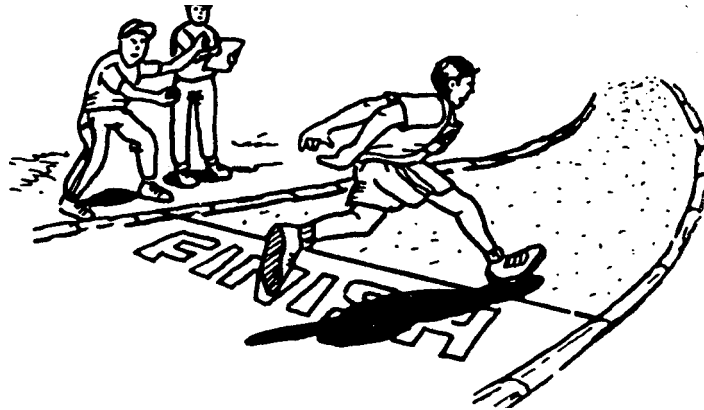
e. Pencatatan hasil

1) Pengambilan waktu dilakukan dari saat bendera diangkat sampai pelari tepat melintas garis finish (lihat gambar 15).

2) Hasil yang dicatat adalah waktu yang dicapai oleh pelari untuk menempuh jarak 1000 meter. Waktu dicatat dalam satuan menit dan detik.

Contoh penulisan:

Seorang pelari dengan hasil waktu 3 menit 12 detik ditulis 3'12"



Gambar 15
Stopwatch dimatikan saat pelari melintasi garis finish

PETUNJUK PENILAIAN

Penilaian tingkat kerampilan biomotorik bagi remaja umur 13-15 tahun dilakukan dengan merujuk pada tabel nilai (untuk menilai prestasi dari masing-masing butir tes) dan tabel norma (untuk menentukan klasifikasi tingkat kesegaran jasmani).

A. Tabel Nilai

TABEL 1
TABEL NILAI TES
UNTUK REMAJA UMUR 13 - 15 TAHUN PUTRA

NILAI	LARI 50 METER	GANTUNG ANGKAT TUBUH	BARING DUDUK 60 DETIK	LONCAT TEGAK	LARI 1000 METER	NILAI
5	Sd - 6.7"	16 ke atas	38 ke atas	66 ke atas	Sd - 3'04"	5
4	6.8" - 7.6"	11 - 15	28 - 37	53 - 65	3'05" - 3'53"	4
3	7.7" - 8.7"	6-10	19 - 27	42 - 52	3'54' - 4'48"	3
2	8.8" - 10.3"	2 - 5	8-18	31 - 41	4'47" - 6'04'	2
1	10.4" - dst	0 - 1	0 - 7	S/D 30	6'05" dst	1

TABEL 2
TABEL NILAI TES
UNTUK REMAJA UMUR 13 - 15 TAHUN PUTRI

NILAI	LARI 50 METER	GANTUNG SIKU TEKUK	BARING DUDUK 60 DETIK	LONCAT TEGAK	LARI 800 METER	NILAI
5	Sd - 7.7"	41 ke atas	28 keatas	50 ke atas	S.d - 3'06"	5
4	7.8" - 8.7"	22" - 40"	19 - 27	39 - 49	3.07" - 3'55"	4
3	8.6" - 9.9"	10" - 21"	9 - 18	30 - 38	3'56 - 4'55"	3
2	10.0" - 11.9"	3" - 9"	3 - 8	21 - 25	4'59" - 6,40"	2
1	12.0" - dst	0" - 2"	0 - 2	20 dst	6'41" - dst	1

B. TABEL NORMA

Untuk mengklasifikasikan tingkat ketrampilan biomotorik remaja, yang telah mengikuti Tes dipergunakan norma seperti tertera pada tabel 3, yang berlaku untuk putera dan puteri.

TABEL 3
NORMA TES
UNTUK REMAJA UMUR 13 -15 TAHUN PUTRA DAN PUTRI

No.	Jumlah Nilai	Klasifikasi
1	22 - 25	Baik Sekali (BS)
2	18 - 21	Baik (B)
3	14 - 17	Sedang (S)
4	10 - 13	Kurang (K)
5	5 - 9	Kurang Sekali (KS)

C. Cara Menilai

1. Hasil Kasar

Prestasi setiap butir tes yang dicapai oleh remaja umur 13-15 tahun yang telah mengikuti tes disebut hasil kasar. Tingkat Kerampilan Biomotorik anak tidak dapat dinilai secara langsung berdasarkan prestasi yang telah dicapai, karena satuan ukuran yang dipergunakan masing-masing butir tes tidak sama, yaitu :

- a. Untuk butir tes lari dan gantung siku tekuk mempergunakan satuan ukuran waktu (menit dan detik)
 - b. Untuk butir tes baring duduk dan gantung angkat tubuh, mempergunakan satuan ukuran jumlah ulangan gerak (kali); dan
 - c. Untuk butir tes loncat tegak, mempergunakan satuan ukuran tinggi (centi meter).
2. Nilai Tes, Hasil kasar yang masih merupakan satuan ukuran yang berbeda-beda tersebut di atas, perlu digant dengan satu ukuran yang sama, satuan ukuran pengganti ini adalah “nilai”.

Nilai tes kerampilan biomotorik peserta diperoleh dengan mengubah hasil kasar setiap butir tes menjadi nilai terlebih dahulu.

Setelah hasil kasar setiap butir tes diubah menjadi nilai, langkah berikutnya adalah: menjumlahkan nilai-nilai dari kelima butir tes tersebut.

Hasil penjumlahan tersebut menjadi dasar untuk menentukan klasifikasi ketrampilan biomotorik remaja umur 13-15 tahun tersebut.

D. Contoh Penggunaan Tabel Nilai dan Norma

1. Seorang peserta bernama Sutarno, jenis kelamin umur 14 tahun, telah melakukan Tes Ketrampilan Biomotorik dengan hasil sebagai berikut :

FORMULIR TES				
Nama		: <u>Sutarno</u>	(Putera/Puteri3*)	
Umur		: <u>14</u> tahun	Nama Sekolah : _____	
Tanggal tes		: _____	Tempat Tes : _____	
No	Jenis Tes	Hasil	Nilai	Keterangan
1	Lari 50 meter	<u>6.9</u> detik	4	Selisih raihan 233-198 = 35
2	Gantung : a. siku tekuk b. angkat tubuh	<u>14</u> detik __ kali	4	

3	Baring duduk 60 detik	<u>28</u> kali	4	
4	Loncat tegak - Tinggi raihan : <u>198</u> cm - Loncatan I : <u>229</u> cm - Loncatan II : <u>233</u> cm - Loncatan III : <u>230</u> cm	<u>35</u> cm	4	
5	Lari 1000/800 mtr *	<u>3</u> mt <u>10</u> dt	5	
6	Jumlah nilai		20	
7	Klasifikasi	Baik		

*Coret yang tidak perlu

Petugas Tes

a. Penggunaan tabel nilai

Hasil tersebut di atas pada kolom 3, masih merupakan hasil kasar. Oleh karena itu hasil kasar dari semua butir tes harus diberi sehingga hasil dari kelima butir tes itu mempunyai nilai yang seragam. Nilai masing-masing butir tes pada kolom 4, diperoleh dari label Nilai (Tabel).

b. Penggunaan tabel norma

Untuk melihat klasifikasi ketrampilan biomotorik dan kesegaran jasmani bagi yang telah mengikuti tes, adalah dengan cara mencocokkan jumlah nilai dari kelima butir tes dengan Tabel Norma (Tabel 3).

1. Seorang peserta bernama Haryati, jenis kelamin perempuan umur 14 tahun, telah melakukan Tes Ketrampilan Biomotorik dan Kesegaran Jasman dengan hasil sebagai berikut :

FORMULIR TES				
Nama	: <u>H a r y a t i</u>	(Putera/Puteri3*)		
Umur	: <u>14</u> tahun	Nama Sekolah	: _____	
Tanggal tes	: _____	Tempat Tes	: _____	
No	Jenis Tes	Hasil	Nilai	Keterangan

1	Lari 50 meter	<u>7.8</u> detik	4	
2	Gantung : a. siku tekuk b. angkat tubuh	<u>16.0</u> detik __ kali	3	
3	Baring duduk 60 detik	<u>19</u> kali	4	
4	Loncat tegak - Tinggi raihan : <u>199</u> cm - Loncatan I : <u>236</u> cm - Loncatan II : <u>233</u> cm - Loncatan III : <u>235</u> cm	<u>37</u> cm	3	Selisih raihan $236-199 = 37$
5	Lari 800 meter	<u>3</u> mt <u>42</u> dt	3	
6	Jumlah nilai		17	
7	Klasifikasi		Baik	

*Coret yang tidak perlu

Petugas Tes

a. Penggunaan tabel nilai

Hasil tersebut di atas pada kolom 3, masih merupakan hast kasar. Oleh karena itu hasil kasar dari semua butir tes harus diberi nilai, sehingga hasil dari kelima butir tes itu, mempunyai nilai yang seragam. Nilai masing-masing butir tes pada kolom 4, diperoleh dari Tabel Nilai (Tabel 2).

b. Penggunaan tabel norma

Untuk melihat kiasifikasi ketrampilan biomotorik dan kesegaran jasmani bagi yang telah mengikuti tes, adalah dengan cara mencocokkan jumlah nilai dari kelima butir tes dengan label Norma (label 3).

FORMULIR TES

Nama : _____ (Putera/Puteri3*)
 Umur : __ tahun Nama Sekolah : _____
 Tanggal tes : ____ Tempat Tes : _____

No	Jenis Tes	Hasil	Nilai	Keterangan
1	Lari 50 meter			
2	Gantung : a. siku tekuk b. angkat tubuh			
3	Baring duduk 60 detik			
4	Loncat tegak - Tinggi raihan : ____ cm - Loncatan I : ____ cm - Loncatan II : ____ cm - Loncatan III : ____ cm			
5	Lari 800/1000 mtr			
6	Jumlah nilai			
7	Klasifikasi		Baik	

*Coret yang tidak perlu

Petugas Tes

UNDIKSHA



MEGOAK-GOAKAN



Gambar 1. Permainan Megoak-goakan

Sumber : Galang Panji – MeGOak-Goakan di HUT Kota Singaraja ke 415/Bala Goak Panji
(<https://www.youtube.com/watch?v=9XO8zyfsqIY&t=403s>)

SEJARAH

Megoak-Goakan adalah salah satu bukti kekayaan budaya dan tradisi di Bali yang masih dipertahankan kelestariannya sampai saat ini. Megoak-Goakan merupakan tarian tradisional rakyat khususnya khas Desa Panji yang biasanya dipentaskan menjelang Hari Raya Nyepi tiba. Secara turun-temurun Megoak-Goakan konsisten terus dilaksanakan dan dijaga kelestariannya sampai kini.

Megoak-goakan adalah permainan rakyat yang telah ada sejak dahulu. Hanya saja kurang mendapat perhatian. Tetapi semenjak raja Panji Sakti dari Buleleng memanfaatkan permainan ini untuk kepentingannya menaklukan daerah Blambangan di Jawa Timur, maka makin populerlah megoak-megoakan ini.

Konon, pada suatu hari Raja Panji Sakti sedang termenung memikirkan suatu cara yang tepat untuk menyerang Blambangan. Tiba-tiba beliau tersentak, karena di halaman istana para pemuda sedang bermain megoak-goakan. Beliau mendapat suatu gagasan, bahwa permainan megoak-goakan ini dapat dimanfaatkan untuk mencapai maksudnya, yaitu menaklukan kerajaan Blambangan di Jawa Timur.

Pada suatu hari yang baik, diundanglah para narapraja negara ke istana. Mereka diajak bermain megoak-goakan. Para nara-praja tak tahu apa maksud baginda raja mengajak mereka melakukan permainan megoak-megoakan.

Komandan nara-praja diminta menjadi pimpinan barisan dan raja sendiri menjadi goak. Begitu permainan dimulai, raja yang menjadi goak dengan gesit dan cerdiknyanya dapat memperdayai kepala barisan dan berhasil menangkap ekor

barisan. Sebagai pemenang, goak atau raja Panji Sakti berhap meminta sesuatu kepada kepala barisan. Komandan nara-praja yang dalam hal ini bertindak sebagai kepala barisan menannyakan kepada si goak apa yang dia inginkan. Segala permintaan dipenuhi. Si goak alias Raja Panji Sakti meminta daerah Blambangan agar jadi wilayah Buleleng.

Komandan nara-praja agak terperangah sejenak mendengar permintaan si goak yang agak aneh ini. Tetapi permintaan harus dipenuhi. Maka secara serentak seluruh anggota bersorak dan akan memenuhi keinginan si goak untuk menaklukan daerah Blambangan sehingga menjadi wilayah Buleleng. daerah Blambangan akan dihaturkan kepada si goak sebagai hadiah, sesuai permintaan si goak, dalam waktu yang singkat maka sejak itu terkenal lah istilah taruna goak, yang terdiri dari para nara-praja Buleleng, yang siap untuk menyerang Blambangan. Raja tersenyum dan girang menyaksikan siasatnya untuk meningkatkan semangat prajuritnya berhasil dengan sempurna. Tak lama kemudian, taruna goak Buleleng dengan gagah perkasa menyerang Blambangan dan dalam waktu yang relatif singkat, kerajaan Blambangan bertekuk lutut kepada barisan goak Buleleng ini, sejak saat itulah permainan megoak-

goakan makin merakyat dan selalu dihubungkan dengan nama Panji Sakti.

Kejadian ini terjadi pada abad ke-17, dimana Raja Ki Panji Sakti memerintah kerajaan Buleleng dengan istana di desa Panji Sakti yang sekarang. Permainan megoak-goakan ini terus berkembang, terutama di desa Panji yang diadakan pada waktu ngembak geni di hari nyepi.

PEMAIN

Permainan megoak-goakan ada yang perorangan ada pula yang beregu. Yang dimaksud dengan perorangan, ialah seorang menjadi goak dan satu regu lain merupakan barisan seperti ular, yang banyaknya lebih dari dua orang. Sedangkan permainan beregu, terdiri atas dua regu masing-masing regu terdiri atas lima orang. Makin banyak pemainnya, sebenarnya permainan megoak-goakan ini makin mengasyikan

Pemain terdiri atas laki-laki atau wanita, atau dapat pula bercampur laki-laki atau wanita dalam satu regu. Usia tak terbatas, tua-muda dan anak-anak dapat mengikuti permainan ini. Tetapi sebaiknya tiap regu terdiri atas jenis kelamin yang sama

dan berumur yang hampir sebaya, dan lawan-lawan yang sama dalam jenis kelamin dan umur.

Kedudukan pemain adalah sebagai berikut :

1. Seorang biasanya yang paling besar dan kuat bertugas sebagai kepala barisan. Tugasnya ialah menjaga keutuhan barisan dan menghalangi si goak yang akan menangkap ekor barisan
2. Seorang wakil dari regu lawan atau perorangan, menjadi goak. Dia bertugas menangkap buntut (orang) secepatnya, misalnya dalam waktu lima menit, jika dalam waktu itu tak tertangkap, maka goak dianggap kalah
3. Orang-orang yang tak seregu dengan si goak, menyusun barisan di belakang kepala barisan, dengan memeluk pinggang teman didepannya erat-erat agar tak terlepas. Selama permainan berlangsung pinggang teman harus dipegang terus, tak boleh dilepas.

SARANA DAN PRASARANA

1. Pakaian

Pakaian pemain biasanya berwarna hitam, sesuai dengan warna goak (gagak). Mereka memakai kain yang diketatkan agar mudah bergerak. Ada yang memakai baju ada pula yang telanjang dada. Kadang-kadang memakai bunga pucuk merah (kembang sepatu) diselipkan ditelingan kanan masing-masing pemain.

Pada waktu sekarang ini kebanyakan pemain memakai pakaian olahraga dengan celana sport dan baju kaos. Warnanya bermacam-macam, sesuai dengan selera masing-masing. Kadang-kadang ada yang memakai ikat pinggang dari kain yang dapat dipegang oleh pemain yang berada dibelakangnya, agar tak mudah lepas dari barisan, pada waktu permainan berlangsung.

2. Lapangan

Diperlukan lapangan yang datar dengan ukuran 10x10m atau makin luas makin baik. Batas lapangan harus jelas. Tak ada benda-benda yang dapat menghalangi pemain untuk bergerak dilapangan.

ATURAN PERMAINAN

A. Cara bermain

1. Dua buah regu yang masing-masing terdiri atas minimal 5 orang, mengadakan undian untuk menentukan regu mana yang akan bertugas sebagai ular (*kacang lintah* = barisan memanjang berderet ke belakang, tiap anggota regu memeluk pinggang teman didepannya) dan regu yang lain bertindak sebagai gagak (hanya seorang jago dari regu yang dipilih untuk menjadi goak = gagak).

Cara mengundinya, ialah masing-masing kepala regu yang saling berhadapan dengan lawannya, saling tarik-menarik tangan. Kepala regu yang dapat menarik lawannya ke arah dirinya, dianggap sebagai pemenang. Dan dia berhak menjadi goak atau gagak. Sedangkan regu yang kalah bertugas sebagai ular atau kacang lintah.

2. Setelah semua siap, maka wasit memberikan aba-aba agar pemain menempati posisi masing-masing. Gagak (seorang yang dijagokan oleh regu I yang menang) berdiri di depan (berhadap-hadapan) kepala ular (seorang jago dari regu II yang kalah). Anggota regu I yang lain, berdiri diluar lapangan sebagai pononton.

Sedangkan anggota regu II berbaris dibelakang kepala ular dan masing-masing memeluk pinggang teman didepannya. Anggota regu II yang paling belakang, dipilih oran yang palinglincah bergerak, disebut ekor ular atau kacang wuri.

3. Aaba-aba kedua diberikan oleh wasit. Permainan megoak-goakan dimulai. Gagak harus memegang (menangkap) pemain yang menjadi ekor ular (kacang wuri) dengan segala cara. Sedangkan pemain yang bertindak sebagai kepala ular, harus menghalang-halangi usaha si gagak ini untuk mematak ekornya. Biasanya tangan direntangkan ke samping untuk menghalangi gerakan menyusup dari gagak untuk lari ke belakang menuju ke ekor ular. Badan dan ekor ular yang terdiri dari pemain-pemain yang saling merangkul pinggang teman di depannya, ikut pula bergerak, meliuk-liuk mengikuti arah gerakan kepala, menjauhi si gagak. Gagak dan ular bebas bergerak, asal masih di dalam batas lapangan yang telah di sepakati sebelumnya.



Gambar 2. Permainan Megoak-goakan (Versi 1)
Keterangan : Pada regu ular, bagian ekor bergerak dinamis mengikuti badan ular



Gambar 3. Permainan Megoak-goakan (Versi 2)
Keterangan : Pada regu ular, bagian ekor bergerak bebas untuk menyelamatkan diri dari tangkapan regu gagak

B. Kalah-menang

Kalah-menang ditentukan oleh beberapa hal :

1. Jika gagal dalam batas waktu 5 menit tidak dapat memegang atau menangkap si kacang wuri (ekor ular), maka regu gagal (regu I) dinyatakan kalah. Dan regu ular (regu II) dinyatakan sebagai pemenang.
2. Sebaliknya, kalau dalam waktu kurang dari 5 menit, gagal dapat menangkap (memegang) pemain yang menjadi kacang wuri (ekor ular) maka regu gagal (regu I) dinyatakan sebagai pemenang. Dan regu ular (regu II) berada dipihak yang kalah.
3. Ada pula peraturan yang mempergunakan sistem nilai, bila si gagal dapat menangkap ekor ular dalam waktu kurang dari 5 menit, diberikan nilai 5 untuk regu Gagal. Sedangkan regu ular mendapat nilai 0 (nol = nihil). Jika setelah batas waktu 5 menit si gagal tak dapat menangkap ekor ular, maka regu ular yang mendapat nilai 5, sedangkan regu gagal mendapat nilai 0 (nol = nihil). Nilai akan dikurangi, apabila ada pemain yang keluar dari garis batas lapangan permainan. Setiap pemain yang ke luar garis ini nilainya dipotong sebesar 1 nilai.

-
4. Setiap 5 menit, satu babak permainan dianggap selesai. Untuk babak berikutnya, terjadi pergantian posisi regu. Regu yang semula menjadi gagak akan berfungsi menjadi ular. Anggota regu gagak yang tadinya sebagai penonton, sekarang ikut masuk ke dalam permainan menjadi ular. Sedangkan pemain yang tadinya bertugas sebagai ular, akan menjadi penonton. Hanya seorang wakil regu yang bertugas sebagai gagak. Dan permainan pun dapat dimulai lagi.
 5. Permainan ini dapat berlangsung sampai beberapa babak. Rata-rata sebanyak 5 babak waktu yang dihabiskan untuk 5 babak permainan ini kurang lebih 30 menit.
 6. Setelah selesai permainan berlangsung selama 5 babak, baru dihitung nilainya, untuk menentukan kalah menang regu. Regu yang mendapat nilai lebih tinggi, dinyatakan sebagai pemenang.
 7. Pemain dari gagak yang menjadi penonton, dapat memberikan semangat kepada regunya dari luar lapangan, tanpa mengganggu jalannya permainan.
 8. Hukuman diberikan kepada regu yang bermain “kasar” misalnya memukul, menendang, dengan sengaja menyerudukan kepala bagian badan yang rawan dari

lawan, dan sebagiannya. Kepada regu yang anggotanya berbuat tak ksatrianya ini, diberikan hukuman dengan peringatan, dan nilai dipotong pada setiap pelanggaran sebesar 1 nilai.

JURI

Untuk mengawasi dan mengatur jalannya permainan megoak-goakan ini ditunjuk seorang wasit yang memimpin langsung jalannya pertandingan. Wasit ini dibantu oleh 4 orang penjaga garis dan seorang pencatat. Keputusan mutlak berada di tangan wasit.

CEDERA

Kemungkinan terjadinya cedera pada permainan megoak-goakan ini tidaklah besar. Cedera akibat jatuh pada waktu berlari, berupa luka-luka lecet, pergelangan kaki keseleo, benturan badan dengan lawan atau sesama teman, yang paling mungkin terjadi. Tetapi pada umumnya jarang sekali hal yang demikian terjadi.

PRESTASI

Untuk menjadikan olahraga megoak-goakan ini menjadi olahraga prestasi, haruslah memenuhi beberapa persyaratan.

Persyaratan tersebut, sebagian besar telah dipenuhi oleh permainan ini, seperti ada pemain yang bertarung, ada peraturan permainan, ada aturan kalah-menang, ada hukuman untuk pelanggaran, ada wasit, dan lain-lain, disamping perstaratan sarana dan prasarananya.

Walaupun demikian ada hal-hal yang perlu mendapat pertimbangan untuk mengangkat olahraga traditional megoak-goakan ini menjadi olahraga prestasi, yaitu pembenahan dalam hal jumlah pemain yang optimal, peraturan yang baku dalam permainan, penilaian kalah dan menang dan sebagainya.

CATATAN

Di desa Bondalem dan beberapa desa lainnya dibagian timur Buleleng, permainan olahraga traditional megoak-goakan, ada beberapa perbedaan dengan apa yang biasa dimainkan di desa Panji. Disana kepala ular bertindak aktif, artinya dia berhak membunuh si goak kalau bagian dari badan terpagut (terpegang) oleh si ular. Dan regu goak dinyatakan kalah. Karena itu si goak harus pandai-pandai mengelak dari pagutan kepala si ular dan terus berdaya upaya mengincar si kacang wuri (ekor ular). Kalau tersentuh si kacang wuri ini oleh si goak dan si goak ini juga tak

tersentuh oleh kepala ular, maka menanglah si goak. Permainan menjadi lebih hidup dan ramai karena ada saling incar dan serang. Kepala ular mengejar si goak mengincar ekor ular.

Jika si goak menang maka ia berhak meminta apa saja kepada si ular. Dan permintaannya harus dikabulkan. Dalam permainan ini, biasanya permintaan yang boleh diminta dibatasi atas kesepakatan sebelumnya. Misalnya, regu yang kalah harus menggendong regu yang menang. Atau menari-nari, menyanyi, berlari dengan satu kaki menginjak tanah dan lain-lain hukuman.



Gambar 4. Regu yang Kalah Menjalani Hukuman

**BUKU PANDUAN
APLIKASI AUGMENTED REALITY**
Guru & Siswa



Permainan Tradisional Bali
MEGOAK-GOAKAN

Gede Eka Budi Darmawan

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BERBASIS AUGMENTED REALITY PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN

Tentang *Augmented Reality*

Sudahkah kamu mendengar istilah teknologi bernama *Augmented Reality*? Pernahkah kamu menggunakan teknologi *Augmented Reality*? Jika kamu peka terhadap teknologi ini, maka sebenarnya sudah sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari bukan? Sepertinya kamu pun pernah menggunakannya dalam aplikasi yang terinstal di smartphone.

Teknologi *Augmented Reality* atau AR terdengar seperti istilah masa depan, artinya tak berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Apakah fakta atau mitos? Faktanya, orang-orang berlomba-lomba sedang mengembangkan teknologi tersebut. Jadi sudah tidak heran jika kamu hidup di zaman AR seperti sekarang ini.



1

Apa itu Augmented Reality?

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.



Sumber Gambar :

(<https://gdconf.com/news/niantics-chief-explores-future-ar-game-design-gdc-2019s-vision-track>)

Oleh karena itu, terkait dengan permainan megoak-goakan ini dibuatkan sebuah media sebagai pengenalan permainan megoak-goakan berbasis *augmented reality* dengan memanfaatkan teknologi untuk membudayakan pelestarian permainan tradisional ini.

2

Aplikasi *Augmented Reality* Megoak-goakan

Perkembangan teknologi yang pesat membuat anak-anak lupa akan kebudayaan Indonesia khususnya tentang permainan tradisional. Permainan tradisional sudah mulai terkikis keberadaannya dan tergantikan oleh permainan yang lebih canggih dan modern.

Padahal, permainan tradisional adalah salah satu aset kebudayaan yang tidak boleh hilang keberadaannya sebagai identitas masyarakat negeri ini. Salah satu bentuk pelestarian mainan tradisional bagi anak-anak tersebut adalah dengan membuatkan aplikasi *augmented reality* berisi tentang informasi yang lengkap mengenai permainan tradisional tersebut.

Untuk itu, Aplikasi ini dibuat dengan maksud memberikan informasi tentang permainan tradisional yang dikemas didalam teknologi modern menggunakan *smartphone*, sehingga mudah dipelajari dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sebagai media pembelajaran yang nantinya dapat membantu anak untuk memperkenalkan permainan tradisional Indonesia dengan lebih mudah.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* Megoak-goakan ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional dalam bentuk digital. Dalam aplikasi ini didesain sedemikian rupa

3

untuk memudahkan pengguna modul pembelajaran sebelum aplikasi dalam menjalankan menggunakan aplikasi aplikasi ini dengan mudah. *augmented reality* Megoak-goakan, sebagai berikut :

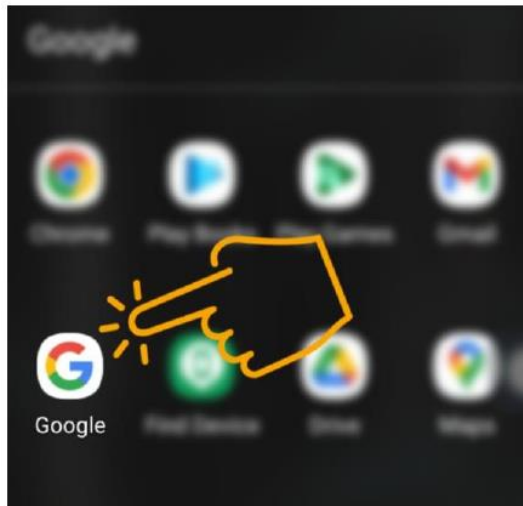
Berikut adalah beberapa *screenshot* aplikasi sebagai

- 1) Menginstal Aplikasi *Augmented Reality* Megoak-goakan untuk menginstal aplikasi ini, perlu untuk menunduh file aplikasi tersebut dengan cara *scane QR Code* di bawah ini.

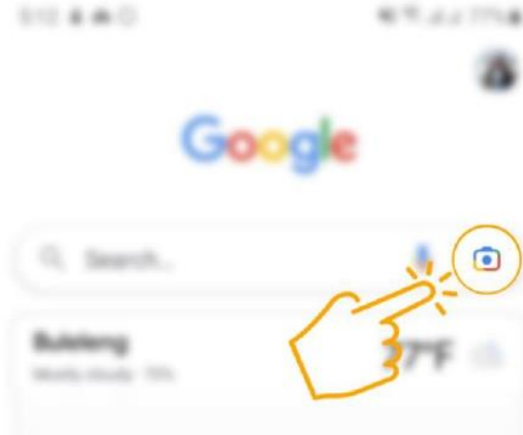


Cara mengunduh/download aplikasi dengan *scan barcode* :

Langkah 1 : Buka Aplikasi Google di smartphone



Langkah 2 : Klik ikon kamera pada pencarian google



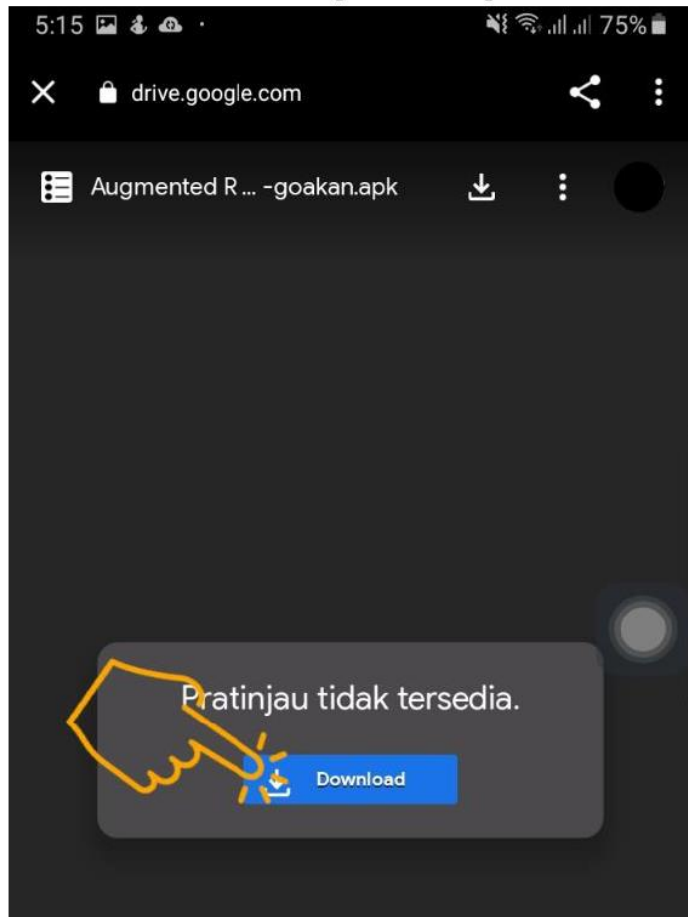
5

Langkah 3 : Arahkan kotak yang terdapat di kamera kearah *QR Code* yang terdapat di buku pedoman. Maka akan muncul link *download* file aplikasi, kemudian klik pada bagian kamera atau pada link yang sudah ditampilkan di layer kamera



6

Langkah 4 : Maka akan muncul tampilan *download*. Klik ikon *download* untuk mendapatkan file aplikasi.



2) Menu Utama Aplikasi *Aumented Reality* Megoak-goakan



3) Menu Mulai *Aumented Reality* Megoak-goakan

Disaat memilih tombol mulai, maka akan muncul pilih Bahasa untuk audio narasi dari permainan.



Menu ini berfungsi untuk menampilkan *Aumented Reality* Megoak-goakan, yang di dalam *Aumented Reality* Megoak-goakan terdapat 3 komponen *Aumented Reality* Megoak-goakan beserta bahasa audio narasi yang telah dipilih, yaitu :

a. Animasi Permainan *Aumented Reality* Megoak-goakan



b. Animasi saat tim yang menang berunding tentang hukuman yang akan dijalankan oleh tim yang kalah.

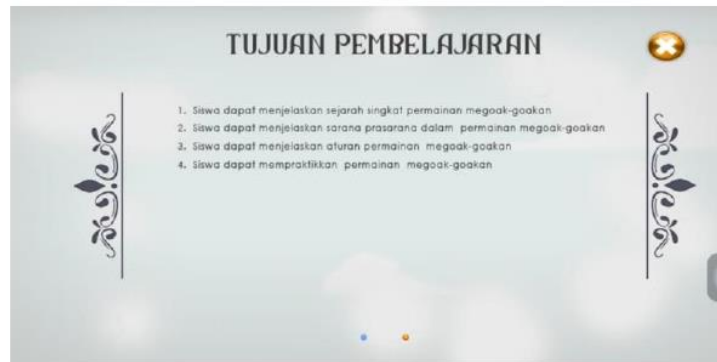


c. Animasi saat tim yang kalah menjalani hukuman.



4) Menu KD/Tujuan *Augmented Reality* Megoak-goakan Berisi informasi tentang kompetensi dasar dan tujuan.





- 5) Menu Materi *Augmented Reality* Megoak-goakan
Berisi materi tentang permainan tradisional Megoak-goakan.



Sejarah Megoak-goakan

Megoak-goakan adalah permainan rakyat yang telah ada sejak dahulu, hanya saja kurang mendapat perhatian. Tetapi semenjak Raja Panji Sakti dan Buleleng memanfaatkan permainan ini untuk kepentingannya menaklukkan daerah Blambangan di Jawa Timur, maka makin populerlah megoak-goakan ini.

Konon, pada suatu hari Raja Panji Sakti sedang termenung memikirkan suatu cara yang tepat untuk menyerang Blambangan. Tibu-tiba beliau tersentak, karena di halaman istana para pemuda sedang bermain megoak-goakan. Beliau mendapat suatu gagasan, bahwa permainan megoak-goakan ini dapat dimanfaatkan untuk mencapai maksudnya, yaitu menaklukkan kerajaan Blambangan di Jawa Timur.

Sejarah Megoak-goakan

Pada suatu hari yang baik, diundanglah para narapraja negara ke istana. Mereka diajak bermain megoak-goakan. Para narapraja tak tahu apa maksud baginda raja mengajak mereka melakukan permainan megoak-goakan. Komandan narapraja diminta menjadi pimpinan barisan dan raja sendiri menjadi goak. Begitu permainan dimulai, raja yang menjadi goak dengan gesit dan cerdiknyanya dapat memperdayai kepala barisan dan berhasil menangkap ekor barisan. Sebagai pemenang, goak atau Raja Panji Sakti berhak meminta sesuatu kepada kepala barisan, Komandan narapraja yang dalam hal ini bertindak sebagai kepala barisan menanyakan kepada si goak apa yang dia inginkan. Segala permintaan dipenuhi. Si goak alias Raja Panji Sakti meminta daerah Blambangan agar jadi wilayah Buleleng.

Sejarah Megoak-goakan

Komandan narapraja agak terperangah sejenak mendengar permintaan si goak yang agak aneh ini. Tetapi permintaan harus dipenuhi. Maka secara serentak seluruh anggota barisan bersorak dan akan memenuhi keinginan si goak untuk menaklukkan daerah Blambangan sehingga menjadi wilayah Buleleng. Daerah Blambangan akan dihutuskan kepada si goak sebagai hadiah, sesuai permintaan si goak, dalam waktu yang singkat. Maka sejak itu terkenallah istilah taruna goak, yang terdiri dari para narapraja Buleleng, yang siap untuk menyerang Blambangan. Raja tersenyum dan girang menyaksikan siasatnya untuk menyingkutkan semangat prajuritnya berhasil dengan sempurna. Tak lama kemudian, taruna goak Buleleng dengan gagah perkasa menyerang Blambangan. Dan dalam waktu yang relatif singkat, kerajaan Blambangan bertekuk lutut kepada barisan goak Buleleng ini. Sejak saat itulah permainan megoak-goakan makin merakyat dan selalu dihubungkan dengan nama Panji Sakti.

Sejarah Meoak-goakan

Kejadian ini terjadi pada abad ke-17, dimana raja KI Panji Sakti memerintah Kerajaan Buleleng dengan istana di desa Panji yang sekarang. Permainan meoak-goakan ini terus berkembang, terutama di desa Panji yang diadakan pada waktu Ngembak Geni di hari Nyepi.

Sarana dan Prasarana

- 1) Pakaian
Pakaian pemain biasanya berwarna hitam, sesuai dengan wawa goak (gagak). Mereka memakai kain yang diketatkan agar mudah bergerak. Ada yang memakai baju ada pula yang telanjang dada. Kadang-kadang memakai
- 2) Lapangan
Diperlukan lapangan yang datar, dengan ukuran kira-kira 10 x 10 m atau makin luas makin baik. Batas lapangan harus jelas. Tak ada benda-benda yang dapat menghalangi pemain untuk bergerak di lapangan.

Aturan Permainan

- a) Dibentuk dua regu masing-masing terdiri dari 5 orang pemain.
- b) Melakukan undian untuk menentukan regu mana yang akan bertugas sebagai ulir (kacang lintah = barisan memanjang berderet ke belakang, tiap anggota regu memeluk pinggang teman di depannya) dan regu yang lain berindak sebagai gagak (hanya seorang jago dari regu yang dipilih untuk menjadi goak = gagak).
- c) Cara mengundinya, ialah masing-masing kepala regu yang saling berhadapan dengan lawannya, saling tarik-menarik tangan. Kepala regu yang dapat menarik lawannya ke arah dirinya, dianggap sebagai pemenang. Dan dia berhak menjadi goak atau gagak. Sedangkan regu yang kalah, bertugas sebagai ulir atau kacang lintah.

Aturan Permainan

d) Setelah semua siap, maka wasit memberikan aba-aba agar pemain menempati posisi masing-masing. Gagak (seorang yang dijagakan oleh Regu I yang menang) berdiri di depan (berhadap-hadapan) kepala ular (seorang jago dari Regu II yang kalah). Anggota Regu I yang lain, berdiri di luar lapangan, sebagai penonton. Sedangkan anggota Regu II berbaris di belakang kepala ular dan masing-masing memeluk pinggang teman di depannya. Anggota Regu II yang paling belakang, dipilih orang yang paling lincah bergerak, disebut ekor ular atau kacang wuri.

e) Aba-aba kedua diberikan oleh wasit. Permainan megoak-goakan dimulai. Gagak harus memegang (menangkap) pemain yang menjadi ekor ular (kacang wuri) dengan segala cara. Sedangkan pemain yang bertindak sebagai kepala ular, harus menghalang-halangi usaha si gagak ini untuk mematak ekornya.

Aturan Permainan

Biasanya tangan direntangkan ke samping untuk menghalangi gerakan menyusup dan gagak untuk lari ke belakang menuju ke ekor ular. Badan dan ekor ular yang terdiri dari pemain-pemain yang saling merangkul pinggang teman di depannya, ikut pula bergerak, meliuk-liuk mengikuti arah gerakan kepala, menjauhi si gagak. Gagak dan ular bebas bergerak, asal masih di dalam batas lapangan yang telah disepakati sebelumnya.



- 6) Menu Soal Latihan *Augmented Reality* Megoak-goakan Berisikan tentang soal Latihan sebanyak 30 soal dan diakses secara online melalui *Google Form*.

A screenshot of a Google Form titled "PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN". The form is in Indonesian and contains several questions. The first question is "Permainan Megoak-goakan biasanya dimainkan oleh ..." with radio button options: Laki-laki, Perempuan, Anak-anak, and Semua Orang. The second question is "Jumlah regu dalam permainan megoak-goakan terdiri atas berapa orang" with radio button options: 2, 3, 5, and 4. The third question is "Salah satu permainan tradisional khas dari Kabupaten Buleleng adalah ..." with radio button options: Megoak-goakan, Slodor, Petak Umpet, and Lompat Tali. The fourth question is "Dalam permainan megoak-goakan tugas sebagai kepala barisan adalah ..." with radio button options: Menangkap buntut barisan (orang) and Menjaga keutuhan barisan dan mempertahankan anak. The form also shows the user's email address, a "Wajib" (required) indicator, and a score of 0 points.

7) Menu Tentang *Aumented Reality* Megoak-goakan

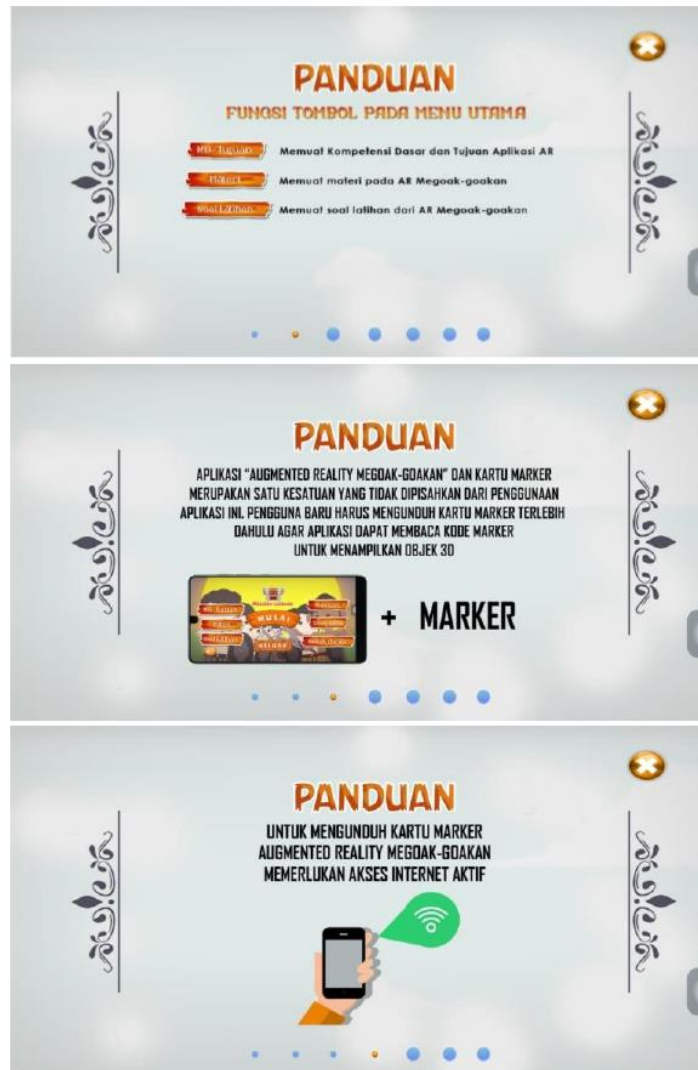
Berisikan informasi tentang biodata pengembang *Aumented Reality* Megoak-goakan.



8) Menu Panduan *Aumented Reality* Megoak-goakan

Dalam menu ini terdapat panduan tentang penggunaan *Aumented Reality* Megoak-goakan, sebagai berikut :









9) Menu Unduh Marker *Aumented Reality* Megoak-goakan

Dalam menu ini terdapat tampilan *pop-up* mengunduh marker atau jenis file yang terdapat dalam Unduh Marker ini adalah Buku Digital *Aumented Reality* Megoak-goakan



10) Menu Keluar *Aumented Reality* Megoak-goakan

Seperti biasa menu keluar berfungsi untuk mengakhiri *Aumented Reality* Megoak-goakan atau keluar dari *Aumented Reality* Megoak-goakan.



BUKU TRADISIONAL BALI



**PERMAINAN TRADISIONAL
MAGALA-GALA
Berbasis Augmented Reality**

Gede Eka Budi Darmawan

MAGALA-GALA



Gambar 1. Permainan Magala-gala

Sumber : Perlombaan Megala-gala
(<https://www.nusabali.com/berita/120318/seru-perlombaan-megala-gala-digelar-di-bajra-sandhi>)

PENGANTAR

Ribuan permainan rakyat/tradisional yang menyebar diberbagai Wilayah Indonesia telah terkubur karena terdesak dan terhimpit oleh aneka ragam permainan modern buatan Luar Negeri (asing).

Sedangkan dilain pihak, permainan rakyat/tradisional merupakan kekayaan budaya yang berharga sebagai warisan nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia perlu digali, ditumbuh suburkan, dilestarikan serta dikembangkan.

Permainan rakyat tidak ubahnya bagaikan permata yang belum diasah, dan jika mendapat perhatian semestinya, niscaya dapat menambah khasanah budaya kita, khususnya dalam bidang olah raga. Permainan rakyat memiliki potensi yang tangguh untuk dikembangkan sejajar dengan permainan-permainan prestasi, baik yang bersifat regional maupin international.

Bertitik tolak kepada hal-hal diatas, dan tanpa meninggalkan prinsip-prinsip olah raga yakni 5 M (Mudah, Murah, Menarik, Meriah dan Massal), maka laporan singkat ini mencoba menguraikan sebuah permainan rakyat/tradisional yang disebut “Magala-gala”.

NAMA CABANG OLAHRAGA

Tergolong ke dalam jenis permainan yang disebut “Magaka-gala”.

Nama lainnya : Slodar – Slodaran (Tabanan)
Metambak-tambakan (Gianyar)
Rompak-rompakan (Badung)

JENIS PERMAINAN DITINJAU DARI PESERTA

Termasuk permainan beregu.

Tiap regu bersifat mana suka (Min 5 orang).

Satu (1) regu bertugas menjaga, regu lain bertugas menyerang.



Gambar 2. Permainan Magala-gala

Sumber :

<https://aturanpermainan.blogspot.com/2021/08/daftar-permainan-tradisional-provinsi-bali.html>

SEJARAH

Permainan rakyat magala-gala, melahirkan bermacam-macam sebutan, pada setiap daerah di Bali. Aneka ragam sebutanrini tidak dapat dijelaskan maknanya, apakah ada kaitannya dengan daerahnya atau tidak, sulit dibuktikan karena tidak-ada bukti-bukti tertulis (reference).

Namun dapat dijelaskan bahwa “Magala-gala” merupakan warisan yang diwariskan secara turun-temurun. Sejak kapan, dan siapa penciptanya sulit diungkap, karena terbatasnya sumber-sumber yang mengacu kepadanya.

SISTIM PERMAINAN

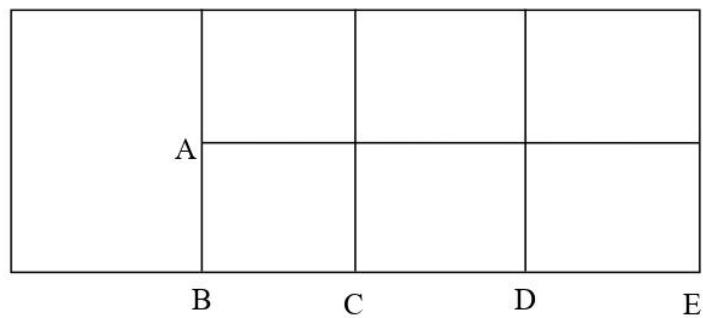
Magala-gala memiliki suatu sistim permainan yang bersifat sederhana, tetap harus dipahami, ditaati karena didalainnya terdapat aturan-aturan dan jika dilanggar akan disertakan dengan hukuman-hukuman secara terinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

A. Bentuk Lapangan

Segi empat pada tanah datar, dengan ukuran sesuai dengan banyaknya peserta (tidak ada aturan baku). Segi empat dibagi menjadi 6 petak dalam ukuran yang sama (hal

ini untuk 5 orang pemain) dan jika peserta bertambah petakpun bertambah pula.

Segi empat dibagi menjadi 2 belahan yang sama (garis tengah) yang berfungsi sebagai batas Wilayah tukang rampok, tukang slodar. Masing-masing garis yang membentuk petak-petak, dijaga oleh seorang penjaga.



Keterangan

A = Daerah pangkalan penyerang.

B = Daerah pertahanan I

C = Daerah pertahanan II

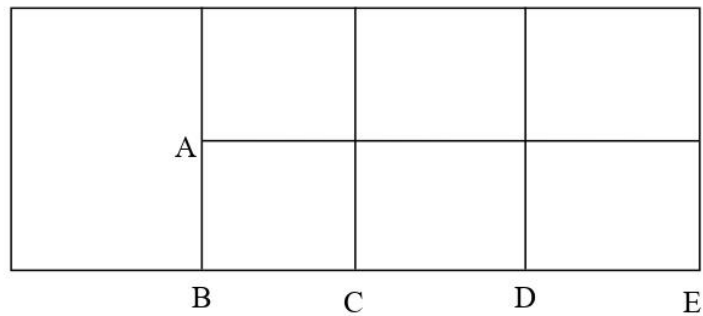
D = Daerah pertahanan III

E = Daerah pertahanan IV

(dapat ditambah sesuai dengan peserta).

ini untuk 5 orang pemain) dan jika peserta bertambah petakpun bertambah pula.

Segi empat dibagi menjadi 2 belahan yang sama (garis tengah) yang berfungsi sebagai batas Wilayah tukang rampok, tukang slodar. Masing-masing garis yang membentuk petak-petak, dijaga oleh seorang penjaga.



Keterangan

A = Daerah pangkalan penyerang.

B = Daerah pertahanan I

C = Daerah pertahanan II

D = Daerah pertahanan III

E = Daerah pertahanan IV

(dapat ditambah sesuai dengan peserta).

-
- B. Jumlah Anggota Tim tiap Regu
Bersifat manasuka (tidak ada aturan baku).
Minimal a' regu 5 orang.
- C. Aturan Menyerang dan Bertahan
Bersifat manasuka (tidak ada aturan baku).
Minimal a' regu 5 orang.
- D. Mematikan Lawan
Pihak bertahan berusaha menyentuh pihak penyerang dengan tangan, tanpa meninggalkan garis-garis pertahanan.
Pihak penyerang yang tersentuh, dianggap mati dan terjadi pertukaran permainan.
- E. Alat
Gambar sebuah lapangan pada tanah datar.
Ukuran mana suka.
- F. Pakaian
Pakaian bersifat manasuka.
Dapat menunjukkan perbedaan yang jelas antara lawan dan teman.

PENENTUAN REGU MENANG

Regu penyerang dapat kembali ke daerah pangkalan dengan selamat dinyatakan menang. Selama pihak bertahan tidak mampu mematikan pihak penyerang, maka pihak bertahan diwajibkan menjaga (bertahan terus).

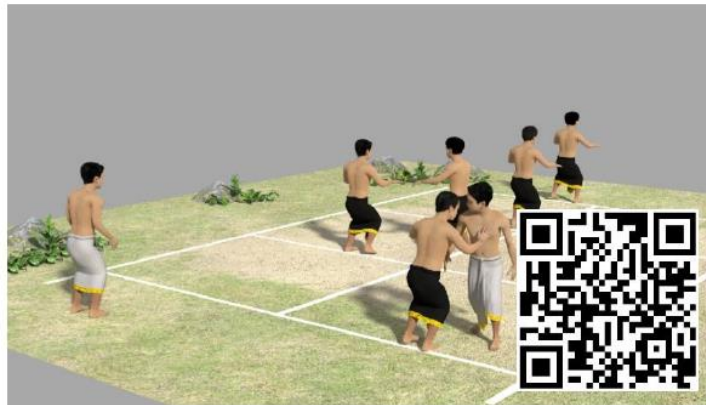
Durasi permainan ini tidak ditentukan oleh waktu namun ditentukan oleh kecerdikan dari pemain itu sendiri. Permainan akan terus berlanjut hingga penyerang dapat kembali ke lintasan awal/pangkalan awal tanpa tersentuh sedikit pun oleh regu lawan, maka secara otomatis regu penyeranglah yang menjadi pemenang dalam permainan Magala-gala ini. Simulasi penentuan regu pemenang dapat dilihat melalui AR dengan cara men-scan barcode pada pojok kanan bawah berikut.



Gambar 3. Penentuan Regu Menang

PENENTUAN REGU KALAH

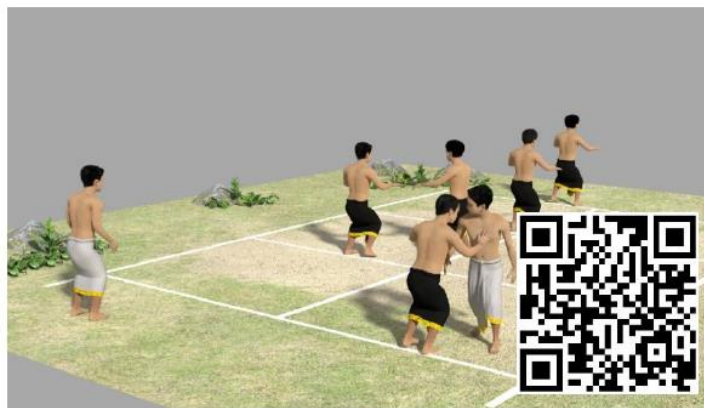
Regu yang kalah dalam permainan ini yaitu dimana dari regu bertahan dapat menyentuh penyerang, baik menyentuh penyerang dalam perjalanan mulai atau pun pada saat penyerang kembali ke lintasan awal, maka bisa dikatakan regu penyerang kalah dan regu bertahan menjadi pemenang dari permainan Magala-gala ini. Simulasi penentuan regu kalah dapat dilihat melalui AR dengan cara men-scan barcode pada pojok kanan bawah berikut.



Gambar 4. Penentuan Regu Kalah

PENENTUAN REGU KALAH

Regu yang kalah dalam permainan ini yaitu dimana dari regu bertahan dapat menyentuh penyerang, baik menyentuh penyerang dalam perjalanan mulai atau pun pada saat penyerang kembali ke lintasan awal, maka bisa dikatakan regu penyerang kalah dan regu bertahan menjadi pemenang dari permainan Magala-gala ini. Simulasi penentuan regu kalah dapat dilihat melalui AR dengan cara men-scan barcode pada pojok kanan bawah berikut.



Gambar 4. Penentuan Regu Kalah

PENUTUP

Permainan magala-gala tergolong kedalam permainan adu ketangkasan, kegesitan, kecerdikan mengecoh lawan, kelincahan dan kerjasama yang baik. Lebih lanjut permainan ini tidak mempergunakan alat, dan mematikan lawan dengan tangan melalui aturan-aturan yang ketat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat mendukung pendidikan dan resiko kecelakaan relatif kecil. Strategi yang mantap tiap regu untuk mematikan lawan membuat permainan ini cukup menarik, meriah dan menggairahkan.

BUKU PANDUAN
APLIKASI AUGMENTED REALITY
Guru & Siswa



Permainan Tradisional Bali
MAGALA-GALA

Gede Eka Budi Darmawan

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BERBASIS AUGMENTED REALITY PERMAINAN MAGALA-GALA

Tentang *Augmented Reality*

Sudahkah kamu mendengar istilah teknologi bernama *Augmented Reality*? Pernahkah kamu menggunakan teknologi *Augmented Reality*? Jika kamu peka terhadap teknologi ini, maka sebenarnya sudah sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari bukan? Sepertinya kamu pun pernah menggunakannya dalam aplikasi yang terinstal di smartphone.

Teknologi *Augmented Reality* atau AR terdengar seperti istilah masa depan, artinya tak berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Apakah fakta atau mitos? Faktanya, orang-orang berlomba-lomba sedang mengembangkan teknologi tersebut. Jadi sudah tidak heran jika kamu hidup di zaman AR seperti sekarang ini.



Apa itu Augmented Reality?

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.



Sumber : (<https://gdconf.com/news/miantics-chief-explores-future-ar-game-design-gdc-2019s-vision-track>)

Oleh karena itu, terkait dengan permainan Magala-gala ini dibuatkan sebuah media sebagai pengenalan permainan Magala-gala berbasis *augmented reality* dengan memanfaatkan teknologi untuk membudayakan pelestarian permainan tradisional ini.



Aplikasi *Augmented Reality* Magala-gala

Perkembangan teknologi yang pesat membuat anak-anak lupa akan kebudayaan Indonesia khususnya tentang permainan tradisional. Permainan tradisional sudah mulai terkikis keberadaannya dan tergantikan oleh permainan yang lebih canggih dan modern.

Padahal, permainan tradisional adalah salah satu aset kebudayaan yang tidak boleh hilang keberadaannya sebagai identitas masyarakat negeri ini. Salah satu bentuk pelestarian mainan tradisional bagi anak-anak tersebut adalah dengan membuatkan aplikasi *augmented reality* berisi tentang informasi yang lengkap mengenai permainan tradisional tersebut.

Untuk itu, Aplikasi ini dibuat dengan maksud memberikan informasi tentang permainan tradisional yang dikemas didalam teknologi modern menggunakan *smartphone*, sehingga mudah dipelajari dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sebagai media pembelajaran yang nantinya dapat membantu anak untuk memperkenalkan permainan tradisional Indonesia dengan lebih mudah.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* Magala-gala ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional dalam bentuk digital. Dalam aplikasi ini didesain sedemikian rupa untuk memudahkan pengguna



aplikasi dalam menjalankan modul pembelajaran sebelum aplikasi ini dengan mudah. menggunakan aplikasi

augmented reality Magalagala, sebagai berikut :

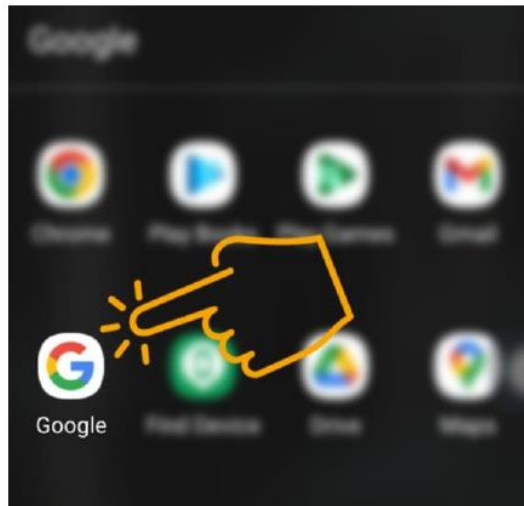
Berikut adalah beberapa *screenshot* aplikasi sebagai

1. Menginstal Aplikasi *Augmented Reality* Magalagala
Untuk menginstal aplikasi ini, perlu untuk mengunduh file aplikasi tersebut dengan cara *scane QR Code* di bawah ini.

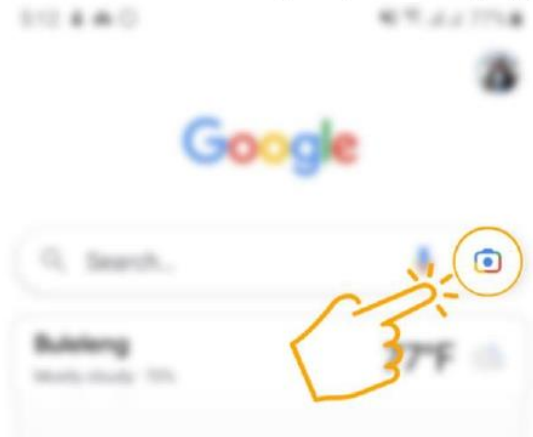


Cara mengunduh/download aplikasi dengan *scan barcode* :

Langkah 1 : Buka Aplikasi Google di smartphone



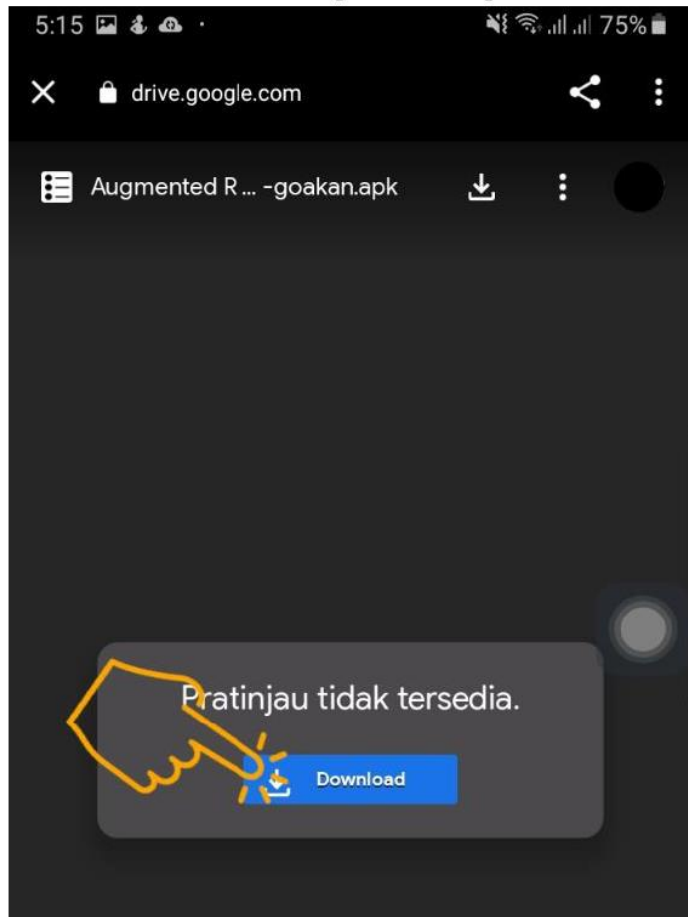
Langkah 2 : Klik ikon kamera pada pencarian google



Langkah 3 : Arahkan kotak yang terdapat di kamera kearah *QR Code* yang terdapat di buku pedoman. Maka akan muncul link *download* file aplikasi, kemudian klik pada bagian kamera atau pada link yang sudah ditampilkan di layer kamera



Langkah 4 : Maka akan muncul tampilan *download*. Klik ikon *download* untuk mendapatkan file aplikasi.



2. Menu Utama Aplikasi *Augmented Reality* Magala-gala



3. Menu KD/Tujuan

Berisi tentang Kompetensi Dasar dan Tujuan dari Aplikasi *Augmented Reality* Magala-gala





4. Menu Materi
Berisi materi tentang Permainan Magala-gala



Sejarah Magala-gala

Pernahlan rakyat magala-gala, melihatkan bermacam-macam sebulan, pada setiap daerah di Bali. Aneka ragam sebutan ini tidak dapat dijelaskan maknanya, apakah ada kaitannya dengan daerahnya atau tidak, sulit dibuktikan karena tidak ada bukti-bukti tertulis (reference).

Namun dapat dijelaskan bahwa "Magala-gala" merupakan warisan yang diwariskan secara turun-temurun. Sejak kapan, dan siapa penciptanya sulit diungkap, karena terbatasnya sumber-sumber yang mengacu kepadanya.



Sarana dan Prasarana

A. Bentuk Lapangan

- Segi empat pada tanah datar, dengan ukuran sesuai dengan banyaknya peserta (tidak ada aturan baku).
- Segi empat dibagi menjadi 4 petak dalam ukuran yang sama (hal ini untuk 5 orang pemain) dan jika peserta bertambah petaknya bertambah pula.
- Segi empat dibagi menjadi 2 belahan yang sama (garis tengah) yang berfungsi sebagai batas Wilayah lukang rampok, lukang sladar.
- Masing-masing garis yang membentuk petak-petak, dijaga oleh seorang penjaga.



Sarana dan Prasarana

Keterangan :

- A = Daerah Pangkalan Penyeran
 - B = Daerah Perlindungan I
 - C = Daerah Perlindungan II
 - D = Daerah Perlindungan III
 - E = Daerah Perlindungan IV
- (Dapat ditambahkan sesuai dengan jumlah peserta)

B. Alat

Gambar sebuah lapangan pada tanah datar.
Ukuran mana suka.

C. Pakalan

Pakalan benifat manasuka.
Dapat menunjukkan perbedaan yang jelas antara lawan dan kawan.

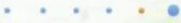


Aturan Permainan

A. Jumlah Anggota tiap Regu
Berlatar manusia (tidak ada aturan baku).
Minimal 4 regu 5 orang.

B. Aturan Menyerang dan Bertahan
Dapat ditentukan dengan undian.
Undian yang kalah bertahan, undian yang menang menyerang.

C. Aturan Menyerang dan Bertahan
Pihak bertahan berusaha menyentuh pihak penyerang dengan tangan, tanpa meninggalkan garis-garis pertahanan.
Pihak penyerang yang tersentuh, dianggap mati dan terjadi pertukaran pemain.



Aturan Permainan

D. Menentukan Menang dan Kalah
Regu penyerang dapat kembali ke daerah pangkalan dengan selamat dinyatakan menang. Selama pihak bertahan tidak mampu mematikan pihak penyerang, maka pihak bertahan diwajibkan menjaga (bertahan terus).



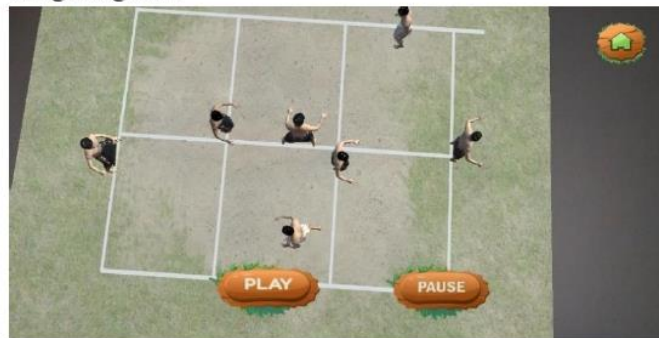
5. Soal Latihan

Memuat serangkaian soal latihan dari Aplikasi *Augmented Reality* Magala-gala yang diakses melalui *google form*.



6. Menu Mulai *Augmented Reality* Magala-gala

Menu ini berfungsi untuk menampilkan *Augmented Reality* Magala-gala :



7. Menu Tentang Aplikasi *Augmented Reality* Magala-gala

Berisikan informasi tentang biodata pengembang *Augmented Reality* Magala-gala.



8. Menu Panduan Aplikasi *Augmented Reality* Magala-gala
Dalam menu ini terdapat panduan tentang penggunaan *Augmented Reality* Magala-gala, sebagai berikut :



PANDUAN

UNTUK MENGUNDUH BUKU MARKER
AUGMENTED REALITY MAGALA-GALA
MEMERLUKAN AKSES INTERNET AKTIF



• • • • •

PANDUAN

TEKAN TOMBOL "UNDUH MARKER"



• • • • •

PANDUAN

MAKA AKAN MUNCUL TAMPILAN POP-UP
KEMUDIAN PILIH "UNDUH"
PASTIKAN SMARTPHONE ANDA
TERHUBUNG DENGAN INTERNET



• • • • •



9. Menu Unduh Marker *Augmented Reality* Magala-gala

Dalam menu ini terdapat tampilan *pop-up* mengunduh marker atau jenis file yang terdapat dalam Unduh Marker ini adalah Buku Digital *Augmented Reality* Magala-gala



10. Menu Keluar *Augmented Reality* Magala-gala

Seperti biasa menu keluar berfungsi untuk mengakhiri *Augmented Reality* Magala-gala atau keluar dari *Augmented Reality* Magala-gala.



Lampiran 11. Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN DAN MAGALA-GALA

Nama Siswa :

NIS :

Kelas :

Alokasi Waktu : 80 menit

Jenis LKS : Penuntun Praktik

Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase D, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar, melakukan latihan aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip latihan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial serta memonitornya secara mandiri, selain itu juga dapat memahami nilai-nilai aktivitas jasmani.

Kompetensi Awal

Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mengingat, memahami dan mempraktikkan pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan tradisional bali (Megoak-goak dan Magala-gala) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mempraktikkan pemain, sarana dan prasarana, aturan permainan, juri, gerak spesifik permainan tradisional bali, dan kreativitas yang dimiliki dalam permainan tradisional bali.
2. Mampu Mengespresikan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati dan memberikan dukungan pada teman serta tidak melecehkan orang lain dalam permainan tradisional bali secara berkelompok

Sarana dan Prasarana

- a. Lapangan permainan Magoak-gaoakan dan Magala-gala (lapangan atau halaman sekolah).
- b. Peluit dan stopwatch.

Langkah-langkah Permainan Megoak-goakan

1. Dua buah regu yang masing-masing terdiri atas minimal lima orang, mengadakan undian untuk menentukan regu mana yang akan bertugas sebagai ular memanjang berderet kebelakang, tiap anggota regu memeluk anggota regu didepannya, dan regu yang lain bertindak sebagai gagak. Cara mengundinya ialah masing-masing kepala regu yang saling berhadapan dengan lawannya, saling tarik menarik tangan. Kepala regu yang menarik lawannya kearah dirinya, dianggap sebagai pemenang dan dia berhak menjadi *Goak* atau gagak. Sedangkan regu yang kalah, bertugas sebagai ular.
2. Setelah semua siap, maka wasit akan memberikan aba-aba agar pemain menempati posisi masing-masing. *Goak* berdiri di depan kepala ular. Anggota regu satu yang lain berdiri diluar lapangan sebagai penonton. Sedangkan anggota regu dua berbaris dibelakang kepala ular dan memeluk masing-masing pinggang teman didepannya. Anggota regu dua yang paling belakang dipilih orang yang paling lincah bergerak disebut ekor ular.
3. Aba-aba kedua diberikan oleh wasit. Permainan megoak-goakan dimulai. *Goak* harus memegang pemain yang menjadi ekor ular dengan segala cara. Sedangkan pemain yang bertindak sebagai kepala ular, harus menghalangi usaha si *Goak* untuk mematok ekornya. Biasanya tangan direntangkan kesamping untuk menghalangi gerakan menyusup dari gagak untuk lari kebelakang menuju ke ekor ular. Badan dan ekor ular yang terdiri dari pemain-pemain yang saling merangkul pinggang teman didepannya ikut pula bergerak meliuk-liuk mengikuti arah gerakan kepala, menjauhi si *Goak*. *Goak* dan ular bebas bergerak asal masih di dalam batas lapangan yang telah disepakati sebelumnya.

b) Kalah–menang

Kalah menang ditentukan oleh beberapa hal antara lain:

1. Jika *Goak* dalam batas waktu 5 menit tidak dapat memegang ekor, maka regu *Goak* dinyatakan kalah. Dan regu ular dinyatakan sebagai pemenang.
2. Sebaliknya, kalau dalam waktu kurang dari 5 menit, *Goak* dapat menangkap pemain yang menjadi ekor maka regu *Goak* dinyatakan sebagai pemenang. Dan regu ular berada di pihak yang kalah.
3. Ada pula peraturan yang mempergunakan sistem nilai. Bila si *Goak* dalam menangkap ekor kurang dari 5 menit diberikan nilai “5” untuk regu *Goak*. Dan regu ular mendapat nilai “0”. Jika setelah batas waktu 5 menit si *Goak* tidak bisa menangkap ekor ular, maka regu ular mendapat nilai “5”, sedangkan regu *Goak* mendapat nilai “0”. Nilai akan dikurangi apabila ada pemain yang keluar dari batas garis lapangan permainan. Setiap pemain yang keluar dari garis ini nilainya dipotong sebesar “1”.
4. Setiap 5 menit, satu babak permainan dianggap selesai. Untuk babak berikutnya, akan terjadi pergantian posisi regu. Regu yang semula menjadi *Goak* akan berfungsi menjadi ular. Anggota regu *Goak* yang tadinya sebagai penonton sekarang ikut masuk kedalam permainan menjadi ular. Sedangkan yang tadinya menjadi ular akan menjadi penonton. Hanya seorang wakil regu yang bertugas sebagai *Goak* dan permainan pun dapat dimulai lagi.
5. Permainan ini dapat berlangsung sampai beberapa babak, rata-rata sebanyak 5 babak.
6. Setelah babak selesai baru dihitung nilainya untuk menentukan kalah menang regu.
7. Hukuman diberikan kepada regu yang bermain kasar misalnya: memukul ataupun menendang dengan sengaja akan diberikan hukuman dengan peringatan dan nilai dipotong pada setiap pelanggaran sebesar “1” nilai.
8. uru berperan untuk mengawasi dan mengatur jalannya pertandingan yang dibantu oleh 4 orang penjaga garis dan satu orang pencatat.

Tagihan

1. Buatlah rangkuman tentang permainan tradisional megoak-goakan
2. Buatlah aturan permainan tradisional megoak-goakan
3. Praktikkanlah permainan tradisional dengan membentuk kelompok sesuai aturan permainan

Langkah Permainan Magala-gala

Pakaian

Pakaian bersifat manasuka. Dapat menunjukkan perbedaan yang jelas antara lawan dan teman.

Aturan Permainan

a. Jumlah anggota tiap regu

Bersifat manasuka (tidak ada aturan baku).

Minimal a' regu 5 orang.

b. Aturan menyerang dan bertahan

Dapat ditentukan dengan undian.

Undian yang kalah bertahan, undian yang menang menyerang.

c. Mematikan lawan

Pihak bertahan berusaha menyentuh pihak penyerang dengan tangan, tanpa meninggalkan garis-garis pertahanan.

Pihak penyerang yang tersentuh, dianggap mati dan terjadi pertukaran permainan.

d. Menentukan menang kalah

Regu penyerang dapat kembali ke daerah pangkalan dengan selamat dinyatakan menang. Selama pihak bertahan tidak mampu mematikan pihak penyerang, maka pihak bertahan diwajibkan menjaga (bertahan terus).

Tagihan

1. Buatlah rangkuman tentang permainan tradisional magala-gala

2. Buatlah aturan permainan tradisional magala-gala
3. Praktikkanlah permainan tradisional dengan membentuk kelompok sesuai aturan permainan



Lampiran 12. Hasil Tes Pemahaman Konsep dan Biomotorik

Hasil Tes Pemahaman Konsep dan Biomotorik Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Skor Pemahaman	Skor Biomotor
1	Ayu Putu Sri Gemilang Maharani	83	88
2	Ayu Widia Gayatri	87	92
3	Dewa Ayu Merta Nia Mahadewi	90	96
4	Gede Bimantara Putra	93	88
5	I Gede Dyka Prasetya Adinata	97	84
6	I Gede Vito Narendra Sanjaya	77	88
7	I Gusti Nyoman Arvin Maheswara	97	92
8	I Ketut Dimas Kiharsa Adhiguna	90	80
9	Ida Ayu Lanna Indira Renata	87	96
10	Iga Denio Awya Wahara	80	72
11	Jenny Kurnia Renard	87	76
12	Kadek Andini Ardiyanti	67	96
13	Kadek Candy Putri Noviyanti	87	84
14	Kadek Denia Pareksia Pariasa	87	84
15	Kadek Nadila Indradewi	83	96
16	Kadek Ratu Kayla Darmaputri	80	76
17	Komang Amanda Ayu Diandra	87	88
18	Luh Putu Resya Satwika Yanti	80	84
19	Luh Sri Cahaya Mustika	77	72
20	Made Adistania Vidya	93	88
21	Made Vianta Aryabhanu Putra Wardana	70	76
22	Ni Ketut Rani Gitaputri	83	84
23	Ni Made Anggita Putri Yudisena	77	88
24	Nyoman Anastasya Saraswati Dewi	73	88
25	Nyoman Anindya Mutiara Putri	83	76
26	Olivia Sandra Renata	87	76
27	Putu Annika Puti Swanjaya	83	80
28	Putu Ayu Mira Dewi	77	76
29	Putu Pratama Mahardika	83	92
30	Ni Luh Almira Pradnya Tunggadewi	87	84
31	Sacca Gunawan Putra	73	96
32	Made Laksmahana Mahawira	73	84
	Rerata	83.1	85.0
	Skor Mak	97.0	96.0
	Skor Min	67.0	72.0

Hasil Tes Pemahaman Konsep dan Biomotorik Kelas Kontrol

NO	NAMA	Skor Pemahaman	Skor Biomotor
1	A.A Ayu Parewati Hania Putri	77	76.0
2	Ayu Santiari Mulya Chintany	67	72.0
3	Desak Ketut Jayaelika Nugrahika Hardika	90	64.0
4	Gede Dena Rai Satya Dama	63	52.0
5	Gede Dennys Oktharyan	73	68.0
6	Grace Amalia Paais	73	60.0
7	I Ketut Aaron Ganesh Mahaputra	87	60.0
8	I Ketut Arya Jaya Wibawa	77	56.0
9	I Made Janesa Wiratama Putra	80	56.0
10	I Made Shagung Dhiyo Bintang Yowana Putra	67	68.0
11	Kadek Jio Maha Gotra	70	64.0
12	Kadek Rafa Candradinata	73	56.0
13	Kadek Rania Paramitha	83	76.0
14	Kadek Sri Ayu Lestari	60	72.0
15	Ketut Dion Apriadi	77	64.0
16	Komang Anindya Paramita Pradnyani	80	68.0
17	Komang Gumi Mardana Putri	63	60.0
18	Komang Juliawan	90	84.0
19	Komang Utama	90	72.0
20	Komang Wardiana Suwendra Putra	60	72.0
21	Luh Ayu Sari Kamidia Sanjiwangi	77	68.0
22	Luh Dindha Jewel Putri Maharani	60	72.0
23	Made Guna Prayudi	70	56.0
24	Made Kanya Pradnyaswari	83	68.0
25	Made Radithya Klaus Shadewa	90	80.0
26	Putu Adiya Oktaviano	67	60.0
27	Putu Amelia Sabrina Wihartini	73	72.0
28	Putu Angelina Putri	80	76.0
29	Putu Devina Maha Wijaya	77	76.0
30	Putu Gita Gayatri	77	88.0
31	Putu Jio Putrawan	70	76.0
32	Putu Trisna Wulantari	83	60.0
33	Putu Vano Artasatya	57	56.0
34	Shri Surya Pertiwi	60	56.0

35	Stan Strong Faithful Emmanuel Morenzzy	73	88.0
	Rerata	73.84	67.5
	Skor Mak	90.0	88.0
	Skor Min	57.0	56.0



Lampiran 13. Uji Validitas Media AR

**INSTRUMEN EVALUASI
ASPEK ISI PEMBELAARAN**

Judul Produk : Media *Augmented Reality* Permainan Tradisional Bali
 Sasaran : Siswa Menengah Pertama
 Pengembang : Gede Eka Budi Darmawan

A. Mengisi Kuesioner

- Berilah tanda ✓ pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- Komentar atau saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

B. Butir Pertanyaan

No	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kejelasan judul/topik/sub topik	✓	
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Keruntutan/keteraturan penyajian isi	✓	
4.	Kebenaran isi/materi	✓	✓
5.	Ketepatan penyajian isi/materi	✓	
6.	Ketepatan cakupan isi/materi	✓	
7.	Ketepatan Gambar/Animasi	✓	
8.	Ketepatan penyajian penutup/simpulan	✓	
Total Skor			

Komentar/Saran

*Pada buku permainan tradisional Bali Megale-gakay
 ada kesalahan penulisan Augmented Reality,
 yang tertulis "Aumented Redlity". Agar di tambahkan
 pada buku g. tentang sejarah Augmented Reality.*

Singaraja, 6-7-2023
 Ahli Isi Pembelajaran

[Signature]

Dr. I Ketut Sudhana, S.Pd. M Kes.
 NIP 196705272001121001

**INSTRUMEN EVALUASI
ASPEK ISI PEMBELAJARAN**

Judul Produk : *Media Augmented Reality* Permainan Tradisional Bali
 Sasaran : Siswa Menengah Pertama
 Pengembang : Gede Eka Budi Darmawan

A. Mengisi Kuesioner

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Komentar atau saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

B. Butir Pertanyaan

No	Indikator	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kejelasan judul/topik/sub topik	\checkmark	
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	\checkmark	
3.	Keruntutan/keteraturan penyajian isi	\checkmark	
4.	Kebenaran isi/materi	\checkmark	
5.	Ketepatan penyajian isi/materi	\checkmark	
6.	Ketepatan cakupan isi/materi	\checkmark	
7.	Ketepatan Gambar/Animasi	\checkmark	
8.	Ketepatan penyajian penutup/simpulan	\checkmark	
	Total Skor	\checkmark	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

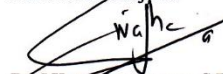
.....

.....

.....

Singaraja,

Ahli Isi Pembelajaran


 Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or.
 NIP 198003112008121002

**INSTRUMEN EVALUASI
ASPEK DESAIN PEMBELAARAN**

Judul Produk : Media *Augmented Reality* Permainan Tradisional Bali
Sasaran : Siswa Menengah Pertama
Pengembang : Gede Eka Budi Darmawan

A. Mengisi Kuesioner

1. Berilah tanda skor pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang
3. Komentar atau saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan


B. Butir Pertanyaan

No	Indikator	Skor (1,2,3,4)
1.	Kejelasan judul/topik	4
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
3.	Keruntutan/keteraturan penyajian isi	3
4.	Kejelasan tahap-tahap penjelasan materi	4
5.	Kejelasan alur kegiatan belajar	3
6.	Kemudahan memahami isi	4
7.	Kejelasan tugas/kuis/evaluasi	4
Total Skor		

Komentar/Saran

- Judulnya perlu diubah ke Warna yg tepat
- Tujuan dan cara di AR dibuat agar lebih jelas

Singaraja,
Ahli Desain Pembelajaran



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720420 2001121001

**INSTRUMEN EVALUASI
ASPEK DESAIN PEMBELAARAN**

Judul Produk : Media *Augmented Reality* Permainan Tradisional Bali
Sasaran : Siswa Menengah Pertama
Pengembang : Gede Eka Budi Darmawan

A. Mengisi Kuesioner

1. Berilah tanda skor pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
3. Komentar atau saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

B. Butir Pertanyaan

No	Indikator	Skor (1,2,3,4)
1.	Kejelasan judul/topik	4
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
3.	Keruntutan/keteraturan penyajian isi	3
4.	Kejelasan tahap-tahap penjelasan materi	3
5.	Kejelasan alur kegiatan belajar	4
6.	Kemudahan memahami isi	3
7.	Kejelasan tugas/kuis/evaluasi	4
	Total Skor	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 1 Maret 2023
Ahli Desain Pembelajaran

JH

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP 19820214 200812 1004

**INSTRUMEN EVALUASI
ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul Produk : Media *Augmented Reality* Permainan Tradisional Bali
 Sasaran : Siswa Menengah Pertama
 Pengembang : Gede Eka Budi Darmawan

A. Mengisi Kuesioner

1. Berilah tanda skor pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
3. Komentar atau saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

B. Butir Pertanyaan

No	Indikator	Skor (1,2,3,4)
1.	Interaktivitas media	3
2.	Kejelasan petunjuk media AR	4
3.	Kejelasan animasi dalam media AR	3
4.	Mengakomodasi gaya belajar siswa	4
5.	Kualitas <i>user interface</i> (halaman antar muka)	4
6.	Kestabilan saat penggunaan individu atau kelompok	3
7.	Variasi penyajian isi	4
8.	Kemudahan navigasi	4
9.	Tata letak penyajian teks dan gambar	4
10.	Ketepatan penyajian penutup/simpulan	4
Total Skor		92,5

Komentar/Saran

- Pakis 3 bahasa, lusa, lusa, the bel
 - Cek kembali posisi pemain di Meja-gala, berikan highlight jika berhasil & Finish

Singaraja,
 Ahli Media Pembelajaran,

Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
 NIP 197408012000032001

**INSTRUMEN EVALUASI
ASPEK MEDIA PEMBELAARAN**

Judul Produk : Media *Augmented Reality* Permainan Tradisional Bali
Sasaran : Siswa Menengah Pertama
Pengembang : Gede Eka Budi Darmawan

A. Mengisi Kuesioner

- Berilah tanda skor pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan keterangan sebagai berikut.
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang
- Komentar atau saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

B. Butir Pertanyaan


No	Indikator	Skor (1,2,3,4)
1.	Interaktivitas media	4
2.	Kejelasan petunjuk media AR	4
3.	Kejelasan animasi dalam media AR	4
4.	Mengakomodasi gaya belajar siswa	3
5.	Kualitas <i>user interface</i> (halaman antar muka)	3
6.	Kestabilan saat penggunaan individu atau kelompok	3
7.	Variasi penyajian isi	3
8.	Kemudahan navigasi	4
9.	Tata letak penyajian teks dan gambar	4
10.	Ketepatan penyajian penutup/simpulan	4
Total Skor		

Komentar/Saran

.....

.....

Singaraja, 1 Maret 2023
Ahli Media Pembelajaran,


Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP 19820214 200812 1004