



Proyek Penguatan  
Profil Pelajar Pancasila

# MODUL PROYEK

## KULESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL

Fase A Kelas 1  
Tema : Kearifan Lokal  
Semester 1

**RATNA WAHYUNI, S.Pd.**

**SDN  
TENGGERWETAN I  
Kec. Kerek Kab.Tuban  
Jawa Timur  
2022**

## GAMBARAN UNIT MODUL

Nama Sekolah	SDN Tenggerwetan I
Tema yang dipilih	Kearifan Lokal
Kelas dan Fase	Kelas 1- Fase A
Banyak JP	126 JP
Tahap Kesiapan Sekolah	Sekolah berada di tahap kesiapan awal. Sehingga proyek yang dibeberatkan masih bersifat sederhana, dimensi yang diambil hanya 2. Meskipun demikian sekolah memanfaatkan potensi eksternal (narasumber dan lingkungan sekitar sekolah)
Tim Pelaksana	Koordinator : Ratna Wahyuni, S.Pd. Anggota 1. Yuhono Ngudi Murdiko, S.Pd. (guru PJOK) 2. Susanti, S.Pd.I (guru PABP)
Topik / Judul Proyek	Kulestarikan Permainan Tradisional
Permasalahan / Potensi / Isu / Peringatan yang ingin ditelaah	Keluhan dari banyak wali murid adalah putra putrinya terlalu tergantung dengan gawai yang dimiliki. Mereka terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain permainan modern (game online).  Di sisi lain ada banyak permainan tradisional yang mulai ditinggalkan oleh peserta didik. Jika permainan tersebut tidak dilestarikan, maka akan sangat mungkin dengan bertambahnya zaman, permainan tersebut punah dan tidak dikenali lagi
Relevansi Proyek dengan topik bagi sekolah	Proyek tersebut menjawab keluhan kesah orang tua wali murid terkait kebiasaan putra-putrinya menghabiskan banyak waktu dengan gawai memainkan permainan game online.  Di sisi lain proyek yang akan dilaksanakan akan menjaga warisan leluhur tentang permainan tradisional. Dengan menjaga identitas bangsa, kita akan menjadibangsa yang besar dan kaya.
Tujuan	Proyek ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami kearifan local yang mulai ditinggalkan yaitu permainan tradisional. Menjaga, melestarikan, dan mengangkat kembali dalam tren permainan saat ini
Target	Proyek ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai dua dimensi profil pelajar Pancasila yaitu berkebinekaan global dan kreatif

Dimensi Profil Pelajar Pancasila, elemen, dan sub elemen yang ingin dikembangkan	<p><b>Dimensi</b> : Berkebinekaan global</p> <p><b>Elemen</b> : mengenal dan menghargai budaya bangsa</p> <p><b>Sub Elemen</b> : Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya</p> <p><b>Dimensi</b> : Kretaif</p> <p><b>Elemen</b> : Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</p> <p><b>Sub Elemen</b> : Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan</p>
--	--

## PERKEMBANGAN SUB ELEMEN

**Dimensi** : Berkebinekaan global  
**Elemen** : mengenal dan menghargai budaya bangsa  
**Sub Elemen** : Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Sangat Berkembang (SB)
Belum bisa menghormati terhadap keanekaragaman budaya	Bisa menghormati terhadap keanekaragaman budaya namun tidak menunjukkan dalam sikap keseharian	Bisa menghormati terhadap keanekaragaman budaya dan dapat menunjukkannya ke hal-hal sederhana sikap keseharian	Bisa menghormati terhadap keanekaragaman budaya dan dapat menunjukkan upaya melestarikan dan menjaga dalam skala yang lebih luas

**Dimensi** : Kretaif  
**Elemen** : Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal  
**Sub Elemen** : Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Sangat Berkembang (SB)
Belum bisa mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan	Bisa mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan meskipun belum tepat	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan dengan tepat	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan dengan tepat, dan mampu mengapresiasi karya orang lain dalam penilaian

## ALUR PROYEK

No	Kegiatan	JP
1.	Asesment diagnostic	4
2.	Sosialisasi proyek	4
3.	Identifikasi perbedaan permainan tradisional dan modern	4
4.	Wawancara narasumber permainan tradisional (kakek, nenek, ayah, dan atau ibu)	8
5.	Mendata permainan tradisional	4
6.	Mendata alat permainan tradisional	4
7.	Mempelajari aturan permainan tradisional	4
8.	Memahami sikap yang harus dikembangkan dalam permainan tradisional	4
9.	Memainkan permainan gobak sodor	4
10.	Memainkan permainan betengan	4
11.	Memainkan permainan engklek dan dakon	4
12.	Memainkan permainan delik'an	4
13.	Pertandingan persahabatan (gobak sodor)	8
14.	Membuat alat permainan egrang batok kelapa	8
15.	Membuat alat permainan dengan bahan dasar daun / batang	8
16.	Membuat klipng permainan dan alat tradisional	20
17.	Mempersiapkan pentas seni dan panen hasil karya	8
18.	Pameran hasil karya	10
19.	Evaluasi dan tindak lanjut	12
	Total	126 JP

## JADWAL KEGIATAN

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dilaksanakan menggunakan jadwal mingguan. Jadwal yang telah ditetapkan adalah setiap hari Sabtu jam ke-1 sampai ke-4. Akan tetapi khusus persiapan pentas seni, jadwal dilakukan satu hari sebelum pelaksanaan pameran hasil karya.

## AKTIFITAS MINGGUAN

<b>Asesment Diagnostic</b>	
Nomor Kegiatan	1
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik melakukan assesment diagnostic untuk mengetahui kemungkinan kesulitan dalam pelaksanaan proyek tersebut
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait dengan kebiasaan belajar dan kegemaran</li><li>2. Peserta didik mengerjakan assesment diagnostic tulis untuk mengetahuis ejumlah informasi</li><li>3. Guru mengelompokkan kelompok belajar</li></ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik terpetakan kesulitan, gaya belajar, dan kelompok belajar

<b>Sosialisasi Proyek</b>	
Nomor Kegiatan	2
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik menyimak paparan terkait dengan proyek yang akan dilakukan selama satu semester, mulai dari kegiatan, sika papa yang akan dikembangkan dalam proyek ini
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik menyimak guru ketika mempresentasikan proyek “kulestarikan permainan tradisional”</li><li>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan tanya terkait dengan proyek</li><li>3. Peserta didik memperhatikan hal-hal yang harus mereka siapkan selama mengikuti kegiatan proyek</li></ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik memahami kegiatan proyek selama satu semester. Baik penilaian, kegiatan, dan kebutuhan.

<b>Identifikasi Perbedaan Permainan Tradisional dan Modern</b>	
Nomor Kegiatan	3
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik mengidentifikasi perbedaan permainan tradisional dan modern. Agar dalam perjalanan proyek, peserta mengetahui apa yang dimaksud permainan tradisional yang sedang dilaksanakan dalam kegiatan Proyek
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik menyimak format identifikasi (lembar kerja) dan langkah kerja identifikasi.</li><li>2. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi, dan melaksanakan diskusi terbimbing</li><li>3. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok, sementara peserta didik yang lain menanggapi</li><li>4. Peserta didik membuat peta konsep berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan.</li><li>5. Guru membantu peserta didik membuat kesimpulan</li></ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mengetahui kategori permainan tradisional, agar dalam kegiatan proyek selama satu semester mengetahui arah kegiatan

<b>Wawancara narasumber permainan tradisional</b>	
Nomor Kegiatan	4
Alokasi Waktu	8 JP
Aktifitas	Peserta didik memewawancarai narasumber dari kakek, nenek, ayah, atau ibu. Kegiatan ini agar peserta didik mendapatkan inspirasi terkait dengan permainan tradisional juga seru untuk dimainkan.
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait dengan tujuankegiatan dan Langkah kerja</li> <li>2. Peserta didik mencatat daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber</li> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan mencari narasumber diluar yang telah ditentukan (kakek, nenek, ayah, atau ibu) misalkan dengan penjaga sekolah, guru, petugas kebersihan, atau orang yang dianggap memiliki pengalaman permainan tradisional</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mendapatkan inspirasi untuk melakukan permainan Tradisional

<b>Mendata Permainan Tradisional</b>	
Nomor Kegiatan	5
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik mendata permainan tradisional sebanyak mungkin
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati format identifikasi</li> <li>2. Peserta didik berdiskusi dengan teman yang lain untuk mendata permaian tradisional</li> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untk melakukan wawancara dengan narasumber di sekitar lingkungan sekolah terkait permainan tradisional</li> <li>4. Peserta didik mencatat setiap informasi yang didapatkan dan mempresentasikan di depan kelas</li> <li>5. Peserta didik yang lain mencatat permainan tradisional temuan.</li> <li>6. Beberapa peserta didik diberikan kesempatan untuk menceritakansalah satu permainan tradisional.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mengetahui permainan tradisional sebanyak mungkin

<b>Mendata Alat Permainan Tradisional</b>	
Nomor Kegiatan	6
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik mendata alat permainan sebanyak mungkin
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati format identifikasi</li> <li>2. Peserta didik berdiskusi dengan teman yang lain untuk mendata alat permaian tradisional</li> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untk melakukan wawancara dengan narasumber di sekitar lingkungan sekolah terkait permainan tradisional</li> <li>4. Peserta didik mencatat setiap informasi yang didapatkan dan mempresentasikan di depan kelas</li> <li>5. Peserta didik yang lain mencatat alat permainan tradisional temuan.</li> <li>6. Beberapa peserta didik diberikan kesempatan untuk menceritakansalah satu alat permainan tradisional.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mengetahui alat permainan tradisional sebanyak mungkin

<b>Mempelajari Aturan Permainan Tradisional</b>	
Nomor Kegiatan	7
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik mempelajari beberapa aturan main permainan tradisional.
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati video permainan tradisional</li> <li>2. Peserta didik berdiskusi tentang peraturan permainan yang ada dalam video tersebut</li> <li>3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>4. Guru memberikan kartu permainan tradisional</li> <li>5. Dengan anggota kelompoknya, mereka mendiskusikan aturan permainannya</li> <li>6. Mempresentasikan di depan kelas</li> <li>7. Menyimpulkan hasil diskusi</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mengetahui aturan dasar permainan, misalkan dimulai dengan suit, proses, dan hukuman

<b>Memahami Sikap yang Harus Dikembangkan dalam Permainan Tradisional</b>	
Nomor Kegiatan	8
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik mempelajari karakter apa yang harus dikembangkan dalam permainan tradisional, salah satunya adalah sportif, jujur, Kerjasama, dan berfikir kritis (strategi permainan)
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati video permainan tradisional</li> <li>2. Peserta didik berdiskusi tentang sikap yang perlu dikembangkan dalam permainan yang ada dalam video tersebut</li> <li>3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>4. Guru memberikan kartu permainan tradisional</li> <li>5. Dengan anggota kelompoknya, mereka mendiskusikan sikap yang perlu dikembangkan dalam kartu permainan</li> <li>6. Mempresentasikan di depan kelas</li> <li>7. Menyimpulkan hasil diskusi</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu mengembangkan sikap sportif, jujur, Kerjasama, dan berfikir kritis (strategi permainan)

<b>Memainkan permainan gobak sodor</b>	
Nomor Kegiatan	9
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik melakukan permainan gobak sodor dengan tim yang telah dibentuk
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan suit</li> <li>2. Tim menang berkelompok dengan tim menang, pun juga sebaliknya</li> <li>3. Peserta didik menyimak aturan permainan, sikap yang perlu dikembangkan.</li> <li>4. Peserta didik melaksanakan permainan gobak sodor</li> <li>5. Peserta didik tanya jawab tentang hikmah yang bisa diambil dari permainan tersebut</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu mengembangkan sikap kerjasama dalam permainan, strategi, dan ketangkasan

<b>Memainkan Permainan Betengan</b>	
Nomor Kegiatan	10
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik melakukan permainan betengan dengan tim yang telah Dibentuk
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan suit</li> <li>2. Tim menang berkelompok dengan tim menang, pun juga sebaliknya</li> <li>3. Peserta didik menyimak aturan permainan, sikap yang perlu dikembangkan.</li> <li>4. Peserta didik melaksanagn permainan betengan</li> <li>5. Peserta didik tanya jawab tentang hikmah yang bisa diambil dari permainan tersebut</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu mengembangkan sikap kerjasama dalam permainan, strategi, dan ketangkasan

<b>Memainkan Permainan Engklek dan Dakon</b>	
Nomor Kegiatan	11
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik melakukan permainan engklek dan dakon secara berpasangan.
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan suit</li> <li>2. Tim menang berkelompok dengan tim menang, pun juga sebaliknya</li> <li>3. Peserta didik menyimak aturan permainan, sikap yang perlu dikembangkan.</li> <li>4. Peserta didik melaksanagn permainan engklek dan dakon</li> <li>5. Peserta didik tanya jawab tentang hikmah yang bisa diambil dari permainan tersebut</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu mengembangkan sikap kerjasama dalam permainan, strategi, dan ketangkasan

<b>Memainkan Permainan Delik'an</b>	
Nomor Kegiatan	12
Alokasi Waktu	4 JP
Aktifitas	Peserta didik memainkan permainan delik'an bersama dengan teman-temannya
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan suit</li> <li>2. Tim menang berkelompok dengan tim menang, pun juga sebaliknya</li> <li>3. Peserta didik menyimak aturan permainan, sikap yang perlu dikembangkan.</li> <li>4. Peserta didik melaksanagn permainan betengan</li> <li>5. Peserta didik tanya jawab tentang hikmah yang bisa diambil dari permainan tersebut</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu mengembangkan sikap kerjasama dalam permainan, strategi, dan ketangkasan

<b>Pertandingan Persahabatan (Gobak Sodor)</b>	
Nomor Kegiatan	13
Alokasi Waktu	8 JP
Aktifitas	Peserta didik melakukan pertandingan persahabatan dengan sekolah tetangga, atau dengan kelas lain
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mendapatkan penjelasan guru sikap papa yang perlu diperhatikan dalam pertandingan</li> <li>2. Guru menyampaikan aturan permainan</li> <li>3. Peserta didik melakukan pertandingan persahabatan</li> <li>4. Peserta didik menyampaikan hikmah apa yang bisa diterima dari permainan yang baru saja dilakukan.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu membangun hubungan social positif melalui sebuah permainan.

<b>Membuat Alat Permainan Egrang Batok Kelapa</b>	
Nomor Kegiatan	14
Alokasi Waktu	8 JP
Aktifitas	Peserta didik membuat egrang dari batok kelapa
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan</li> <li>2. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait dengan proses pembuatan</li> <li>3. Peserta didik membuat alat permainan tradisional egrang batok kelapa</li> <li>4. Peserta didik mencoba alat permainan yang sudah dibuat</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik dapat berkreasi membuat alat permainan tradisional

<b>Membuat Alat Permainan dengan Bahan Dasar Daun / Batang</b>	
Nomor Kegiatan	15
Alokasi Waktu	8 JP
Aktifitas	Peserta didik memanfaatkan bagian tumbuhan untuk membuat alat permainan tradisional, misalkan sempritan dari batang padi.
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan</li> <li>2. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait dengan bahan yang bisa digunakan untuk membuat alat permainan tradisional</li> <li>3. Peserta didik membuat alat permainan tradisional sesuai dengan kreatifitasnya</li> <li>4. Peserta didik mencoba alat permainan tradisional yang telah dibuat</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik dapat berkreasi membuat alat permainan tradisional

<b>Membuat Kliping Permainan dan Alat Tradisional</b>	
Nomor Kegiatan	16
Alokasi Waktu	20 JP
Aktifitas	Peserta didik membuat kliping permainan tradisional melalui berbagai sumber. Boleh mencari sumber dari internet, buku, wawancara langsung, gambar, dll
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mendapat penjelasan dari guru terkait dengan pembuatan kliping permainan dan alat permainan</li> <li>2. Peserta didik menyimak demonstrasi guru Ketika memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber bahan belajar</li> <li>3. Peserta didik membuat konsep kliping yang akan dibuat</li> <li>4. Peserta didik Menyusun rencana kerja (5 kali pertemuan)</li> <li>5. Setiap pertemuan, peserta didik menyampaikan progress secara bergantian</li> </ol>

Hasil yang diharapkan	Peserta didik menginspirasi dirinya sendiri dan orang lain untuk berbagi informasi, ide, dan gagasan
-----------------------	--

Memperiapkan Pentas Seni dan Panen Hasil Karya	
Nomor Kegiatan	17
Alokasi Waktu	8 JP
Aktifitas	Peserta didik mempersiapkan pentas seni dan panen hasil karya. Musyawarah tampilan apa yang akan ditampilkan, tata letak panggung, dan penataan meja. Mengumpulkan karya yang sudah dibuat untuk siap ditata
Langkah-Langkah Pembelajaran	<p>Pertemuan pertama</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik duduk melingkar</li> <li>2. Guru mendampingi peserta didik untuk membahas konsep kegiatan pentas seni dan hasil karya</li> <li>3. Salah satu peserta didik membantu jalannya musyawarah</li> <li>4. Peserta didik membagi tugas tiap pos pentas seni dan hasil karya</li> <li>5. Masing-masing pos membahas kegiatan yang akan dilaksanakan</li> </ol> <p>Pertemuan kedua (dilaksanakan 1 hari menjelang kegiatan panen karya)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berlatih untuk tampilan pentas seni</li> <li>2. Peserta didik mendekorasi panggung dan meja</li> <li>3. Peserta didik gladi bersih kegiatan</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu menyiapkan sebuah kegiatan

Panen Hasil Karya	
Nomor Kegiatan	18
Alokasi Waktu	10 JP
Aktifitas	Peserta didik melakukan gelaran karya dan pentas seni
Langkah-Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa bersama untuk kelancaran kegiatan</li> <li>2. Peserta didik berkoordinasi kesiapan kegiatan</li> <li>3. Peserta didik menempati pos yang telah ditentukan.</li> <li>4. Peserta didik melakukan pentas seni yang dipandu oleh pembawa acara</li> <li>5. Peserta didik melayani setiap pengunjung dengan ramah</li> <li>6. Peserta didik membereskan tempat panen karya Kembali rapi seperti semula</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu menunjukkan sikap percaya diri, kreatif, dan bangga memiliki beragam permainan tradisional

Evaluasi dan Tindak Lanjut	
Nomor Kegiatan	19
Alokasi Waktu	12 JP
Aktifitas	Peserta didik melakukan kegiatan penilaian diri, melakukan presentasi terkait tata cara yang harus dilakukan untuk menjaga permainan tradisional.
Langkah-Langkah Pembelajaran	<p>Pertemuan pertama</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan</li> <li>2. Peserta didik diajak berdiskusi tentang upaya apa yang bisa dilakukan untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional</li> <li>3. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan sesama teman</li> </ol> <p>Pertemuan kedua</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membuat bahan tayang presentasi</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik diberikan kebebasan untuk membuat bahan tayang berbasis, poster, gambar, maupun video</li> <li>3. Peserta didik melakukan presentasi karya</li> </ol> <p>Pertemuan ketiga</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengerjakan assessment sumatif proyek melalui beberapa instrument : penilaian diri, dan penilaian antar teman</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Peserta didik mampu menunjukkan solusi dalam upaya pelestarian permainan tradisional.

## ASESMENT FORMATIF DAN SUMATIF

Jenis Asesmen	Bentuk Kegiatan dan Instrumen
Formatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi perbedaan permainan tradisional dan modern</li> <li>2. Wawancara narasumber permainan tradisional (kakek, nenek, ayah, dan atau ibu)</li> <li>3. Mempelajari aturan permainan tradisional</li> <li>4. Memahami sikap yang harus dikembangkan dalam permainan tradisional</li> <li>5. Memainkan permainan tradisional</li> <li>6. Membuat alat permainan tradisional</li> </ol> <p>Instrumen yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Kerja Peserta Didik,</li> <li>• lembar observasi,</li> <li>• rubrik penilaian</li> </ul>
Sumatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian diri dan penilaian antar teman</li> <li>2. Presentasi tata cara menjaga permainan tradisional</li> </ol> <p>Instrumen yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lembar penilaian diri,</li> <li>• lembar penilaian antar teman</li> </ul>
Panen Hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pentas seni</li> <li>2. Pameran hasil belajar</li> </ol> <p>Instrumen yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lembar observasi</li> </ul>



