

EDUKASI PERMAINAN
"DAKON" UNTUK
PEMBELAJARAN PJOK SMP DI
KULON PROGO



Hadi Romhad, S.Pd., M.Pd.
CGP Angkatan 7 Kab. Kulon Progo
2023



LATAR BELAKANG

- Permaian tradisional terutama Dakon masuk pada pemebelajaran PJOK dan dapat meningkatkan daya nalar kritis dan dapat meningkatkan kerjasama dan rasa sosial yang tinggi juga dapat meningkat IQ siswa.
- Pemainan tradisional terutama Dakon terjangkau harga dan pembuatannya mudah juga cara bermainya sanggat mudah dan dapat dilakukan oleh berbagai kalangan siswa.
- Rasio perbandingan guru dan murid yang besar dalam pembelajaran PJOK masih minim.
- Fasilitas pembelajaran yang belum seimbang antara murid dan Tanggungjawab murid dalam menyelesaikan tugas masih perlu ditingkatkan Kerjasama murid dalam saling sharing ilmuke sesama teman yang masih perlu ditingkatkan



TUJUAN PROGRAM

 Sebagai budaya positif disekolah membentuk pribadi yang mandiri dan mampu bekerja dengan sesama.

• Menumbuhkan pribadi yang peduli terhadap lingkungan.

Membentuk tutor teman sebaya dalam pembelajaran.

Dapat memainkan permainan tradisional terutama Dakon

dengan baik disekolah.





CAPAIAN LANGKAH

 Mensosialisasikan program kepada warga sekolah, menyampaikan program sekolah kepada warga sekolah supaya warga sekolah mengetahui, mensuport dan berpartisipasi aktif untuk mencapai tujuan dari program tersebut.

 Konsultasi dengan kepala sekolah Mengajak pihak terkait untuk berkolaborasi

• Melibatkan rekan sejawat dalam mengembangkan pembelajaran.



STRUKTUR PROGRAM DAN MITRA

- Program diterapkan pada mata pelajaran PJOK tentang materi Permainan Tradisional yaitu Dakon.
- Program ini dilakukan pada awal semester Gasal terutama dalam pembelajaran PJOK, Unsur yang terlibat adalah teman sejawat, dan KS sebagai Supervisor untuk kemajuan program.
- Program ini sesuai dengan kebijakan Pemda Kulon Progo untuk memasyarakatkan kembali permainan tradisional masuk sekolah



PERNYATAAN TENTANG KAPASITAS YANG DIMILIKI SEKOLAH

- Mempunyai alat permainan Dakon yang dibuat sendiri di sekolah
- Sekolah mempunyai alat permainan Dakon yang standar dan dipergunakan dalam pembelajaran
- Sekolah mempunyai peralatan permainan tradisional terutama Dakon yang dapat memadai dengan jumlah siswa disekolah.
- Guru-guru muda yang potensial, Murid dengan input nilai yang bagus, Sarana-prasarana sekolah, Aula yang representative, Ruangteori, Laboratorium dan lapangan yang memadai untuk praktik tentang permainan tradisional terutama Dakon.



RENCANA EVALUASI

 Evaluasi dilakukan dua kali yaitu dilakukandi tengah semester dan pada akhir semester melalui asesmen formatif dan sumatif.

 Unsur yang jadi bahan evaluasi: hasil asesmen formatif dan sumatif, portofolio tugas, hasil refleksi siswa dan hasil supervise kepala sekolah.

Seberapa % permainan tradisional Dakon
 dapat dimainkan di sekolah



