**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN**

**MODEL PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS *SOCRATIC METHOD***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sekolah | : | SDN Tambaksari 05 |
| Kelas | : | Lima (V) |
| Waktu | : | 2 x 35 Menit |
| Tempat | : | Lapangan Terbuka |
| Jenis Kegiatan | : | Permainan Tradisional Balap Karung |
| Karakter yang Dikembangkan | : | Kreatif, Inovatif, Percaya Diri, Disiplin, Kerja Keras. |
| Tujuan | : | Siswa mampu menjelaskan aturan, manfaat permainan tradisional balap karung dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya serta mampu mempraktikkannya untuk mengembangkan keterampilan pola gerak dasar juga dalam rangka pemajuan kebudayaan. |
| Indikator | : | C.1. Siswa mampu mengenali nama, alat dan bahan permainan tradisional balap karung;  C.2. Siswa mampu memahami langkah-langkah cara bermain permainan tradisional balap karung;  C.3. Siswa mampu menerapkan aturan/cara bermain permainan tradisional balap karung;  C.4. Siswa mampu menunjukkan aturan yang benar bermain permainan tradisional balap karung;  C.5. Siswa mampu mengevaluasi tingkat keberhasilan bermain permainan tradisional balap karung;  C.6. Siswa mampu merancang penyempurnaan pelaksanaan bermain permainan tradisional balap karung. |
|  |  | S.1. Siswa mampu menyebutkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam bermain permainan tradisional balap karung;  S.2. Siswa mampu menampilkan nilai-nilai karakter dalam bermain permainan tradisional balap karung;  S.3. Siswa mampu mengapresiasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam bermain permainan tradisional balap karung;  S.4. Siswa mampu mengaitkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional balap karung dengan kehidupan sehari-hari.  S.5. Siswa mampu secara khusus mengaplikasikan nilai-nilai karakter yang terkandung pada permainan tradisional balap karung dalam kehidupan sehari-hari. |
|  |  | P.1. Siswa mampu menirukan gerakan bermain permainan tradisional balap karung;  P.2. Siswa mampu melakukan gerakan bermain permainan tradisional balap karung;  P.3. Siswa mampu menunjukkan penyempurnaan gerakan bermain permainan tradisional balap karung;  P.4. Siswa mampu mengintegrasikan secara harmonis berbagai gerakan bermain permainan tradisional balap karung;  P.5. Siswa mampu menciptakan gerakan yang efektif dan efisien dalam bermain permainan tradisional balap karung. |
| Metode dan Teknik | : | *Group Exercise* |
| Alat dan Bahan | : | 1. Kapur tulis atau pecahan genting untuk membuat garis batas antar pemain; 2. Peluit untuk memberi aba-aba; dan 3. Karung beras atau karung terigu ukuran lima puluh kilogram yang nantinya akan dikenakan oleh para pemain ketika berlomba. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **LANGKAH-LANGKAH** |  |  |
|  |  |  |  |
| **1** | **Awal** |  |  |
|  | 1. Pembukaan (Apa yang akan kita lakukan) | : | Membuka kegiatan pembelajaran (*Forming*). Pada tahap ini guru membuka kegiatan pembelajaran dengan cara yang santun dan menyenangkan. Pada tahap ini bisa juga diikuti dengan proses *Ice Breaking*.  *‘Assalamu’alaikum, selamat pagi… pagi3x’*  *‘Bagaimana kabar hari ini?’* dapat dijawab dengan jawaban serempak. Misalnya *‘sehat sehat sehat bahagia bahagia bahagia’* |
|  | 1. Pernyataan Tujuan | : | Pada tahap ini guru menyampaian tujuan pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi (jenis kegiatan) yang akan dilakukan.  *‘Hari ini kita akan sama-sama mengikuti kegiatan permainan tradisional balap karung’* |
|  | 1. Penjelasan Langkah2 | : | Pada tahap ini guru menjelaskan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam permainan tradisional balap karung.  *- Dalam permainan ini membutuhkan sarana dan prasarana permainan (lapangan, peralatan, dan perlengkapan). Selain itu, dalam aktivitas permainan tradisional balap karung diperlukan juga komponen pertandingan (pemain, wasit, hakim garis, juri).*  *- Aturan dalam permainan ini tergolong mudah yaitu seseorang harus melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi garis start semula.*  *- Apabila permainan dilakukan secara berkelompok, ketika pemain telah kembali ke garis start maka ia akan digantikan pemain lain dalam regunya. Dan, regu yang berhasil mencapai garis finish dengan catatan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenangnya.*  *- Sebagai catatan, perlombaan biasanya menggunakan sistem gugur karena jumlah pesertanya banyak. Jadi, apabila seseorang atau sebuah regu berhasil menang, ia harus melawan lagi pemenang yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi.* |
|  | 1. Pembentukan Kelompok | : | Pada tahap guru membagi kelas dalam beberapa kelompok sesuai dengan kebutuhan. Proses pembentukan kelompok dapat menggunakan berbagai teknik secara kreatif.  *Sebelum memulai, mari kita membuat lingkaran dan bernyanyi di depan teman, di belakang teman, di kanan teman, di kiri teman, semua orang adalah teman, serkarang pilihlah …. orang teman.* |
|  | 1. Konsolidasi (Pemaknaan terhadap tugas yang diberikan) | : | Tahap dimana guru memberi kesempatan pada anggota kelompok untuk melakukan konsolidasi atas tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok di bawah kepemimpinan ketua kelompok. Pada tahap ini ketua kelompok memastikan semua anggota kelompok memahami fungsi, peran, dan tugas yang harus dikerjakannya.  *Silakan berkenalan dan berdikusi dengan teman sekelompoknya sebelum memulai permainan’* |
| **2** | **Transisi** |  |  |
|  | 1. Memberi kesempatan bertanya tentang hal yang belum dipahami *(storming)* | : | Tahap dimana guru melakukan penanganan konflik-konflik internal yang disebabkan oleh keengganan siswa dalam melaksanakan aktivitas kelompok. Guru memfasilitasi kelompok mengungkapkan hal-hal yang belum mereka pahami sebelum masuk tahap kerja.  S*ilakan jika ada yang ingin ditanyakan. Apakah semua paham dan bisa dimulai?* |
|  | 1. Menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali langkah-langkah *(Norming)* | : | Tahap dimana guru melakukan re-konsolidasi dan re-strukturisasi kelompok dengan menjelaskan kembali tugas-tugas kelompok dan anggota kelompok.  *Teman-teman telah tergabung dalam satu kelompok, maka bersiap, semua sudah berbagi tugas dan strategi?*  *Baik, mari kita mulai, kita ulangi langkah permainannya secara singkat.* |
|  | 1. Membuat kesepakatan untuk masuk tahap kerja/kontrak | : | Akhir dari tahapan norming adalah kontrak sebagai pernyataan kesiapan anggota memasuki tahap kerja. Tahap transisi bisa saja tidak terjadi kalau anggota merasa belum siap memasuki tahap kerja.  *Baik, jika semua sudah siap. Kita akan mulai dalam hitungan.......’*  *Cek suara, kelompok 1 siap? Kelompok 2 siap? Dst.’* |
| **3** | **Kerja** |  |  |
|  | 1. Eksperientasi | : | Tahap ini disebut juga tahapan operasionalisasi teknik dalam mengembangkan kompetensi. Pada tahap ini guru harus memastikan keselarasan antara kompetensi yang akan dikembangkan, metode yang dipilih, dengan materi yang digunakan.   1. Silakan tim untuk bersiap di posisi masing-masing. Dan para suporter berada di tempat yang telah disediakan.’ 2. Kelompok yang sudah siap harap memposisikan diri berbaris ke belakang’ 3. Kemudian berada di belakang garis start. 4. Apabila sendiri, seseorang harus melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi garis start semula. 5. Apabila permainan berkelompok, ketika pemain telah kembali ke garis start maka ia akan digantikan pemain lain dalam regunya. Dan, regu yang berhasil mencapai garis finish dengan catatan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenangnya. 6. Sebagai catatan, perlombaan biasanya menggunakan sistem gugur karena jumlah pesertanya banyak. Jadi, apabila seseorang atau sebuah regu berhasil menang, ia harus melawan lagi pemenang yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi. |
|  | 1. Identifikasi | : | Tahap dimana guru melaksanakan refleksi tahap satu dengan cara mengidentifikasi pola-pola respon siswa dalam menerima stimulas pada proses eksperientasi (LOOK) dari guru. Tema umum pada tahap ini adalah ’WHAT HAPPENED.  *1. Apa nama permainan yang telah kalian mainkan? Apa saja alat dan bahan permainannya?*  *2. Apakah kalian dapat menjelaskan langkah-langkah bermain permainan tradisional balap karung?*  *3. Apakah kalian dapat menguraikan aturan/cara bermain permainan tradisional balap karung?*  *4. Apakah kalian mengetahui aturan bermain permainan tradisional? Coba jelaskan aturan mana yang benar dan yang salah!*  *5. Apakah kalian dapat menjelaskan kelebihan dan kekurangan dalam penampilan bermain permainan tradisional balap karung yang telah dilaksanakan?*  *6. Apa rencana kalian untuk meningkatkan penyempurnaan pelaksanaan bermain permainan tradisional balap karung?* |
|  | 1. Analisis | : | Tahap dimana guru melaksanakan refleksi tahap dua dengan cara mengajak siswa untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu seperti yang mereka tampilkan pada tahapan eksperientasi. (THINK). Tema umum dari tahap ini adalah ’SO WHAT’.  *1. Jelaskan nilai-nilai karakter apa yang kalian dapatkan dalam permainan tradisional balap karung?*  *2. Apakah kalian sudah menerapkan nilai-nilai karakter dalam bermain permainan tradisional balap karung? Nilai-nilai mana yang dirasa belum?*  *3. Bagaimana perasaan kalian pada saat melakukan gerakan secara benar?*  *4. Apa manfaat yang kalian dapatkan setelah melaksanakan permainan tradisional balap karung?*  *5. Mengapa kalian berpikiran seperti itu? Sebutkan alasannya!* |
|  | 1. Generalisasi | : | Tahap dimana guru melaksanakan refleksi tahap akhir dengan cara mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (PLAN). Tema umum dari tahap ini adalah ”NOW WHAT” (sekarang mau apa?)  *1. Apakah kalian dapat menirukan gerakan permainan tradisional balap karung yang telah dicontohkan oleh guru atau lainnya? Jelaskan!*  *2. Apakah kalian dapat melakukan gerakan permainan tradisional balap karung secara mandiri? Jelaskan!*  *3. Apakah kalian sudah berusaha menyempurnakan gerakan permainan tradisional balap karung? Jelaskan!*  *4. Apakah kalian sudah melakukan gerakan secara efektif? Apa alasannya? Gerakan mana yang dirasa belum?*  *5. Rencana tindakan apa yang akan kalian lakukan dalam menyempurnakan gerakan permainan tersebut? Jelaskan!* |
| **4** | **Terminasi** |  |  |
|  | 1. Refleksi umum | : | Tahap dimana guru mengajak siswa untuk melakukan review atas aktivitas permainan yang telah dilakukan, dan mengajak mereka untuk menarik kesimpulan umum dari keseluruhan proses pembelajaran. Mereka diminta untuk mengungkapakan makna proses pembelajaran dari aktivitas permainan tradisional bagi dirinya.  *‘Apa saja upaya yang dapat membuat teman-teman menang?*’  *‘Apa saja upaya yang dapat membuat teman-teman kalah bermain?*  *‘Sebaiknya apa yang perlu dilakukan untuk sesi selanjutnya agar berhasil?’* |
|  | 1. Tindak Lanjut | : | Tahap dimana guru memberi penguatan pada siswa untuk merealisasikan rencana-rencana tindakan pada kehidupan sehari-hari dan membingkainya.  *‘kapan saja perlu menerapkan karakter atau langkah-langkah agar berhasil?’*  *‘Sejak kapan kalian akan melakukannya?’* |
|  | 1. Penutup | : | Akhir dari tahap ini adalah menutup sesi pembelajaran dengan membingkai proses secara simpatik (FRAMMING).  *‘Terimakasih atas perhatian dan antusias teman-teman semua. Sampai jumpa. Assalamu’alaikum. Semangat pagi 3x’ dll.* |