

2025-2026

LAPORAN KOKURIKULER SMPN 1 MEMPAWAH TIMUR

Murid mampu menunjukkan jiwa kewargaan dengan melestarikan permainan tradisional (Gala Hadang & Patok Lele) serta mengekspresikan kreativitas dan kemandirian dalam memproduksi alat permainan (Egrang & Bakiak) yang menunjang kesehatan fisik, yang dilakukan secara kolaborasi lintas disiplin ilmu melalui pembuatan dokumentasi digital video dan standing.

Tema “Permainan Tradisional”



Koordinator Kelas VII
Dian Tri Lestari, S.Pd.



Modul Kokurikuler

Nama satuan pendidikan	: SMP Negeri 1 Mempawah Timur
Kelas	: VII
Tema	: Permainan Tradisional
Alokasi Waktu	: 108 JP
Semester	: Genap
Tahun Pelajaran	: 2025-2026
Lokasi kegiatan	: Lingkungan Sekolah

A. Dimensi Profil Lulusan

- Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- Kewargaan
- Penalaran kritis
- Kreativitas
- Kolaborasi
- Kemandirian
- Kesehatan
- Komunikasi

B. Tujuan Pembelajaran

Murid mampu menunjukkan jiwa kewargaan dengan melestarikan permainan tradisional (Gala Hadang & Patok Lele) serta mengekspresikan kreativitas dan kemandirian dalam memproduksi alat permainan (Egrang & Bakiak) yang menunjang kesehatan fisik, yang dilakukan secara kolaborasi lintas disiplin ilmu melalui pembuatan dokumentasi digital video.

C. Praktik Pedagogis

- Metode pembelajaran : **Project Based Learning (PjBL)**
- Strategi pembelajaran :
 - **PJOK**: Peserta didik bekerja sama dalam tim untuk merancang strategi permainan dan jadwal latihan rutin guna mempersiapkan diri dalam pertandingan kompetitif Gala Hadang dan Patok Lele sebagai produk performa fisik.
 - **Prakarya**: Peserta didik melakukan proyek pembuatan alat permainan tradisional (Egrang & Bakiak) mulai dari tahap perencanaan desain, pemilihan material yang kuat, hingga proses produksi alat yang layak pakai untuk dipamerkan.
 - **Pendidikan Agama Islam**: Peserta didik mengintegrasikan nilai-nilai akhlak mulia selama proses pengerjaan proyek, seperti tanggung jawab

dalam pembagian tugas dan menjaga kejujuran (*integrity*) saat pelaksanaan pertandingan sebagai wujud pengamalan ibadah.

- **Informatika:** Peserta didik melaksanakan proyek produksi konten kreatif dengan mendokumentasikan setiap tahapan kegiatan (dari pembuatan alat hingga pertandingan) ke dalam bentuk video dokumenter dan desain *standing banner* untuk keperluan publikasi.

D. Lingkungan Pembelajaran

- **Lingkungan Fisik:** Pemanfaatan lapangan sekolah sebagai area uji coba dan tanding permainan (Gala Hadang & Patok Lele), ruang bengkel kerja (*workshop*) untuk perakitan alat permainan tradisional (Egrang & Bakiak), serta laboratorium komputer untuk proses penyuntingan video dokumentasi dan desain *standing banner*.
- **Lingkungan Sosial:** Penciptaan atmosfer tim yang sportif dan kolaboratif melalui pembentukan kelompok kerja lintas peran, di mana setiap anggota harus berkomunikasi secara efektif untuk menyinkronkan antara kesiapan fisik, kualitas alat yang dibuat, dan estetika dokumentasi yang dihasilkan.
- **Lingkungan Intelektual:** Penyediaan akses terhadap tutorial pembuatan alat tradisional, video referensi teknik permainan yang benar, serta panduan desain komunikasi visual untuk menstimulasi kreativitas siswa dalam melestarikan budaya lokal melalui teknologi digital.

E. Pemanfaatan Digital

- **IFP sebagai Arena Strategi Digital:** Guru dan murid menggunakan IFP untuk menganalisis video teknik permainan Gala Hadang serta melakukan *digital sketching* untuk merancang formasi pertahanan dan penyerangan tim yang efektif.
- **Penyusunan Jadwal & Timeline Kolaboratif:** Menggunakan aplikasi kalender atau *project management* pada IFP untuk mensinkronkan jadwal pembuatan alat (Prakarya) dengan jadwal latihan fisik (PJOK) agar target pameran dan tanding tercapai tepat waktu.
- **Laboratorium Desain Visual:** Memanfaatkan fitur *multitouch* pada IFP untuk merancang tata letak *standing banner* secara bersama-sama, memastikan pesan pelestarian budaya dan dokumentasi alat (Enggrang & Bakiak) tersampaikan dengan jelas.
- **Studio Kritik Dokumentasi:** Menampilkan draf kasar (*rough cut*) video dokumentasi kegiatan di IFP untuk sesi umpan balik antar kelompok, sehingga kualitas video akhir layak untuk dipamerkan secara luas.

F. Kemitraan Pembelajaran

Guru PJOK, Prakarya, PAI, dan Informatika berkolaborasi sebagai mentor terpadu yang memberikan umpan balik sinkron dari berbagai perspektif ilmu saat proses pembuatan alat, latihan, hingga produksi media berlangsung.

G. Lintas Disiplin Ilmu

- **Integrasi Keterampilan dan Teknik:** Kemampuan fisik dari **PJOK** (seperti koordinasi dalam Gala Hadang) menjadi dasar bagi **Informatika** dalam menentukan sudut pengambilan gambar (*camera angle*) yang tepat untuk video dokumentasi, sehingga dinamika permainan terekam dengan jelas.
- **Aplikasi Nilai dalam Visual:** Prinsip sportivitas dan kejujuran dari **Pendidikan Agama Islam** diwujudkan secara visual oleh **Informatika** ke dalam konten *standing banner* melalui kutipan-kutipan motivasi islami tentang pentingnya menjaga ukhuwah (persaudaraan).
- **Harmonisasi Alat dan Performa:** Alat permainan (Egrang & Bakiak) hasil karya **Prakarya** harus memenuhi standar keamanan dan ergonomis yang ditetapkan dalam materi **PJOK** agar aman saat digunakan dalam pertandingan kompetitif.
- **Sintesis Produk Akhir:** Festival permainan tradisional ini menjadi objek studi terpadu di mana setiap elemen fisik (alat permainan), elemen spiritual (akhlak bermain), dan elemen digital (video & banner) merupakan hasil diskusi bersama yang memadukan pertimbangan fungsi motorik, kreativitas kriya, nilai religi, dan kemahiran IT.

H. Distribusi JP

Jenis Kegiatan	Jumlah Pertemuan	Waktu Pelaksanaan
Pendahuluan	12 JP = 1 kali pertemuan	2 Februari 2026
Permainan Gala Hadang dan Patok lele	60 JP = 5 kali pertemuan	3–13 Februari 2026
Permainan Egrang dan Bakiak	24 JP = 2 kali pertemuan	3–13 Februari 2026
Pembuatan Video	12 JP = sepanjang jadwal kokurikuler	3–13 Februari 2026
	108 JP	

I. Aktivitas Pembelajaran

MATA PELAJARAN: GABUNGAN

Materi : Memahami tujuan pembelajaran, DPL kokurikuler tema 3, dan acuan pembelajaran

Tujuan : 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi nilai-nilai DPL dalam proyek permainan tradisional melalui sesi *brainstorming*.
2. Peserta didik mampu menyusun rencana kerja kelompok untuk pembuatan alat (Enggrang/Bakiak) dan strategi pertandingan menggunakan bantuan IFP.

Alokasi waktu : 12 JP (1 x pertemuan)

Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> Orientasi & Apersepsi: Guru membuka kelas dengan menampilkan kompilasi video permainan tradisional di IFP untuk memicu memori kolektif dan ketertarikan siswa. Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan kaitan proyek dengan Dimensi Profil Lulusan (Keimanan, Kewargaan, Kesehatan, Komunikasi) menggunakan diagram interaktif di IFP. Pembentukan Kelompok: Peserta didik dibagi menjadi kelompok heterogen yang terdiri dari peran bervariasi (atlet, perajin, dan dokumentator).
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> Eksplorasi Konsep (Discovery): Peserta didik menggunakan IFP sebagai <i>Pusat Komando</i> untuk riset teknik pembuatan Enggrang/Bakiak yang ergonomis (Prakarya) dan aturan resmi Gala Hadang/Patok Lele (PJOK). Perancangan Proyek (PjBL): Setiap kelompok melakukan <i>digital sketching</i> di IFP untuk mendesain alat permainan dan menyusun <i>storyboard</i> video dokumentasi (Informatika). Integrasi Nilai: Guru PAI memandu diskusi kelompok di depan IFP mengenai pakta integritas sportivitas yang akan dijunjung tinggi selama pertandingan. Penyusunan Timeline: Murid menggunakan aplikasi kalender kolaboratif di IFP untuk menetapkan tenggat

Kegiatan	Kegiatan
	waktu produksi alat dan jadwal pengambilan gambar dokumentasi.
Penutup	<ol style="list-style-type: none">5. Presentasi Rencana: Setiap kelompok mempresentasikan draf rencana proyek mereka melalui IFP untuk mendapatkan umpan balik dari guru lintas mapel (<i>Team Teaching</i>).6. Refleksi: Peserta didik menuliskan satu komitmen perilaku berdasar DPL yang akan mereka terapkan selama proyek di papan tulis digital IFP.7. Doa & Penutup: Menutup kegiatan dengan rasa syukur atas kekayaan budaya yang dipelajari.

JENIS KEGIATAN: Permainan Tradisional

Mata Pelajaran : PJOK dan Pendidikan Agama dan Budi Pekerti

Materi : Pengenalan permainan dan seleksi tim

Alokasi waktu : 36 x 20 menit (3x pertemuan)

Tujuan :

1. Murid mampu memahami aturan Gala Hadang dan berkolaborasi dalam tim untuk menciptakan strategi permainan yang kreatif sebagai bentuk pelestarian budaya.
2. Murid mampu mempraktikkan gerak lari dan kelincahan untuk menjaga Kesehatan, serta menunjukkan Kemandirian dalam mengambil keputusan cepat secara jujur dan sportif di lapangan.

Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi & Budaya: Guru memperkenalkan Gala Hadang sebagai warisan budaya (Kewargaan) dan menjelaskan manfaatnya bagi tubuh (Kesehatan). 2. Penyampaian Materi: Penjelasan singkat aturan main (garis, sentuhan, dan poin) melalui demonstrasi visual sederhana.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 3. Penyusunan Strategi (Kolaborasi & Kreativitas): murid dibagi ke dalam kelompok. Setiap tim diberi waktu 5 menit untuk berdiskusi menciptakan "kode" atau pola gerakan untuk mengecoh lawan. 4. Praktik Terbimbing: Simulasi lambat untuk memastikan semua murid paham kapan harus menjaga garis dan kapan harus menyeberang. 5. Pertandingan Persahabatan (Kemandirian & Kesehatan): <ul style="list-style-type: none"> • Murid mempraktikkan permainan dengan intensitas tinggi untuk melatih kelincahan. • Murid didorong mengambil keputusan mandiri saat harus menerobos penjagaan lawan. • Guru mengobservasi sikap sportif (kejujuran saat tersentuh) sebagai bentuk tanggung jawab personal.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 6. Pendinginan: Peregangan otot untuk menjaga kebugaran (Kesehatan). 7. Refleksi DPL: Guru bertanya, "<i>Apa kesulitan saat menjaga garis bersama teman? Bagaimana perasaan kalian saat berhasil melewati lawan secara jujur?</i>" 8. Apresiasi: Menghargai tim yang menunjukkan kerjasama terbaik dan sportivitas tinggi.

Asesmen

1. Tujuan Asesmen

- Mengukur kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif untuk menciptakan strategi tim yang kreatif serta menunjukkan sikap sportivitas sebagai wujud nilai kewargaan.
- Menilai keterampilan gerak spesifik (kelincahan) untuk kesehatan fisik dan kemampuan mengambil keputusan mandiri secara cepat saat menghadapi situasi dinamis di lapangan.

2. Jenis Asesmen

- Lembar observasi
- Kinerja
- Praktik
- Produk
- Portofolio
- Proyek
- Refleksi diri dan teman sejawat
- Tes tertulis (pilihan ganda/uraian)

3. Rubrik Penilaian

Lembar Observasi DPL - Permainan Gala Hadang

No	Nama Siswa	Kewargaan (Sportif & Jujur)	Kreativitas (Taktik/ Tipuan)	Kolaborasi (Kerja Tim)	Kemandirian (Keputusan Cepat)	Kesehatan (Kelincahan/ Fisik)

Panduan Skor (Rubrik Sederhana):

Anda bisa mengisinya dengan angka 1-4 di Google Sheets agar bisa dijumlahkan secara otomatis:

- 4 (Sangat Baik): Konsisten menunjukkan dimensi DPL tanpa instruksi.
- 3 (Baik): Menunjukkan dimensi DPL dengan sedikit bimbingan.
- 2 (Cukup): Mulai menunjukkan dimensi DPL namun belum konsisten.
- 1 (Perlu Bimbingan): Belum menunjukkan indikator dimensi DPL.

JENIS KEGIATAN: Permainan Tradisional

Mata Pelajaran	: PJOK dan Pendidikan Agama dan Budi Pekerti
Materi	: Pertandingan Gala Hadang
Alokasi waktu	: 24 x 20 menit (2x pertemuan)
Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid mampu menerapkan taktik tim yang kreatif melalui kolaborasi aktif untuk memenangkan pertandingan dengan menjunjung tinggi sportivitas 2. Murid mampu menunjukkan kemandirian dalam mengambil keputusan cepat di lapangan serta menjaga daya tahan tubuh selama kompetisi berlangsung.

Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Area: Guru dan murid bersama-sama menyiapkan garis lapangan menggunakan kapur/tali untuk memastikan area permainan aman dan layak digunakan secara fisik. 2. Apersepsi Budaya: Penjelasan singkat mengenai pentingnya menjaga kelestarian permainan tradisional sebagai identitas bersama. 3. Pemanasan Fisik: Melakukan latihan kelincahan dan reaksi cepat untuk menyiapkan tubuh sebelum bertanding.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Tim yang sudah lolos seleksi diberikan waktu singkat untuk mendiskusikan rencana serangan dan pembagian peran penjagaan garis agar pertahanan tidak mudah ditembus. 5. Murid mempraktikkan gerakan lari dan menghindar dengan kecepatan tinggi untuk melatih ketahanan fisik. 6. Setiap pemain didorong mengambil keputusan cepat secara mandiri saat melihat celah di garis lawan. 7. Penekanan pada kejujuran setiap pemain untuk mengakui sentuhan lawan (self-report) dan menghormati keputusan wasit. 8. Murid yang tidak bertanding bertugas memberikan dukungan positif bagi tim yang sedang berlaga di lapangan.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 9. Refleksi Pembelajaran: Diskusi terbuka mengenai: <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana perasaanmu saat harus tetap jujur di tengah tekanan pertandingan. • Pentingnya komunikasi antaranggota tim dalam menghadapi taktik lawan yang berubah-ubah. 10. Apresiasi: Pemberian penghargaan kepada tim yang paling disiplin, jujur, dan memiliki kerja sama tim terbaik.

Asesmen

1. Tujuan Asesmen

- **Asesmen Performa & Karakter (Formatif)** Mengukur ketepatan pengambilan keputusan mandiri dalam situasi kompetisi serta konsistensi siswa dalam menjunjung tinggi kejujuran dan sportivitas sebagai wujud pelestarian nilai budaya.
- **Asesmen Kolaborasi & Strategi (Proses)** Menilai efektivitas komunikasi antaranggota tim dalam menerapkan taktik yang kreatif serta mengobservasi ketahanan fisik dan kelincahan siswa selama durasi pertandingan berlangsung.

2. Indikator Keberhasilan

- Siswa berani mengambil risiko untuk menerobos garis lawan secara mandiri.
- Siswa secara jujur mengakui sentuhan lawan tanpa harus menunggu teguran wasit.
- Tim menunjukkan pembagian tugas yang jelas dan saling menutupi celah pertahanan.
- Siswa menunjukkan stamina dan koordinasi gerak yang stabil hingga akhir pertandingan.

4. Jenis Asesmen

- Lembar observasi

5. Rubrik Penilaian

Lembar Observasi Asesmen Gala Hadang (Pertandingan)

No	Nama Siswa	Kemandirian (Keputusan Taktis)	Kewargaan (Kejujuran/ Sportivitas)	Kolaborasi & Kreativitas (Strategi Tim)	Kesehatan (Kelincahan/ Stamina)	Catatan Observasi
1						
2						
3						
4						

Panduan Pengisian (Rubrik Cepat):

Gunakan skala 1-4 untuk memudahkan pengolahan data di Sheets:

- Skor 4 (Sangat Baik): Mengambil keputusan tepat secara mandiri, sangat jujur, taktik tim berjalan efektif, fisik sangat prima.
- Skor 3 (Baik): Menunjukkan inisiatif, bermain sportif, komunikasi tim baik, kondisi fisik stabil.

- Skor 2 (Cukup): Perlu dorongan untuk mengambil keputusan, terkadang lupa sportif, strategi kurang padu, fisik cepat lelah.
- Skor 1 (Perlu Bimbingan): Pasif dalam tim, sulit mengakui sentuhan lawan, tidak ada koordinasi tim, fisik sangat lemah.

JENIS KEGIATAN: Prakarya Egrang dan Bakiak

Mata Pelajaran	: Prakarya
Materi	: Penyampaian materi dan praktik penggunaan alat
Alokasi waktu	: 12 x 20 menit (1x pertemuan)
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Murid mampu menganalisis prosedur pembuatan serta teknik bermain Bakiak dan Egrang secara kreatif melalui tayangan tutorial video. 2. Murid mampu mempraktikkan penggunaan Bakiak dan Egrang secara mandiri untuk melatih keseimbangan tubuh (kesehatan) dan melestarikan budaya (kewargaan).

Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Alat: Guru menyiapkan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dan memastikan area praktik di lapangan bersih agar murid dapat berlatih dengan aman demi menjaga kesehatan. 2. Pengantar Budaya: Guru menjelaskan nilai sejarah Bakiak dan Egrang sebagai identitas kewargaan yang perlu dilestarikan. 3. Motivasi: Menyampaikan bahwa ketekunan dalam mencoba adalah kunci kemandirian saat menguasai alat baru.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Murid menyimak tayangan video tentang material kayu/bambu, cara merakit yang kuat, serta tutorial teknik menjaga keseimbangan saat menaiki Egrang dan berjalan di atas Bakiak. 5. Guru memancing ide kreatif murid dengan bertanya tentang modifikasi bentuk atau hiasan yang bisa ditambahkan tanpa mengurangi fungsi alat. 6. Murid mencoba menaiki Egrang dan Bakiak secara mandiri di lapangan. 7. Fokus pada koordinasi gerak dan kekuatan otot kaki untuk menunjang kesehatan fisik. 8. Murid saling mengamati dan memberikan masukan teknis satu sama lain dalam semangat kolaborasi.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 9. Pendinginan: Melakukan peregangan kaki untuk mencegah kram setelah aktivitas fisik intensitas tinggi. 10. Refleksi: Murid menceritakan pengalaman paling menantang saat mencoba menjaga keseimbangan di atas Egrang atau kekompakan saat memakai Bakiak.

	11. Tindak Lanjut: Guru memberikan instruksi untuk persiapan membawa bahan pembuatan alat pada pertemuan berikutnya.
--	--

MATA PELAJARAN: Prakarya

Mata Pelajaran	: Prakarya
Materi	: Pertandingan egrang dan bakiak
Alokasi waktu	: 12 x 20 menit (1x pertemuan)
Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid mampu menunjukkan sikap sportivitas dan integritas (kejujuran) dalam berkompetisi, baik saat menang maupun kalah, demi memperkuat nilai kewargaan. 2. Murid mampu menerapkan teknik keseimbangan dan koordinasi motorik yang telah dipelajari sebelumnya secara konsisten di bawah tekanan kompetisi untuk menjaga kesehatan fisik.

Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid melakukan pengecekan terakhir pada Egrang dan Bakiak yang dibawa/dibuat untuk memastikan keamanan (aspek keselamatan kesehatan). 2. Guru memimpin pemanasan yang berfokus pada otot kaki, pergelangan kaki, dan punggung untuk menyiapkan fisik menghadapi tekanan kompetisi.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 3. Setiap tim diberikan waktu 5-10 menit untuk mencoba lintasan pertandingan guna memantapkan koordinasi motorik di bawah pengawasan guru. 4. Pelaksanaan Lomba Bakiak: Lomba dilakukan secara estafet atau adu kecepatan antar tim. 5. Pelaksanaan Lomba Egrang: * Lomba dilakukan dalam bentuk sirkuit atau <i>sprint</i> pendek. 6. Guru dan beberapa murid yang sedang tidak bertanding bertindak sebagai "Pengawas Budaya" yang mencatat momen-momen kejujuran (misal: mengakui jika kaki menyentuh tanah saat egrang dan bersedia mengulang).
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 7. Pengumuman pemenang bukan hanya berdasarkan kecepatan, tapi juga tim yang menunjukkan Sportivitas Terbaik. 8. Murid berbagi pengalaman: "Bagaimana rasanya tetap tenang menjaga keseimbangan saat ditekan lawan?" dan "Mengapa jujur lebih penting daripada menang?".

Asesmen

1. Tujuan Asesmen
 - a. Mengukur sejauh mana murid mampu menunjukkan perilaku jujur (integritas) dan menghargai lawan/kawan (sportivitas) dalam situasi kompetisi yang nyata.
 - b. Mengukur kemampuan murid dalam menerapkan teknik keseimbangan dan koordinasi gerak secara konsisten saat menggunakan alat (Egrang/Bakiak) di bawah tekanan waktu dan lawan.
2. Jenis Asesmen
 - Lembar observasi
 - Kinerja
 - Praktik
 - Produk
 - Portofolio
 - Proyek
 - Refleksi diri dan teman sejawat
 - Tes tertulis (pilihan ganda/uraian)
3. Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Sangat Berkembang (4)	Berkembang Sesuai Harapan (3)	Sedang Berkembang (2)	Mulai Berkembang (1)
Integritas & Kejujuran (Kewargaan)	Selalu mengikuti aturan tanpa diawasi; jujur mengakui kesalahan (misal: kaki turun) tanpa perlu ditegur wasit.	Mengikuti aturan dengan baik; jujur mengakui kesalahan saat diingatkan atau terlihat oleh wasit.	Kadang mencoba melanggar aturan demi menang, namun kembali jujur setelah diperingatkan.	Sering melanggar aturan (curang) dan tidak mau mengakui kesalahan kecuali dipaksa.

Aspek Penilaian	Sangat Berkembang (4)	Berkembang Sesuai Harapan (3)	Sedang Berkembang (2)	Mulai Berkembang (1)
Sportivitas (Kewargaan)	Memberikan semangat kepada lawan; menerima hasil pertandingan (menang/kalah) dengan rendah hati dan apresiatif.	Bersikap santun kepada lawan dan kawan; menerima hasil pertandingan tanpa mengeluh berlebihan.	Terbawa emosi saat bertanding, namun mampu menenangkan diri kembali setelah pertandingan usai.	Menunjukkan sikap tidak hormat kepada lawan (mengejek) atau protes berlebihan saat kalah.
Keseimbangan & Koordinasi (Kesehatan)	Menunjukkan keseimbangan yang sangat stabil; gerakan sangat koordinatif dan tenang meski dalam kecepatan tinggi.	Mampu menjaga keseimbangan dengan baik; koordinasi gerak kaki dan tangan sinkron hampir di sepanjang lintasan.	Keseimbangan masih goyah; beberapa kali hampir jatuh atau kehilangan koordinasi saat mencoba bergerak cepat.	Kesulitan menjaga keseimbangan; sering jatuh atau berhenti karena koordinasi motorik yang belum stabil.
Konsistensi di Bawah Tekanan (Kesehatan)	Teknik tetap sempurna dan tidak terpengaruh oleh sorakan penonton atau posisi lawan yang	Teknik tetap terjaga dengan baik, hanya sedikit kehilangan fokus saat persaingan sangat ketat.	Teknik mulai kacau/terburu-buru saat melihat lawan mendahului, menyebabkan sering terjadi kesalahan teknis.	Teknik langsung hilang (panik) saat berada dalam situasi kompetisi, sehingga alat sulit

Aspek Penilaian	Sangat Berkembang (4)	Berkembang Sesuai Harapan (3)	Sedang Berkembang (2)	Mulai Berkembang (1)
	mendahului			dikendalikan

Lembar Observasi Guru (Contoh Format Singkat)

No	Nama Murid	Integritas	Sportivitas	Keseimbangan	Catatan Guru
1					
2					

Cara Pengisian:

Guru memberikan skor 1-4 pada setiap kolom berdasarkan pengamatan langsung saat pertandingan berlangsung.

MATA PELAJARAN: Informatika

Mata Pelajaran	: Informatika
Materi	: Pengenalan dan praktik membuat video
Alokasi waktu	: 12 x 20 menit (1x pertemuan)
Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid mampu memproduksi konten video dokumentasi yang informatif dan menarik menggunakan perangkat digital (HP/Kamera) dengan memperhatikan teknik pengambilan gambar yang stabil. 2. Murid mampu mengolah (edit) potongan klip video permainan tradisional (Gala Hadang, Patok Lele, Egrang, Bakiak) menjadi satu kesatuan cerita yang utuh menggunakan aplikasi penyunting video.

Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi: Guru menunjukkan satu contoh video pendek (Reels/TikTok) yang menarik tentang olahraga atau budaya di IFP. Guru bertanya: "Apa yang membuat video ini enak ditonton? Apakah karena gerakannya, suaranya, atau sudut pandang kameranya?" 2. Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa hari ini murid bukan hanya pemain, tapi juga Content Creator yang bertugas melestarikan budaya melalui video berkualitas. 3. Pembentukan Tim Kreatif: Murid dibagi menjadi tim kecil (misal: 1 tim berisi 3-4 orang) yang akan berbagi tugas sebagai kameramen, sutradara/penyusun cerita, dan editor.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Materi melalui IFP (Micro-Learning): <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan teknik pengambilan gambar stabil menggunakan HP (posisi tangan, penggunaan <i>grid</i>, dan <i>angle</i> seperti <i>low angle</i> untuk Egrang agar terlihat tinggi). • Guru memberikan tips cepat editing: cara memotong klip (trimming), menyisipkan teks keterangan nama permainan, dan memilih musik latar yang tidak melanggar hak cipta. 5. Perekaman Lapangan (On-the-Go): <ul style="list-style-type: none"> • Sambil mengikuti jadwal permainan (Gala Hadang, Patok Lele, Egrang, Bakiak), tim kreatif bergantian mengambil rekaman. • Murid harus memastikan ada rekaman yang mencakup: suasana pembukaan, detail alat, aksi saat bermain, dan

	<p>ekspresi kemenangan/kekalahan (human interest).</p> <p>6. Editing On-the-Spot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di sela-sela waktu istirahat atau setelah selesai bermain satu jenis permainan, murid langsung memindahkan klip ke aplikasi editing (seperti CapCut, VN, atau Canva). • Murid menyusun klip menjadi satu kesatuan cerita yang utuh (berdurasi 60-90 detik). <p>7. Konsultasi Kreatif: Guru berkeliling lapangan memantau proses editing murid dan memberikan masukan teknis langsung jika ada kendala pada perangkat atau aplikasi.</p>
Penutup	<p>8. Pratinjau (Preview) Karya: Beberapa kelompok terpilih menyambungkan HP mereka ke IFP untuk menunjukkan hasil edit sementara (draft) kepada teman sekelas.</p> <p>9. Refleksi Teknis: Murid menceritakan tantangan saat merekam (misal: "susah menjaga kamera stabil saat lari di Gala Hadang") dan bagaimana mereka mengatasinya saat editing.</p> <p>10. Instruksi Publikasi: Guru memberikan arahan untuk penyelesaian akhir (finishing) dan cara mengunggah video ke media sosial sekolah/pribadi dengan tagar (hashtag) pelestarian budaya.</p> <p>11. Apresiasi: Guru memberikan apresiasi kepada semua tim yang berhasil menangkap momen-momen penting sepanjang kegiatan kokurikuler.</p>

Asesmen

1. Tujuan Asesmen

- Mengukur kemampuan murid dalam merancang alur cerita video (storyboard sederhana) yang mencakup empat permainan tradisional (Gala Hadang, Patok Lele, Egrang, dan Bakiak).
- Menilai kecakapan murid dalam mengoperasikan perangkat digital untuk mengambil gambar yang stabil, jernih, dan informatif di lokasi terbuka (lapangan).

2. Jenis Asesmen

- Lembar observasi
- Kinerja
- Praktik
- Produk
- Portofolio
- Proyek
- Refleksi diri dan teman sejawat
- Tes tertulis (pilihan ganda/uraian)

3. Rubrik Penilaian

Kriteria Penilaian	Sangat Berkembang (Skor 4)	Berkembang Sesuai Harapan (Skor 3)	Sedang Berkembang (Skor 2)	Mulai Berkembang (Skor 1)
Perencanaan Alur Cerita (Storyboard)	Merancang alur yang sangat runtut (pembukaan, aksi 4 permainan, & penutup) dengan catatan detail tentang <i>angle</i> kamera.	Merancang alur yang jelas untuk 4 permainan tradisional, namun catatan teknis pengambilan gambar masih umum.	Alur cerita mencakup 4 permainan namun urutannya kurang logis atau ada bagian yang terlewat.	Alur cerita tidak jelas, tidak mencakup seluruh permainan, atau hanya berupa daftar klip acak.
Kualitas Pengambilan Gambar (Stabilitas)	Seluruh rekaman sangat stabil (tidak goyang); menggunakan teknik pegangan yang benar atau alat bantu.	Rekaman sebagian besar stabil, hanya ada sedikit guncangan yang tidak mengganggu estetika video.	Rekaman sering goyang (<i>shaky</i>) sehingga detail permainan sulit diamati oleh penonton.	Rekaman sangat tidak stabil, membuat penonton pusing atau sulit fokus pada subjek.
Kualitas Visual (Kejernihan & Fokus)	Gambar sangat jernih; fokus terkunci pada subjek (pemain/alat); pencahayaan di lapangan dimanfaatkan dengan baik.	Gambar jernih dan fokus pada subjek, namun ada beberapa bagian yang sedikit <i>overexposure</i> (terlalu terang).	Gambar terkadang kehilangan fokus (<i>blur</i>) atau subjek terlalu jauh sehingga tidak informatif.	Gambar buram, gelap, atau subjek utama tidak terlihat jelas dalam bingkai kamera.

Kriteria Penilaian	Sangat Berkembang (Skor 4)	Berkembang Sesuai Harapan (Skor 3)	Sedang Berkembang (Skor 2)	Mulai Berkembang (Skor 1)
Kelengkapan Informasi Visual	Mengambil variasi gambar (luas/wide untuk suasana & dekat/close-up untuk detail alat) secara lengkap di 4 permainan.	Mengambil gambar yang informatif untuk 4 permainan, namun variasi sudut pandang (<i>angle</i>) masih terbatas.	Hanya mengambil gambar dari satu sudut pandang saja, sehingga informasi permainan kurang lengkap.	Gambar yang diambil tidak mewakili aktivitas permainan (hanya merekam asal-asalan).

Lembar Observasi Proyek (Untuk Guru)

Nama Kelompok	Skor Perencanaan (1-4)	Skor Stabilitas (1-4)	Skor Kejernihan (1-4)	Skor Kelengkapan (1-4)	Nilai Akhir	Catatan Khusus
Kelompok 1						
Kelompok 2						

J. Lampiran
1. Dokumentasi






Kokurikuler Tema 3
4 Februari 2026 10.35



Kokurikuler Tema 3
4 Februari 2026 10.29



Kokurikuler Tema 3
4 Februari 2026 10.26




osis_smp_one
Original audio

osis_smp_one Acara puncak kokulikuler ✨
Bermain permainan tradisional Gala Hadang
11/02/2026.

#osismpone
@smpn1mt
@makmaoure
@aryboundjen
@resen.sibuku
2w


Liked by aryboundjen and 33 others
February 12



osis_smp_one BEST MOMENT !
Lomba permainan tradisional Engrang & Bak

#osismpone
@smpn1mt
@makmaoure
@aryboundjen
@resen.sibuku
2w

Liked by kuraisintitin and 20 others
February 13



osis_smp_one Mari kita melestarikan permainan
dengan cara membiasakan diri untuk bermain
tradisional dan lebih sering bermain permainan
daripada bermain permainan modern / gadget
tradisional tidak dilupakan dan selalu kita lesta

12/02/2026
#osismpone
@smpn1mt
@makmaoure
@aryboundjen
@resen.sibuku
Edited · 2w

Liked by aryboundjen and 20 others
February 13

The image displays three screenshots of Instagram posts from the account 'osis_smp_one'. Each post features a video of students playing a traditional game on a dirt field at a school. The first post shows students in blue and black uniforms playing a game in front of a school building with a red roof. The second and third posts show a larger group of students playing a similar game on a dirt field with palm trees in the background. The posts include captions in Indonesian, hashtags, mentions of other users, and engagement metrics like likes and replies.

Post 1:
Caption: osis_smp_one Mari kita melestarikan permainan dengan cara membiasakan diri untuk bermain tradisional dan lebih sering bermain permainan daripada bermain permainan modern / gadget tradisional tidak dilupakan dan selalu kita lest
Date: 12/02/2026
Hashtag: #osissmpone
Mentions: @smpn1mt, @makmoure, @aryboundjen, @resen.sibuku
Engagement: Liked by aryboundjen and 20 others, February 13

Post 2:
Caption: osis_smp_one Di tengah keramaiannya game online yang sangat canggih, permainan tradisional tetap spesial di hati. Dari canda tawa saat bermain bersama tim, sampai pada rasa kebersamaan yang layar ponsel. Melestarikan permainan tradisional kembali ke masa lalu, tapi juga menjaga keseruan budaya agar tetap hidup di masa depan 🌟
Hashtag: #osissmpone
Mentions: @smpn1mt, @makmoure, @aryboundjen, @resen.sibuku
Engagement: Liked by aryboundjen and 29 others, February 6

Post 3:
Caption: osis_smp_one Di tengah keramaiannya game online dan gadget yang sangat canggih, permainan tradisional tetap punya tempat spesial di hati. Dari canda tawa saat bermain bersama-sama, kerja sama tim, sampai pada rasa kebersamaan yang sulit ditemukan di layar ponsel. Melestarikan permainan tradisional bukan soal kembali ke masa lalu, tapi juga menjaga keseruan, nilai, dan budaya agar tetap hidup di masa depan 🌟
Hashtag: #osissmpone
Mentions: @smpn1mt, @makmoure, @aryboundjen, @resen.sibuku
Engagement: Liked by aryboundjen and 29 others, February 6

2. Daftar Nilai

DAFTAR NILAI SISWA PADA KEGIATAN KOKURIKULER SMP NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR

Tahun Pelajaran : 2025-2026

Semester : Ganjil

Kelas : VIIA

Mata Pelajaran : Prakarya

DPL : Komunikasi

Indikator DPL : 8.1 Mengomunikasikan ide & informasi dengan jelas.

8.5 Aktif dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah.

Tema : Permainan Tradisional

Bentuk Asesmen : Produk

No.	Nama Siswa	Nilai per Indikator (3/2/1)							RAT A-R ATA
		8.1	8.5						
1.	ARMAN RAMADHAN	2	3						3
2.	AHMAD AZRI ARDIANSYAH	2	2						2
3.	ARIFA SAKIRA	2	3						3
4.	AURA AMANDA	0	0						0
5.	CHIERSYA FIOLA	2	3						3
6.	JULIA	2	3						3
7	MEIZA TALITHA	2	3						3
8	MUHAMMAD AGUS RAMADANI	2	3						3
9	MUHAMMAD FAHMI	2	3						3
10	MUHAMMAD GHOFRAN PRADANA	2	3						3
11	MUHAMMAD KHYRUL AZZAM	3	3						3

12	MUHAMMAD REHAN	2	3							3
13	MUHAMMAD RIZKY	2	3							3
14	MULIYA ADITTIYA	2	3							3
15	NOVAL SABBRIAN	2	3							3
16	NOVIYANTI	2	3							3
17	QODIMUL BULKI	3	3							3
18	RENEZA QUENZA AZ-ZAHRA	2	3							3
19	REZA RAHARDIAN	2	3							3
20	SATRIA	2	3							3
21	VISKA	0	0							0
22	YOGI AL KHAWARIZMI	2	3							3
23	ZAKY IRWANSYAH	0	0							0

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Tri Mega Santi, S.Pd.
NIP 198401072022212008

**DAFTAR NILAI SISWA PADA KEGIATAN KOKURIKULER
SMP NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR**

Tahun Pelajaran : 2025-2026
 Semester : Genap
 Kelas : VIIB
 Mata Pelajaran : Prakarya
 DPL : Komunikasi
 Indikator DPL : 8.1 Mengomunikasikan ide & informasi dengan jelas.
 8.5 Aktif dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah.
 Tema : Permainan Tradisional
 Bentuk Asesmen : Produk

No.	Nama Siswa	Nilai per Indikator (3/2/1)						RATA-RATA
		8.1	8.5	#R EF!	#R EF!	#R EF!	#R EF!	
1.	ADITYA RAMADANI	3	3					3
2.	ANDI MAULANA	2	3					3
3.	ANGGI	2	3					3
4.	ANISA TASYA FEBRIANI	2	3					3
5.	DIVA MURI HASANAH	2	3					3
6.	ERLANGGA SEPTIANTO	2	3					3
7.	ERWIN KURNIAWAN	2	3					3
8.	FITRIYANI AGUSTINA	2	3					3
9.	HAIRUNNISYAH	2	2					2
10.	IPAN MAULANA	2	3					3
11.	KETVIN ALEXSON	2	2					2
12.	M. CHANDRA GUSTI GAFALI	2	2					2
13.	MUHAMMAD ADAM MUNAWWIR	2	3					3
14.	MUHAMMAD SATRIO FAJAR	2	3					3

15	NAILA MUAZARA ULFA	2	3								3
16	NAVIZAH	2	3								3
17	REIHAN DWI PUTRA RIANSYAH	2	3								3
18	RISKY IRWANDA	2	3								3
19	SEPTI NUR AISYAH	2	3								3
20	SYAHRINI	2	3								3
21	SYEHLO MAHARDIKA	2	3								3
22	WAFIQ AZIZ	2	3								3
23	ZILBI ALAIKAL MUTADHO	2	3								3

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Tri Mega Santi, S.Pd.
NIP 198401072022212008

14	MULIYA ADITTIYA	3								3
15	NOVAL SABBRIAN	3								3
16	NOVIYANTI	3								3
17	QODIMUL BULKI	3								3
18	RENEZA QUENZA AZ-ZAHRA	3								3
19	REZA RAHARDIAN	3								3
20	SATRIA	3								3
21	VISKA	3								3
22	YOGI AL KHAWARIZMI	3								3
23	ZAKY IRWANSYAH	3								3

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Ari Kaswari, S.Pd.
NIP

**DAFTAR NILAI SISWA PADA KEGIATAN KOKURIKULER
SMP NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR**

Tahun Pelajaran : 2025-2026
 Semester : Genap
 Kelas : VIIB
 Mata Pelajaran : PJOK
 DPL : Kesehatan
 Indikator DPL : 7.1 Membiasakan hidup bersih & sehat
 Tema : Permainan Tradisional
 Bentuk Asesmen : Observasi dan kinerja

No.	Nama Siswa	Nilai per Indikator (3/2/1)							RATA-RATA
		7.1		#R EF!	#R EF!	#R EF!	#RE F!	#RE F!	
1.	ADITYA RAMADANI	3							3
2.	ANDI MAULANA	3							3
3.	ANGGI	3							3
4.	ANISA TASYA FEBRIANI	3							3
5.	DIVA MURI HASANAH	3							3
6.	ERLANGGA SEPTIANTO	3							3
7.	ERWIN KURNIAWAN	3							3
8.	FITRIYANI AGUSTINA	3							3
9.	HAIRUNNISYAH	3							3
10.	IPAN MAULANA	3							3
11.	KETVIN ALEXSON	2							2
12.	M. CHANDRA GUSTI GAFALI	3							3
13.	MUHAMMAD ADAM MUNAWWIR	3							3
14.	MUHAMMAD SATRIO FAJAR	3							3
15.	NAILA MUAZARA ULFA	3							3

16	NAVIZAH	3								3
17	REIHAN DWI PUTRA RIANSYAH	3								3
18	RISKY IRWANDA	3								3
19	SEPTI NUR AISYAH	3								3
20	SYAHRINI	3								3
21	SYEHLO MAHARDIKA	3								3
22	WAFIQ AZIZ	3								3
23	ZILBI ALAIKAL MUTADHO	3								3

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Ari Kaswari, S.Pd.
NIP

**DAFTAR NILAI SISWA PADA KEGIATAN KOKURIKULER
SMP NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR**

Tahun Pelajaran : 2025-2026
 Semester : Genap
 Kelas : VIIA
 Mata Pelajaran : PAI
 DPL : Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
 Indikator DPL : 1.1 Memahami & mengamalkan ajaran agama
 1.2 Kasih sayang, jujur, adil, tanggung jawab
 Tema : Permainan Tradisional
 Bentuk Asesmen : Observasi

No.	Nama Siswa	Nilai per Indikator (3/2/1)					RATA -RAT A			
		1.1	1.2		#RE F!	#RE F!		#RE F!	#RE F!	#RE F!
1.	ARMAN RAMADHAN	3	3							3
2.	AHMAD AZRI ARDIANSYAH	2	2							2
3.	ARIFA SAKIRA	3	3							3
4.	AURA AMANDA	3	3							3
5.	CHIERSYA FIOLA	3	3							3
6.	JULIA	3	3							3
7.	MEIZA TALITHA	3	3							3
8.	MUHAMMAD AGUS RAMADANI	2	2							2
9.	MUHAMMAD FAHMI	3	3							3
10	MUHAMMAD GHOFRAN PRADANA	3	3							3
11	MUHAMMAD KHYRUL AZZAM	3	3							3
12	MUHAMMAD REHAN	3	3							3
13	MUHAMMAD RIZKY	3	3							3

14	MULIYA ADITTIYA	3	3							3
15	NOVAL SABBRIAN	2	2							2
16	NOVIYANTI	3	3							3
17	QODIMUL BULKI	3	3							3
18	RENEZA QUENZA AZ-ZAHRA	3	3							3
19	REZA RAHARDIAN	3	3							3
20	SATRIA	2	2							2
21	VISKA	0	0							0
22	YOGI AL KHAWARIZMI	2	2							2
23	ZAKY IRWANSYAH	3	3							3

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
S.Pd.I.
NIP 196610011990031012

Muhammad Fakhurrazi,
NIP 199103032022211003

DAFTAR NILAI SISWA PADA KEGIATAN KOKURIKULER SMP NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR

Tahun Pelajaran : 2025-2026

Semester : Genap

Kelas : VIIB

Mata Pelajaran : PAI

DPL : Keimanan dan ketakwaan terhadap
Tuhan Yang Maha Esa

Indikator DPL : 1.1 Memahami & mengamalkan ajaran agama
1.2 Kasih sayang, jujur, adil, tanggung jawab

Tema : Permainan Tradisional

Bentuk Asesmen : Observasi

No.	Nama Siswa	Nilai per Indikator (3/2/1)								RATA-RATA
		1.1	1.2		#RE F!	#RE F!	#RE F!	#RE F!	#REF !	
1.	ADITYA RAMADANI	3	3							3
2.	ANDI MAULANA	2	2							2
3.	ANGGI	2	2							2
4.	ANISA TASYA FEBRIANI	3	3							3
5.	DIVA MURI HASANAH	3	3							3
6.	ERLANGGA SEPTIANTO	3	3							3
7.	ERWIN KURNIAWAN	3	3							3
8.	FITRIYANI AGUSTINA	3	3							3
9.	HAIRUNNISYAH	3	3							3
10.	IPAN MAULANA	3	3							3
11.	KETVIN ALEXSON	3	3							3
12.	M. CHANDRA GUSTI GAFALI	3	3							3
13.	MUHAMMAD ADAM MUNAWWIR	3	3							3

14	MUHAMMAD SATRIO FAJAR	3	3							3
15	NAILA MUAZARA ULFA	3	3							3
16	NAVIZAH	3	3							3
17	REIHAN DWI PUTRA RIANSYAH	2	2							2
18	RISKY IRWANDA	3	3							3
19	SEPTI NUR AISYAH	3	3							3
20	SYAHRINI	3	3							3
21	SYEHLO MAHARDIKA	3	3							3
22	WAFIQ AZIZ	3	3							3
23	ZILBI ALAIKAL MUTADHO	3	3							3

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
S.Pd.I.
NIP 196610011990031012

Muhammad Fakhurrazi,
NIP 199103032022211003

15	NOVAL SABBRIAN	3								3
16	NOVIYANTI	3								3
17	QODIMUL BULKI	3								3
18	RENEZA QUENZA AZ-ZAHRA	3								3
19	REZA RAHARDIAN	3								3
20	SATRIA	3								3
21	VISKA	0								0
22	YOGI AL KHAWARIZMI	3								3
23	ZAKY IRWANSYAH	0								0

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Irma Pirbianti, S.Pd.

15	NAILA MUAZARA ULFA	3								3
16	NAVIZAH	3								3
17	REIHAN DWI PUTRA RIANSYAH	3								3
18	RISKY IRWANDA	3								3
19	SEPTI NUR AISYAH	3								3
20	SYAHRINI	3								3
21	SYEHLO MAHARDIKA	3								3
22	WAFIQ AZIZ	3								3
23	ZILBI ALAIKAL MUTADHO	3								3

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Guru Mata Pelajaran,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Irma Pirbianti, S.Pd.

SMP NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR

NILAI AKHIR KOKURIKULER

Tema	: Pasar Ideal
Kelas	: VIIB
Mapel yang berkolaborasi	: PJOK, PAI, Prakarya, dan Informatika
Jumlah JP	: 108 JP
Tahun pelajaran	: 2025-2026
Semester	: Genap
Tujuan Pembelajaran	: Murid mampu menunjukkan jiwa kewargaan dengan melestarikan permainan tradisional (Gala Hadang & Patok Lele) serta mengekspresikan kreativitas dan kemandirian dalam memproduksi alat permainan (Egrang & Bakiak) yang menunjang kesehatan fisik, yang dilakukan secara kolaborasi lintas disiplin ilmu melalui pembuatan dokumentasi digital video.

No.	Nama Siswa	PJOK	Pra	PAI	Inform.	NILAI AKHIR	DESKRIPSI
1	ADITYA RAMADANI	3	3	3	3	3	mahir
2	ANDI MAULANA	3	3	2	3	3	cakap
3	ANGGI	3	3	2	2	3	cakap
4	ANISA TASYA FEBRIANI	3	3	3	3	3	cakap
5	DIVA MURI HASANAH	3	3	3	3	3	cakap
6	ERLANGGA SEPTIANTO	3	3	3	3	3	cakap
7	ERWIN KURNIAWAN	3	3	3	3	3	cakap
8	FITRIYANI AGUSTINA	3	3	3	3	3	cakap
9	HAIRUNNISYAH	3	2	3	3	3	cakap
10	IPAN MAULANA	3	3	3	3	3	cakap
11	KETVIN ALEXSON	2	2	3	3	2	cakap
12	M. CHANDRA GUSTI GAFALI	3	2	3	3	3	cakap
13	MUHAMMAD ADAM MUNAWWIR	3	3	3	3	3	cakap
14	MUHAMMAD SATRIO FAJAR	3	3	3	3	3	cakap
15	NAILA MUAZARA ULFA	3	3	3	3	3	cakap

16	NAVIZAH	3	3	3	3	3	cakap
17	REIHAN DWI PUTRA RIANSYAH	3	3	2	3	3	cakap
18	RISKY IRWANDA	3	3	3	3	3	cakap
19	SEPTI NUR AISYAH	3	3	3	3	3	cakap
20	SYAHRINI	3	3	3	3	3	cakap
21	SYEHLO MAHARDIKA	3	3	3	3	3	cakap
22	WAFIQ AZIZ	3	3	3	3	3	cakap
23	ZILBI ALAIKAL MUTADHO	3	3	3	3	3	cakap

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Koordinator Kelas VII,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Dian Tri Lestari, S.Pd.
NIP 198703142010012014

SMP NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR

NILAI AKHIR KOKURIKULER

Tema	: Pasar Ideal
Kelas	: VIIA
Mapel yang berkolaborasi	: PJOK, PAI, Prakarya, dan Informatika
Jumlah JP	: 108 JP
Tahun pelajaran	: 2025-2026
Semester	: Genap
Tujuan Pembelajaran	: <i>Murid mampu menunjukkan jiwa kewargaan dengan melestarikan permainan tradisional (Gala Hadang & Patok Lele) serta mengekspresikan kreativitas dan kemandirian dalam memproduksi alat permainan (Egrang & Bakiak) yang menunjang kesehatan fisik, yang dilakukan secara kolaborasi lintas disiplin ilmu melalui pembuatan dokumentasi digital video.</i>

No.	Nama Siswa	PJOK	Pra	PAI	Inform.	NILAI AKHIR	DESKRIPSI
1	ARMAN RAMADHAN	3	3	3	3	3	cakap
2	AHMAD AZRI ARDIANSYAH	3	2	2	3	3	cakap
3	ARIFA SAKIRA	3	3	3	3	3	cakap
4	AURA AMANDA	3	0	3	0	2	berkembang
5	CHIERSYA FIOLA	3	3	3	3	3	cakap
6	JULIA	3	3	3	3	3	cakap
7	MEIZA TALITHA	3	3	3	3	3	cakap
8	MUHAMMAD AGUS RAMADANI	3	3	2	3	3	cakap
9	MUHAMMAD FAHMI	3	3	3	3	3	cakap
10	MUHAMMAD GHOFRAN PRADANA	3	3	3	3	3	cakap
11	MUHAMMAD KHYRUL AZZAM	3	3	3	3	3	mahir
12	MUHAMMAD REHAN	3	3	3	3	3	cakap
13	MUHAMMAD RIZKY	3	3	3	3	3	cakap
14	MULIYA ADITTIYA	3	3	3	3	3	cakap

15	NOVAL SABBRIAN	3	3	2	3	3	cakap
16	NOVIYANTI	3	3	3	3	3	cakap
17	QODIMUL BULKI	3	3	3	3	3	mahir
18	RENEZA QUENZA AZ-ZAHRA	3	3	3	3	3	cakap
19	REZA RAHARDIAN	3	3	3	3	3	cakap
20	SATRIA	3	3	2	3	3	cakap
21	VISKA	3	0	0	0	3	mahir
22	YOGI AL KHAWARIZMI	3	3	2	3	3	cakap
23	ZAKY IRWANSYAH	3	0	3	0	2	berkembang

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Mempawah Timur

Mempawah, 3 Februari 2026
Koordinator Kelas VII,

Makmur, S.Pd.
NIP 196610011990031012

Dian Tri Lestari, S.Pd.
NIP 198703142010012014