

Lampiran 8

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SD Negeri Duren Jaya 7 Kota Bekasi
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari, lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan pola gerak dasar *locomotor*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar berlari
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Melompat

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

- ❖ *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Percaya Diri, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Berani, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab*

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Pola Gerak Lokomotor dalam bentuk permainan

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek
- Bermain

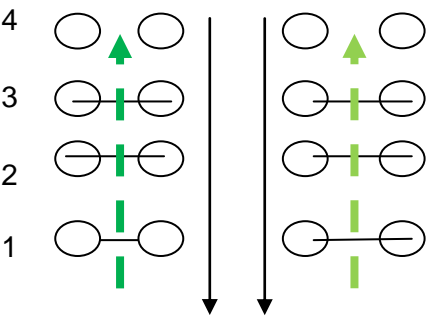
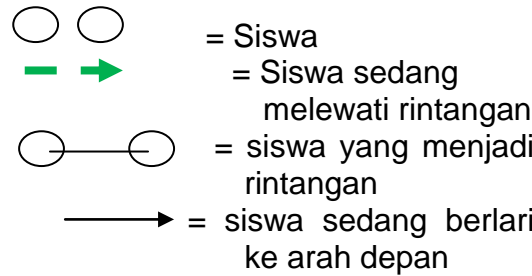
D. Langkah-langkah Pembelajaran

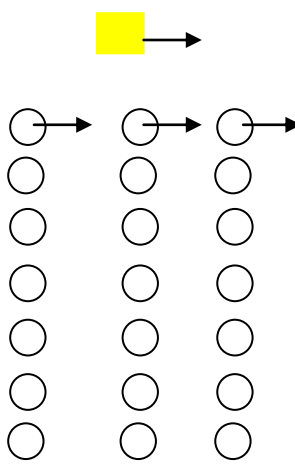




- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi lima barisan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
- Kegiatan Inti:
 - **Eksplorasi**
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Melakukan gerakan jalan di tempat, jalan cepat, melompat ke depan, melompat sambil berputar, dan melompat di tempat
 - ☞ Berjalan atau berlari merubah arah maju, mundur, samping dengan isyarat dalam bentuk lomba
 - ☞ Mengkombinasikan gerakan jalan, lari, dan melompat dengan isyarat
 - ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.
 - **Konfirmasi**
Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
 - ☞ Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan
 - ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan
- **Kegiatan Penutup**
Dalam kegiatan penutup, guru:
 - Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan

- o Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan bola voli mini

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Bola
- Pluit
- Cone
- Hola Hoop

Permainan kecil yang diterapkan	Keterannagan
<p style="text-align: center;">Lari Jengket</p> 	 <p> ○ ○ = Siswa → = Siswa sedang melewati rintangan ○ — ○ = siswa yang menjadi rintangan → = siswa sedang berlari ke arah depan </p> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang dibagi sama rata, tiap 1 kelompok berpasangan. Saling berhadapan. 2. Setiap anggota yang menjadi bagian kelompok mendapatkan nomor urut dari 1 sampai jumlah anggota pasangannya terpenuhi. 3. siswa diminta untuk persiapan posisi duduk dengan kaki di luruskan dan saling berhadapan 4. apabila guru menyebutkan angka 3 (tiga), maka siswa yang menjadi urut nomor 3 berlari melewati rintangan yg

	<p>dibuat oleh temannya dari tempat ia duduk berlari menuju akhir barisan lalu ke depan dan duduk di tempat sesuai posisinya.</p> <p>5. Guru bisa membuat variasi lain dalam permainan agar siswa melewati rintangan tidak hanya berlari saja namun bisa dengan melompat dua kaki, melompat dengan satu kaki.</p>
<p style="text-align: center;">Konsentrasi Melompat</p> 	<p>  = Guru  = Siswa  = Guru sedang mengintruksikan arah gerakan  = Siswa sedang melompat mengikuti instruksi guru </p> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 3 atau 4 kelompok. 2. Setiap siswa diminta agar berpegangan pada pundak temannya yang berada di depan. 3. Tugas siswa hanyalah mengikuti instruksi suara guru dengan gerakan melompat. 4. Apabila guru menginstruksikan ke arah kanan, maka siswa melompat ke arah kanan dan secara bersama-sama menjawab "kanan". 5. Apabila guru mengintruksikan ke arah kiri maka siswa melompat arah kiri,

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Duren Jaya 7 Kota Bekasi
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari, lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri

F. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan pola gerak dasar *locomotor*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *leaping*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *Galloping*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *Hopping*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *Berlari*

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- ❖ *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Percaya Diri, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Berani, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab*

G. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Pola Gerak locomotor dan non locomotor dalam bentuk permainan

H. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek
- Bermain

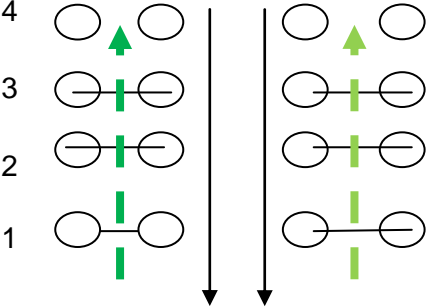
I. Langkah-langkah Pembelajaran

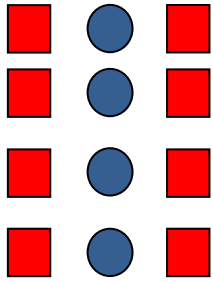


- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi lima barisan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
- Kegiatan Inti:
 - **Eksplorasi**
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Melakukan gerakan jalan di tempat, jalan cepat, melompat ke depan, melompat sambil berputar, dan melompat di tempat
 - ☞ Berjalan atau berlari merubah arah maju, mundur, samping dengan isyarat dalam bentuk lomba
 - ☞ Mengkombinasikan gerakan jalan, lari, dan melompat dengan isyarat
 - ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.
 - **Konfirmasi**
Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
 - ☞ Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan
 - ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan
- **Kegiatan Penutup**
Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan bola voli mini

J. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Cone
- Bola

Permainan Kecil Yang Diterapkan	Keterannagan
<p style="text-align: center;">Lari Jengket</p>  <p>The diagram illustrates the 'Lari Jengket' (tag) game. It shows two parallel vertical lines representing boundaries. Between these lines, there are four horizontal levels labeled 1, 2, 3, and 4 from bottom to top. Each level has two circles representing students. In level 1, a horizontal line connects the two circles. In levels 2, 3, and 4, a vertical green line is placed between the two circles. A green arrow points upwards from the level 1 circles, and another green arrow points upwards from the level 3 circles. Two vertical black arrows point downwards from the top of the lines, indicating the direction of play.</p>	<p>○ ○ = Siswa — — → = Siswa sedang melewati rintangan ○ — ○ = siswa yang menjadi rintangan → = siswa sedang berlari ke arah depan</p> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang dibagi sama rata, tiap 1 kelompok berpasangan. Saling berhadapan. 2. Setiap anggota yang menjadi bagian kelompok mendapatkan nomor urut dari 1 sampai jumlah anggota pasangannya terpenuhi. 3. siswa diminta untuk persiapan posisi duduk dengan kaki di luruskan dan saling berhadapan 4. apabila guru menyebutkan angka 3 (tiga), maka siswa yang menjadi urut nomor 3 berlari melewati rintangan yg

	<p>dibuat oleh temannya dari tempat ia duduk berlari menuju akhir barisan lalu ke depan dan duduk di tempat sesuai posisinya.</p> <p>5. Guru bisa membuat variasi lain dalam permainan agar siswa melewati rintangan tidak hanya berlari saja namun bisa dengan melompat dua kaki, melompat dengan satu kaki.</p>
Permainan Kecil yang di terapkan	Keterannan
<p>Siapa Cepat Dia Dapat</p>  <p>The diagram shows a 4x3 grid of symbols. The first and third columns consist of four red squares each. The second column consists of four blue circles. This represents two rows of students (red squares) facing each other with cones (blue circles) in between.</p>	<p> = Siswa</p> <p> = Cone/Bola</p> <p>Aturan Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 2 atau 4 barisan. 2. Barisan 1 & 2 saling berhadapan dan barisan 3&4 juga saling berhadapan 3. di depan mereka terdapat cone. 4. mereka harus mengambil dengan cepat cone tersebut dengan aba-aba dari guru. 5. aba-aba dari guru adalah ketika tanda peluit berbunyi 6. siswa harus konsentrasi dengan instruksi guru, apabila belum ada tanda bunyi peluit dan siswa sudah mengambil cone tersebut dinyatakan kalah dan tidak ikut bermain. 7. siswa harus mengikuti instruksi dari guru, misalkan guru menyebut “kuping” maka siswa memegang kupingnya, apabila lari di tempat maka siswa melakukan gerakan lari di tempat. 8. variasi permainan bisa dilakukan dengan mengubah jarak antara cone dengan siswa beberapa meter ke blknng

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Duren Jaya 7 Kota Bekasi
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari, lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri

K. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan pola gerak dasar *Locomotor*, dan *Manipulative*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Melempar
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Menangkap
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Menggulingkan Bola
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Menendang
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *Hopping*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *Berlari*

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- ❖ *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Percaya Diri, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Berani, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab*

L. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Pola Gerak *Locomotor*, dan *Manipulative* dalam bentuk permainan

M. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek
- Bermain

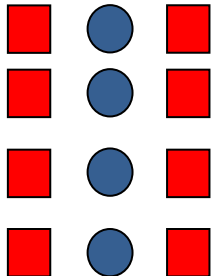


N. Langkah-langkah Pembelajaran

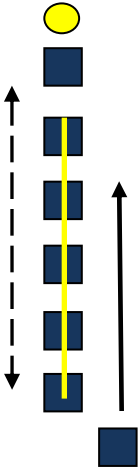
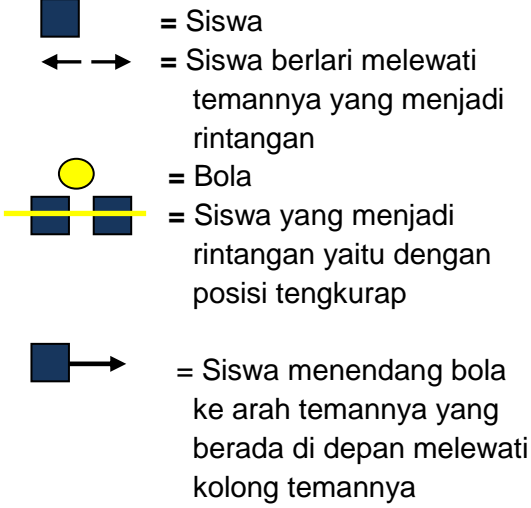
- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi lima barisan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
- Kegiatan Inti:
 - ***Eksplorasi***
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Melakukan gerakan jalan di tempat, jalan cepat, melompat ke depan, melompat sambil berputar, dan melompat di tempat
 - ☞ Berjalan atau berlari merubah arah maju, mundur, samping dengan isyarat dalam bentuk lomba
 - ☞ Mengkombinasikan gerakan jalan, lari, dan melompat dengan isyarat
 - ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.
 - ***Konfirmasi***
Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
 - ☞ Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan
 - ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan
- **Kegiatan Penutup**
Dalam kegiatan penutup, guru:

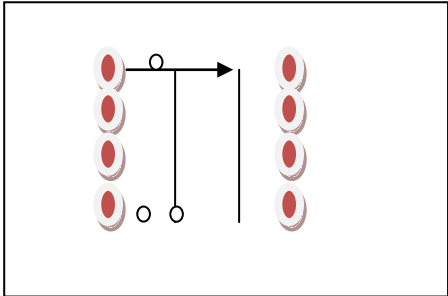
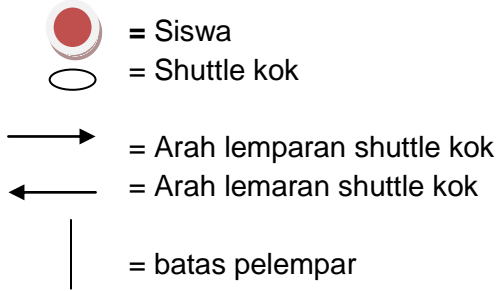




- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tekhnik dalam permainan bola voli mini

O. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Cone
- Bola

Permainan Kecil Yang diterapkan	Keterangan
<p style="text-align: center;">Siapa Cepat Dia Dapat</p> 	<p>  = Siswa  = Cone/Bola </p> <p>Aturan Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 2 atau 4 barisan. 2. Barisan 1 & 2 saling berhadapan dan barisan 3&4 juga saling berhadapan 3. di depan mereka terdapat cone. 4. mereka harus mengambil dengan cepat cone tersebut dengan aba-aba dari guru. 5. aba-aba dari guru adalah ketika tanda peluit berbunyi 6. siswa harus konsentrasi dengan instruksi guru, apabila belum ada tanda bunyi peluit dan siswa sudah mengambil cone tersebut dinyatakan kalah dan tidak ikut bermain. 7. siswa harus mengikuti instruksi dari guru, misalkan guru menyebut “kuping” maka siswa memegang kupingnya, apabila lari di tempat maka siswa melakukan gerakan lari di tempat.

	8. variasi permainan bisa dilakukan dengan mengubah jarak antara cone dengan siswa beberapa meter ke belakang.
<p align="center">Permainan Kecil yang Diterapkan</p>	<p align="center">Keterangan</p>
<p align="center">Bola Rintangan</p> 	 <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang menjadi 1 barisan ke belakang 2. Siswa yang di bagian depan memegang bola 3. Siswa yang tidak memegang bola mengambil posisi tengkurap untuk menjadi rintangan 4. Siswa yang memegang bola berlari melewati temannya yang menjadi rintangan. 5. Ketika sudah mencapai barisan belakang , siswa yang tidak memegang bola kembali berdiri dan melebarkan kedua kakinya. 6. Siswa yang memegang bola menendang bola tersebut ke arah depan melewati kedua kaki (kolong) temannya yang menjadi kelompoknya.

	<p>7. Permainan berakhir apabila semua siswa sudah melakukan urutan dalam bermain.</p> <p>8. Variasi permainan bisa dilakukan dengan cara menggulingkan bola arah paling depan untuk mengoperkan kepada temannya,</p> <p>9. Kemudian bisa dilakukan dengan lemparan ke atas melewati kepala temannya yang menjadi rintangan setelah berdiri.</p>
<p>Permainan Kecil Yang diterapkan</p>	<p>Keterangan</p>
<p style="text-align: center;">Perang Kok</p> 	 <p>  = Siswa  = Shuttle kok  = Arah lemparan shuttle kok  = Arah lemparan shuttle kok = batas pelempar </p> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi 2 kelompok dan di sama ratakan jumlah pemainnya dalam 2 kelompok tersebut. 2. Masing masing kelompok terpisah lalu saling berhadapan dengan dibatasi oleh jarak dari penanda cone. 3. Di wilayah masing masing kelompok terdapat shuttle kok yang terbagi rata dari guru. 4. Permainan dimulai ketika ada aba-aba dari guru, masing masing kelompok siswa saling melempar shuttle kok ke wilayah lawan dengan waktu yang ditentukan oleh guru. 5. Apabila shuttle kok terjatuh di antara pembatas atau di tengah-tengah kelompok maka tidak boleh diambil shuttle kok tersebut.

	<p>6. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak melemparkan shuttle kok ke daerah lawan, mereka yang wilayahnya banyak shuttle kok terjatuh dinyatakan kalah.</p>
--	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri Duren Jaya 7 Kota Bekasi
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi
Kelas/Semester	: 2 [Dua] / 1 [Satu]
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari, lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri

P. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan pola gerak dasar *locomotor* dan *manipulative*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *Slide*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar *Galloping*
- Siswa dapat melakukan gerak dasar berlari
- Siswa dapat melakukan gerak dasar melompat
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Melempar
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Menangkap
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Menggulingkan Bola
- Siswa dapat melakukan gerak dasar Menendang

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- ❖ *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Percaya Diri, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Berani, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab*

Q. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Pola Gerak Lokomotor dan Manipulative dalam bentuk permainan

R. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek
- Bermain

S. Langkah-langkah Pembelajaran

- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi lima barisan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
- Kegiatan Inti:
 - **Eksplorasi**
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Melakukan gerakan jalan di tempat, jalan cepat, melompat ke depan, melompat sambil berputar, dan melompat di tempat
 - ☞ Berjalan atau berlari merubah arah maju, mundur, samping dengan isyarat dalam bentuk lomba
 - ☞ Mengkombinasikan gerakan jalan, lari, dan melompat dengan isyarat
 - ☞ Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan.
 - **Konfirmasi**
Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
 - ☞ Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/diajarkan
 - ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan

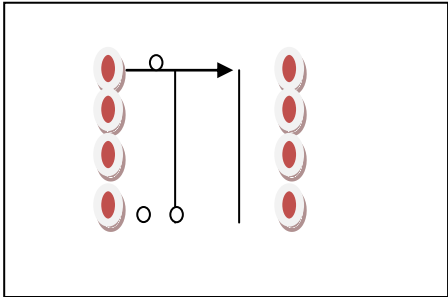
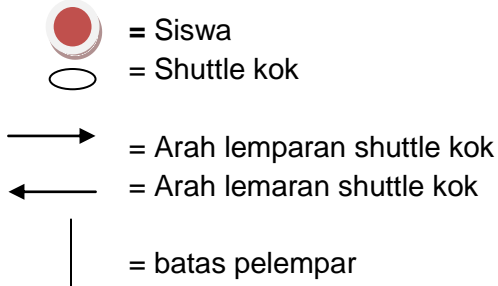




- **Kegiatan Penutup**

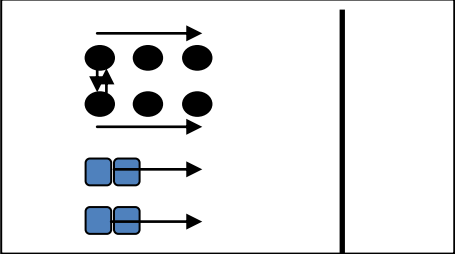
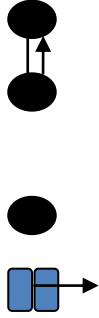
Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan bola voli mini

T. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Pluit
- Cone
- Bola

Permainan Kecil Yang diterapkan	Keteranngan
<p style="text-align: center;">Perang Kok</p> 	 <p>  = Siswa  = Shuttle kok  = Arah lemparan shuttle kok  = Arah lemaran shuttle kok = batas pelempar </p> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa dibagi 2 kelompok dan di sama ratakan jumlah pemainnya dalam 2 kelompok tersebut. 8. Masing masing kelompok terpisah lalu saling berhadapan dengan dibatasi oleh jarak dari penanda cone. 9. Di wailayah masing masing kelompok terdapat shuttle kok yang terbagi rata dari guru. 10. Permainan dimulai ketika ada aba-

	<p>aba dari guru, masing masing kelompok siswa saling melempar shuttle kok ke wilayah lawan dengan waktu yang ditentukan oleh guru.</p> <p>11. Apabila shuttle kok terjatuh di antara pembatas atau di tengah-tengah kelompok maka tidak boleh diambil shuttle kok tersebut.</p> <p>12. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak melemparkan shuttle kok ke daerah lawan, mereka yang wilayahnya banyak shuttle kok terjatuh dinyatakan kalah.</p>
<p>Permainan Kecil Yang diterapkan</p>	<p>Keterangan</p>
<p>Lomba Jalan Kepiting dan Berkuda</p> 	 <p>= Siswa sedang berhadapan, dan melakukan “toss” sambil berjalan kepinging atau <i>sliding</i> ke garish finish</p> <p>= Siswa</p> <p>= Siswa sedang berpegangan pundak pada temannya, dan melakukan gerakan <i>galloping</i>/berkuda bersama-sama dengan tempat yang dituju</p> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi 2 kelompok dan di sama ratakan jumlah pemainnya dalam 2 kelompok tersebut. 2. Masing masing kelompok terpisah lalu saling berhadapan dengan dibatasi oleh jarak dari penanda cone. 3. Di wailayah masing masing kelompok terdapat shuttle kok yang terbagi rata

	<p>dari guru.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Permainan dimulai ketika ada aba-aba dari guru, masing masing kelompok siswa saling melempar shuttle kok ke wilayah lawan dengan waktu yang ditentukan oleh guru.5. Apabila shuttle kok terjatuh di antara pembatas atau di tengah-tengah kelompok maka tidak boleh diambil shuttle kok tersebut.6. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak melemparkan shuttle kok ke daerah lawan, mereka yang wilayahnya banyak shuttle kok terjatuh dinyatakan kalah.
--	---