

LAMPIRAN 1: RUBRIK PENULISAN REFLEKSI

 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi				
Program Pengembangan Kompetensi Guru PJOK 2024				
Aspek : Pemikiran reflektif terkait pengalaman belajar/pembelajaran				
Indikator	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
1. Pengalaman belajar/pembelajaran yang baru saja diperoleh	Peserta mencantumkan 4-5 indikator dalam refleksinya	Peserta mencantumkan 3 indikator dalam refleksinya	Peserta mencantumkan 2 indikator dalam refleksinya	Peserta mencantumkan 1 indikator dalam refleksinya
2. Emosi-emosi yang dirasakan terkait pengalaman belajar/pembelajaran yang dilakukan				
3. Hal yang sudah baik berkaitan dengan proses belajar/pembelajaran				
4. Hal yang perlu diperbaiki terkait dengan proses belajar/pembelajaran				
5. Keterkaitan terhadap kompetensi kepribadian dan sosial guru				

Gambar 1 Pemikiran reflektif terkait pengalaman pembelajaran

 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi				
Program Pengembangan Kompetensi Guru PJOK 2024				
Aspek : Analisis untuk implementasi dalam konteks Guru PJOK				
Indikator	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
1. Memunculkan pertanyaan kritis yang berhubungan dengan konsep materi dan menggalinya lebih jauh	Refleksi peserta menunjukkan hasil analisis terhadap 3-4 indikator	Refleksi peserta menunjukkan hasil analisis terhadap 2 indikator	Refleksi peserta menunjukkan hasil analisis terhadap 1 indikator	Refleksi peserta tidak menunjukkan hasil analisis terhadap 1 indikator pun
2. Mengolah materi yang dipelajari dengan pemikiran sendiri sehingga tergali wawasan (insight) baru				
3. Menganalisis tantangan yang sesuai dengan konteks asal Guru PJOK (baik tingkat sekolah maupun daerah)				
4. Memunculkan alternatif solusi terhadap tantangan yang ditemukan				

Gambar 2 Analisis untuk implementasi dalam konteks Guru PJOK



Aspek : Membuat keterhubungan

Indikator	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
1. Pengalaman masa lalu	Peserta mengaitkan 3-4 indikator dalam refleksinya	Peserta mengaitkan 2 indikator dalam refleksinya	Peserta mengaitkan 1 indikator dalam refleksinya	Peserta tidak mengaitkan satu indikator pun dalam refleksinya
2. Penerapan di masa mendatang				
3. Konsep atau praktik baik yang dilakukan (bisa dari modul yang lain atau dari sumber lain di luar bahan ajar)				
4. Konsep atau praktik baik yang dilakukan dari mata pelajaran dan kegiatan lain di sekolah				

Gambar 3 Membuat keterhubungan

LAMPIRAN 2: FRAMEWORK GIBBS

Graham Gibbs adalah tokoh Pendidikan yang terkenal dengan bukunya yang berjudul *Learning By Doing*, dimana beliau mengatakan bahwa seseorang itu belajar berdasarkan pengalaman yang terjadi pada dirinya. Pada *frameworknya*, Gibbs mengenalkan 6 tahapan mulai dari *description, feelings, evaluation, analysis, conclusion*, dan *action plan*.

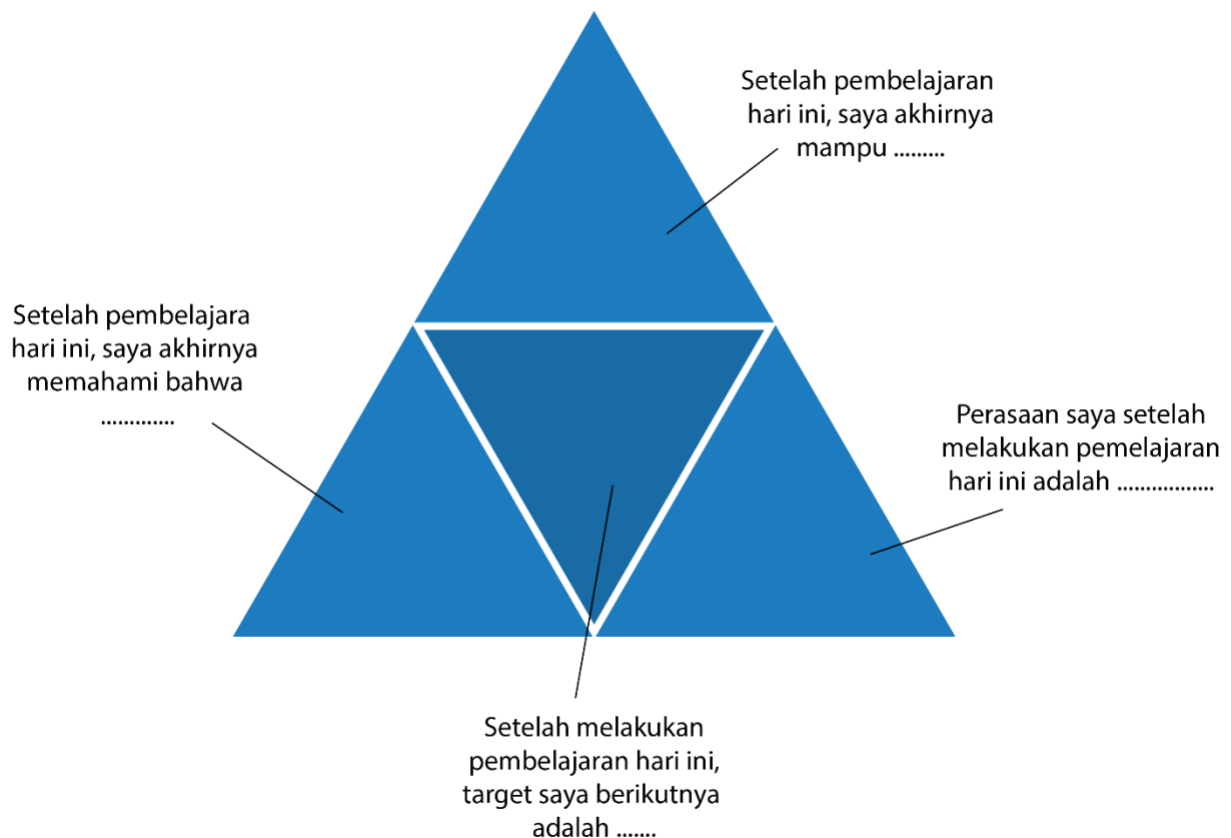
TAHAP	CONTOH PERTANYAAN	JAWABAN
DESKRIPSI	1. Apa yang terjadi/dipelajari/dialami 2. Kapan itu terjadi/dipelajari/dialami 3. Siapa saja yang terlibat dalam kejadian/kegiatan pembelajaran? 4. Apa saja yang saya/kita/peserta didik lakukan dalam kejadian itu? 5. Apa hasilnya?	
PERASAAN	1. Apa perasaan yang muncul saat itu? 2. Apa yang muncul di pikiran saat itu? 3. Apa/bagaimana emosi, keyakinan, nilai kebajikan universal, atau pola pikir yang mempengaruhi pada saat kejadian? 4. Apa yang akan dirasakan oleh orang lain pada kejadian yang itu? 5. Apa pendapat kita tentang kejadian/pembelajaran yang sudah kita alami?	
EVALUASI	1. Bagaimana hasilnya? (fokus pada hal positif dan negative, meski salah satunya akan lebih dominan) 2. Apa hal baik dan buruk dari pengalaman/kejadian itu? 3. Apa yang sudah berjalan dengan baik? Apa yang tidak?	

	4. Apa kontribusi yang sudah kita berikan? Yang baik? Yang buruk? 5. Apakah kita sudah merasa bahwa kita sudah bisa menyelesaikan masalah yang kita alami dengan baik? 6. Apakah kita merasa bahwa respon yang kita berikan pada kejadian positif yang kita alami sudah baik?	
ANALISIS	1. Apa yang membuat peristiwa/pembelajaran yang kita alami berjalan baik? Dengan buruk? 2. Bagaimana teori yang saya tahu menjelaskan/berhubungan dengan apa yang terjadi? 3. Bagaimana pengalaman saya jika dibandingkan dengan teori atau literatur yang ada? 4. Penelitian/teori/model apa yang dapat membantu saya memahami kejadian/pembelajaran yang saya alami? 5. Adakah cara lain untuk menanggapi/merespon kejadian ini? 6. Adakah orang/teori/model/cara/kegiatan lain yang dapat membantu saya atau memperbaiki keadaan?	

KESIMPULAN	1. Apa makna/pembelajaran yang didapatkan setelah kejadian ini? 2. Apa yang sekarang bisa dilakukan dengan lebih baik? 3. Bagaimana kita bisa atau seharusnya melakukan sesuatu dengan cara yang berbeda? 4. Keterampilan apa yang saya butuhkan untuk mengatasi kejadian ini dengan lebih baik?	
RENCANA TINDAK LANJUT	1. Bagaimana/dimana/kapan saya dapat menggunakan pengetahuan/keterampilan/pengalaman baru saya? 2. Bagaimana saya bisa menyesuaikan atau meningkatkan pengetahuan/keterampilan/ pengalaman baru ini? 3. Jika kejadian yang sama terjadi lagi, hal beda apa yang akan saya lakukan?	

(Grant, McKimm, & Murphy, 2017)

LAMPIRAN 2: MODEL SEGITIGA REFLEKSI



Segitiga refleksi merupakan alur yang menyatakan pemahaman, peningkatan diri dan menentukan target pembelajaran berikutnya. Meskipun dinamakan segitiga, refleksi ini terdiri dari empat kalimat rumpang yang harus dilengkapi, yaitu:

- 1) Setelah pembelajaran ini akhirnya saya memahami...
- 2) Setelah pembelajaran ini akhirnya saya mampu...
- 3) Setelah pembelajaran hari ini perasaan saya
- 4) Setelah pembelajaran ini target saya berikutnya...

LAMPIRAN 3: DEAL

Model refleksi praktik pembelajaran dan asesmen selanjutnya adalah model DEAL. Model DEAL ini adalah Description, Examination, and Articulation of Learning (DEAL). Adapun yang mengembangkan model DEAL ini, yaitu Ash dan Clayton (2009).

Description, di sini adalah mendeskripsikan pengalaman yang dialami dengan menceritakan unsur 5W+1H (Apa/What, Siapa/Who, Dimana/Where, Kapan/When, Mengapa/Why, dan Bagaimana/How)

EXAMINATION, DI SINI ADALAH MENGANALISIS PENGALAMAN TERSEBUT DENGAN MEMBANDINGKANNYA TERHADAP TUJUAN/RENCANA YANG TELAH DIBUAT SEBELUMNYA;

ARTICULATION OF LEARNING, DI SINI ADALAH MENJELASKAN HAL YANG DIPELAJARI DAN RENCANA UNTUK PERBAIKAN DI MASA MENDATANG.

LAMPIRAN 4: REFLEKSI TOPI

Metode “ Six Thinking Hats” diciptakan oleh Dr Edward de Bono pada tahun 1980 dan diperkenalkan dalam bukunya “ 6 Topi Berpikir” pada tahun 1985.



Fokus pada pemikiran objektif, berdasarkan fakta, data, dan informasi. Menekankan pentingnya mengumpulkan informasi yang akurat dan relevan untuk membuat keputusan yang tepat

Contoh pertanyaan:

1. berapa banyak informasi yang saya miliki dalam situasi ini?
2. informasi atau data apa yang saya apa yang saya lewatkan?



Mengevaluasi situasi dari sudut pandang negatif, Anda harus memahami risiko dan jebakan yang mengelilinginya. Ini bisa sangat membantu ketika keputusan bisa memiliki konsekuensi serius.

Contoh pertanyaan:

1. Masalah apa yang bisa terjadi
2. Kesulitan apa yang mungkin timbul dalam melakukan ini?
3. apasaja potensi risikonya



Menilai masalah dari perspektif strategis untuk mengelola proses berpikir. Ini berguna ketika banyak sudut pandang atau ide perlu disajikan, dan Anda harus mengatur dan memprioritaskannya secara efektif.



Mendekati masalah dengan pikiran terbuka dan secara aktif mencari solusi baru dan kreatif.

Contoh pertanyaan:

1. apalagi yang bisa saya lakukan dalam situasi ini?
2. apa aspek positif dalam situasi ini?
3. apakah ada pilihan lain?



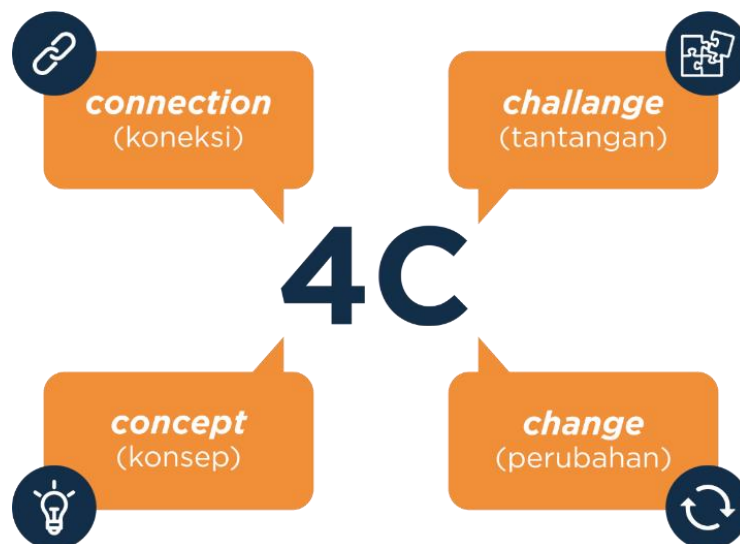
Mewakili optimisme dan kepositifan. Ini membantu Anda mengevaluasi situasi dengan potensi manfaat dan peluang, dan mendekatinya dengan perspektif positif.



Mengekspresikan reaksi emosional Anda terhadap masalah saat ini tanpa perlu membenarkan atau menjelaskannya. Ini dapat sangat membantu ketika suatu masalah mungkin sangat kompleks atau bermuatan emosional dan memerlukan pendekatan yang lebih halus.

1. Apa yang saya rasakan saat ini?
2. Apa yang dikatakan intuisi saya tentang ini?
3. Apakah saya menyukai atau tidak menyukai situasi ini?

LAMPIRAN 5: 4C



Gambar 4 4C

Empat C merupakan terjemahan dari komponen *Connection*, *Challenge*, *Concept*, *Change* yang dikembangkan oleh Ritchart, Church, dan Morrison (2011), Empat C ini diterjemahkan menjadi komponen Koneksi, Tantangan, Konsep, dan Perubahan yang terjadi.

<i>Connection</i> (koneksi) Ceritakan keterkaitan materi yang sudah Anda pelajari dengan peran Anda.	
<i>Challenge</i> (tantangan) Adakah ide, materi, atau pendapat dari narasumber yang berbeda dari praktik yang Anda jalankan selama ini? Jelaskan.	
<i>Concept</i> (konsep) Ceritakan konsep-konsep utama yang Anda pelajari dan menurut Anda penting untuk terus dibawa selama menjalankan peran Anda?	
<i>Change</i> (perubahan) Ceritakan sebuah perubahan dalam diri Anda yang ingin Anda lakukan setelah pembelajaran pada hari ini? Apa dampak proses pembelajaran yang sudah berlangsung? Apakah akan mendorong Anda untuk melakukan sebuah perubahan di masa mendatang?	

LAMPIRAN 6: MODEL CUACA

Model cuaca digunakan sebagai sarana untuk memfasilitasi praktik reflektif kritis. Pada dasarnya adalah bahwa cuaca adalah sesuatu yang dibicarakan oleh orang-orang setiap hari. Model Cuaca

terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang mewakili cuaca cerah (*sunshine*), hujan (*rain*), kabut (*fog*), salju (*snow*), petir (*lightning*), angin (*wind*), dan badai (*storm*).

 Apa saja hal-hal yang telah berjalan dengan baik?	
 Apa saja hal-hal yang menantang?	
 Apakah ada hal-hal yang membuat Anda tidak dapat melihat dengan jelas, atau tidak yakin apa yang harus dilakukan?	
 Apakah ada hal-hal yang berbeda dari yang Anda ketahui/lihat selama ini?	
 Apakah ada hal-hal yang mengejutkan Anda? Apakah ada sesuatu yang mengubah Anda, atau menyebabkan Anda mengubah apa yang telah Anda ketahui sebelumnya?	
 Apakah ada konflik selama pembelajaran berlangsung? Mengapa dan bagaimana Anda menanggapi?	

LAMPIRAN 7: 4F ATAU 4P



Gambar 5 4F atau 4P

Facts (Peristiwa) Contoh pertanyaan: Peristiwa apa yang akan terjadi?	
Feelings (Perasaan) Contoh pertanyaan: Perasaan apa yang muncul?	
Finding (Pembelajaran) Contoh pertanyaan: pembelajaran apa yang diambil?	
Future (Penerapan/Perubahan) contoh pertanyaan: Bagaimana pembelajaran dapat digunakan di masa depan?	

LAMPIRAN 8: PAPAN CERITA REFLEKTIF (*STORYBOARD*)

Model praktik pembelajaran dan asesmen yang terakhir adalah model papan cerita reflektif atau yang disebut dengan *storyboard*. Model papan cerita reflektif ini terdiri dari 4 gambar bersambung yang mengilustrasikan refleksi Anda tentang suatu peristiwa, kemudian di setiap gambar diberi penjelasan singkat untuk setiap gambar.

Saat melakukan refleksi dan asesmen menggunakan model ini, yang perlu Anda lakukan adalah menggambar papan cerita. Gambar apa yang menjadi refleksi Anda selama proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Ceritakan dalam bentuk gambar dengan cerita yang bersambung. Anda bisa menggunakan gambar/foto yang didapatkan dari internet yang bisa mewakili refleksi Anda.

Buatlah gambar bersambung yang mengilustrasikan refleksi Anda tentang hari ini dan berilah penjelasan singkat untuk setiap gambar	
Gambar 1	Gambar 2
Penjelsan:	Penjelasan:
Gambar 3	Gambar 4
Penjelasan:	Penjelasan: