

KISI-KISI SOAL ASTS GANJIL

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 167 JAKARTA
 Mata Pelajaran : PJOk
 Fase / Kelas : D / IX
 Semester : Ganjil
 Cakupan Materi : Permainan Bola Besar dan Permainan Bola Kecil
 Tujuan Pembelajaran : -
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda
 Rencana Pelaksanaan : Kamis 17 September 2026
 Alokasi Waktu : 90 menit

Kisi-kisi disusun mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah disahkan pada berkas Perangkat Perencanaan Pembelajaran semester berjalan. Seluruh butir mengukur penguasaan materi pokok yang tercantum pada cakupan materi di atas.

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
1	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	1	C1
2	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	2	C1
3	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	3	C1
4	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	4	C1
5	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	5	C1
6	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	6	C1
7	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	7	C1
8	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	8	C1
9	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	9	C1
10	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah bola basket, murid dapat menyebutkan tokoh penciptanya.	PG	10	C1
11	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat	PG	11	C1

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
			menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.			
12	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	12	C1
13	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	13	C1
14	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	14	C1
15	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	15	C1
16	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	16	C1
17	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	17	C1
18	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	18	C1
19	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	19	C1
20	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan pertanyaan mengenai sejarah softball, murid dapat menyebutkan nama tokoh penemu olahraga softball.	PG	20	C1
21	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan sebuah skenario krusial akhir pertandingan, murid dapat menganalisis dan memilih lebih dari satu opsi tindakan/keputusan sah yang menghasilkan kemenangan.	PGK	21	C4
22	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan sebuah skenario krusial akhir pertandingan, murid dapat menganalisis dan memilih lebih dari satu opsi tindakan/keputusan	PGK	22	C4

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
			sah yang menghasilkan kemenangan.			
23	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan sebuah skenario krusial akhir pertandingan, murid dapat menganalisis dan memilih lebih dari satu opsi tindakan/keputusan sah yang menghasilkan kemenangan.	PGK	23	C4
24	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan sebuah skenario krusial akhir pertandingan, murid dapat menganalisis dan memilih lebih dari satu opsi tindakan/keputusan sah yang menghasilkan kemenangan.	PGK	24	C4
25	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan sebuah skenario krusial akhir pertandingan, murid dapat menganalisis dan memilih lebih dari satu opsi tindakan/keputusan sah yang menghasilkan kemenangan.	PGK	25	C4
26	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan situasi <i>fly ball</i> terpop/tertangkap di <i>outfield</i> , murid dapat menganalisis taktik serta aturan berlari bagi <i>base runner</i> (<i>tag-up</i>).	PGK	26	C4
27	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan situasi <i>fly ball</i> terpop/tertangkap di <i>outfield</i> , murid dapat menganalisis taktik serta aturan berlari bagi <i>base runner</i> (<i>tag-up</i>).	PGK	27	C4
28	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan situasi <i>fly ball</i> terpop/tertangkap di <i>outfield</i> , murid dapat menganalisis taktik serta aturan berlari bagi <i>base runner</i> (<i>tag-up</i>).	PGK	28	C4
29	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan situasi <i>fly ball</i> terpop/tertangkap di <i>outfield</i> , murid dapat menganalisis taktik serta aturan berlari bagi <i>base runner</i> (<i>tag-up</i>).	PGK	29	C4
30	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan situasi <i>fly ball</i> terpop/tertangkap di <i>outfield</i> , murid dapat menganalisis taktik serta aturan berlari bagi <i>base runner</i> (<i>tag-up</i>).	PGK	30	C4
31	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai skor dan ukuran lapangan, murid dapat menilai kebenaran/kesalahan masing-masing pernyataan.	BSK	31	C2

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
32	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai skor dan ukuran lapangan, murid dapat menilai kebenaran/kesalahan masing-masing pernyataan.	BSK	32	C2
33	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai skor dan ukuran lapangan, murid dapat menilai kebenaran/kesalahan masing-masing pernyataan.	BSK	33	C2
34	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai skor dan ukuran lapangan, murid dapat menilai kebenaran/kesalahan masing-masing pernyataan.	BSK	34	C2
35	TP-1	Permainan Bola Besar (Bola Basket)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai skor dan ukuran lapangan, murid dapat menilai kebenaran/kesalahan masing-masing pernyataan.	BSK	35	C2
36	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai hakikat, asal-usul, dan organisasi pencak silat (IPSI), murid dapat menilai kebenaran/kesalahannya.	BSK	36	C2
37	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai hakikat, asal-usul, dan organisasi pencak silat (IPSI), murid dapat menilai kebenaran/kesalahannya.	BSK	37	C2
38	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai hakikat, asal-usul, dan organisasi pencak silat (IPSI), murid dapat menilai kebenaran/kesalahannya.	BSK	38	C2
39	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai hakikat, asal-usul, dan organisasi pencak silat (IPSI), murid dapat menilai kebenaran/kesalahannya.	BSK	39	C2
40	TP-2	Permainan Bola Kecil (Softball)	Disajikan tiga buah pernyataan mengenai hakikat, asal-usul, dan organisasi pencak silat (IPSI), murid dapat menilai kebenaran/kesalahannya.	BSK	40	C2

Keterangan: PG = pilihan ganda, PGK = pilihan ganda kompleks, BSK = benar-salah kompleks, U = uraian. Baris yang tidak terpakai dihapus; baris ditambahkan bila jumlah butir lebih dari 40.

Acuan Level Kognitif

Level	Kategori	Uraian
C1	Mengingat	Menyebutkan atau mengenali kembali istilah, prinsip, dan fakta
C2	Memahami	Menjelaskan makna, menafsirkan, atau memberi contoh
C3	Menerapkan	Menggunakan konsep pada situasi baru yang serupa
C4	Menganalisis	Menguraikan hubungan antarbagian, membandingkan, menemukan sebab
C5	Mengevaluasi	Menilai ketepatan, memberi pertimbangan berdasarkan kriteria
C6	Mencipta	Menyusun rancangan atau solusi baru dari unsur yang tersedia

Petunjuk pengisian: kolom TP diisi kode tujuan pembelajaran sesuai ATP; kolom Materi Pokok diisi lingkup materi yang diujikan; kolom Indikator Soal diisi rumusan perilaku murid yang diukur, diawali penyebutan stimulus (contoh: "Disajikan tabel, murid menentukan ..."); kolom Bentuk diisi PG/PGK/BSK; kolom Level diisi C1–C6.