MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah	**:**	**.....**
Nama Penyusun	**:**	**.....**
NIP	**:**	**.....**
Mata pelajaran	**:**	**PJOK**
Fase D, Kelas / Semester	**:**	**VII (Tujuh) / I (Ganjil)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PJOK
BAB 1: PERMAINAN BOLA BASKET

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	**:**	**SMP NEGERI 1 BULANGO TIMUR**
Nama Penyusun	**:**	**SEPTIAN KASIM,S.Pd**
Mata Pelajaran	**:**	**PJOK**
Kelas / Fase /Semester	**:**	**VII / D / I (Ganjil)**
Alokasi Waktu	**:**	**9 JP (3 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran	**:**	**2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal**: Peserta didik umumnya telah mengenal permainan bola basket melalui media atau memainkannya secara informal. Namun, pemahaman formal mengenai teknik dasar (gerak spesifik) dan peraturan masih terbatas.
- **Minat**: Sebagian besar peserta didik memiliki minat terhadap permainan bola, terutama yang bersifat permainan tim dan kompetitif.
- **Latar Belakang**: Peserta didik memiliki latar belakang kemampuan motorik dan tingkat kebugaran jasmani yang beragam.
- **Kebutuhan Belajar**:
  - **Visual**: Membutuhkan peragaan/demonstrasi langsung dari guru, video pembelajaran, dan gambar teknik dasar.
  - **Auditori**: Membutuhkan penjelasan, instruksi, dan umpan balik verbal yang jelas dan ringkas.
  - **Kinestetik**: Membutuhkan porsi praktik yang dominan untuk mencoba, merasakan, dan mengulang gerakan secara langsung.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**:
  - **Konseptual**: Memahami tujuan permainan invasi bola basket, konsep gerak spesifik (melempar, menangkap, menggiring, menembak), dan aturan dasar permainan.
  - **Prosedural**: Mampu melakukan langkah-langkah teknik dasar melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola dengan benar.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Meningkatkan kebugaran jasmani, membangun kerja sama tim (kolaborasi), menumbuhkan sportivitas, dan dapat menjadi alternatif kegiatan rekreasi yang menyehatkan.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi ini menuntut koordinasi antara mata, tangan, dan kaki, serta pemahaman ruang dan kerja sama tim.
- **Struktur Materi**: Pembelajaran disusun secara sistematis, dimulai dari gerak paling fundamental (melempar dan menangkap), dilanjutkan dengan gerak yang lebih kompleks (menggiring dan pivot), dan diakhiri dengan gerak tujuan utama permainan (menembak bola ke ring).

- **Integrasi Nilai dan Karakter**:
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan sebagai wujud syukur atas kesehatan.
  - **Bernalar Kritis**: Menganalisis gerakan yang efektif dan efisien untuk melewati lawan atau memberikan umpan kepada teman.
  - **Kreativitas**: Mencari variasi gerakan dalam permainan untuk mencetak poin atau bertahan.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong**: Bekerja sama dalam latihan berpasangan maupun berkelompok, dan menerapkan kerja sama tim dalam permainan.
  - **Kemandirian**: Berlatih dengan sungguh-sungguh untuk meningkatkan keterampilan individu.
  - **Kepedulian**: Saling membantu teman yang mengalami kesulitan dan menjaga keselamatan bersama saat beraktivitas.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Menjaga kesehatan jasmani sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- **Kewargaan**: Menunjukkan sikap sportif, menghargai perbedaan kemampuan teman, dan mengikuti aturan main yang disepakati bersama.
- **Penalaran Kritis**: Menganalisis dan mengevaluasi efektivitas penggunaan berbagai jenis lemparan (passing) dalam situasi permainan yang berbeda.
- **Kreativitas**: Menghasilkan gagasan dan strategi gerak untuk melewati lawan saat menggiring bola.
- **Kolaborasi**: Bekerja sama secara efektif dalam satu tim untuk mencapai tujuan bersama (mencetak poin).
- **Kemandirian**: Mengambil inisiatif untuk berlatih dan memperbaiki kesalahan teknik secara mandiri.
- **Kesehatan**: Memahami bahwa bermain bola basket adalah salah satu cara untuk menjaga kebugaran jantung, paru-paru, dan kekuatan otot.
- **Komunikasi**: Menggunakan isyarat verbal dan non-verbal untuk berkomunikasi dengan teman satu tim saat bermain.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Terampil Bergerak**: Menerapkan keterampilan gerak serta mentransfernya ke dalam berbagai situasi gerak; memperagakan strategi gerak yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan capaian keterampilan gerak.
- **Belajar Melalui Gerak**: Membuktikan strategi gerak yang paling efektif dalam situasi gerak yang berbeda; menginvestigasi modifikasi peraturan yang mendukung fair play dan partisipasi inklusif; menerapkan kepemimpinan, kolaborasi, dan pengambilan keputusan kelompok ketika berpartisipasi di dalam berbagai aktivitas jasmani.
- **Bergaya Hidup Aktif**: Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani dan menjelaskan reaksi tubuh terhadap berbagai tingkat intensitas yang berbeda; menjelaskan strategi peningkatan aktivitas jasmani dan pencegahan perilaku sedenter.
- **Memilih Hidup yang Menyehatkan**: Menganalisis risiko kesehatan akibat gaya hidup dan merancang tindakan pencegahan melalui aktivitas jasmani berdasarkan rekomendasi otoritas kesehatan; merancang pola makan sehat berdasarkan analisis kandungan gizi sesuai kebutuhan aktivitas jasmani; serta mempraktikkan prosedur untuk menangani cedera yang berisiko terhadap kesehatan dan keselamatan berdasarkan prinsip pertolongan pertama.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (Biologi)**: Memahami cara kerja sistem gerak manusia (otot, tulang, sendi) dan pentingnya pemanasan untuk mencegah cedera.
- **Matematika**: Menghitung skor permainan, memperkirakan sudut dan kekuatan lemparan untuk mencapai target.
- **Bahasa Indonesia**: Menggunakan istilah-istilah teknis dalam bola basket dengan tepat dan berkomunikasi secara efektif dengan teman.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1 (3 JP)**: Melalui berbagai aktivitas pembelajaran, peserta didik dapat memahami, menganalisis, dan mempraktikkan gerak spesifik melempar (passing) dan menangkap (catching) bola dalam permainan bola basket, serta menunjukkan nilai gotong royong dan kemandirian.
- **Pertemuan 2 (3 JP)**: Melalui berbagai aktivitas pembelajaran, peserta didik dapat memahami, menganalisis, dan mempraktikkan gerak spesifik menggiring (dribbling) dan pivot dalam permainan bola basket, serta menunjukkan nilai kemandirian dan bernalar kritis.
- **Pertemuan 3 (3 JP)**: Melalui berbagai aktivitas pembelajaran, peserta didik dapat memahami, menganalisis, dan mempraktikkan gerak spesifik menembak (shooting) dan rebound dalam permainan bola basket, serta menunjukkan nilai kreativitas dan gotong royong dalam permainan sederhana.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Keterampilan, Pengetahuan Gerak, Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai dalam Permainan Invasi Bola Basket.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran**: Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning).
- **Pendekatan**: Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
    - **Mindful Learning**: Peserta didik memusatkan perhatian pada detail setiap gerakan, menyadari posisi tubuh, dan merasakan kontrol bola saat melakukan teknik dasar.
    - **Meaningful Learning**: Peserta didik memahami fungsi setiap keterampilan (passing, dribbling, shooting) dalam konteks permainan tim dan manfaatnya bagi kesehatan.
    - **Joyful Learning**: Pembelajaran dikemas melalui permainan dan kompetisi yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif.
- **Metode Pembelajaran**: Demonstrasi, Latihan (Drill), Permainan, Diskusi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
    - **Diferensiasi Konten**: Menyediakan materi melalui peragaan langsung, video tutorial, dan poster/gambar teknik.
    - **Diferensiasi Proses**: Peserta didik berlatih secara individu, berpasangan, atau kelompok. Guru memberikan tingkat kesulitan yang berbeda (misal: jarak passing, kecepatan dribbling) sesuai kemampuan siswa. Siswa yang lebih mahir diberi tantangan tambahan.
    - **Diferensiasi Produk**: Penilaian unjuk kerja disesuaikan dengan kemampuan individu, bisa melalui praktik langsung, menjelaskan kembali prosedur, atau menjadi tutor sebaya.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah**: Pemanfaatan lapangan olahraga dan fasilitas sekolah secara maksimal.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Mendorong siswa untuk menonton pertandingan bola basket (jika memungkinkan) untuk menambah wawasan.
- **Mitra Digital**: Memanfaatkan platform video seperti YouTube untuk mencari referensi video tutorial teknik dasar bola basket.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik**: Lapangan yang aman, bersih, dan dilengkapi dengan peralatan yang memadai (bola cukup, penanda/cones, ring basket).
- **Ruang Virtual**: Google Classroom atau grup WhatsApp untuk berbagi materi tambahan dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- **Budaya Belajar**: Menciptakan suasana belajar yang positif, suportif, sportif, dan inklusif di mana setiap siswa merasa nyaman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring**: Video tutorial teknik dasar dari kanal olahraga terpercaya di YouTube.
- **Forum Diskusi Daring**: Forum tanya jawab di Google Classroom.
- **Penilaian Daring**: Kuis singkat mengenai aturan dan istilah permainan menggunakan Google Forms.
- **Media Presentasi Digital**: Guru menggunakan slide presentasi untuk menjelaskan konsep dan aturan permainan.
- **Media Publikasi Digital**: Dokumentasi kegiatan (foto/video) dapat diunggah ke media sosial sekolah sebagai bentuk apresiasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

- **Topik**: Gerak Spesifik Melempar (Passing) dan Menangkap (Catching)
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
  - **Pembukaan**: Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran siswa.
  - **Apersepsi**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Siapa yang pernah bermain atau menonton bola basket? Gerakan apa yang paling sering kalian lihat?"
  - **Motivasi**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat menguasai teknik melempar dan menangkap untuk kerja sama tim.
  - **Pemanasan**: Pemanasan statis dan dinamis, dilanjutkan permainan kecil yang melatih kesigapan tangan dan mata. (Joyful)
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
  - **Eksplorasi**: Guru mendemonstrasikan 3 jenis passing dasar (chest pass, bounce pass, overhead pass) dan teknik menangkap bola yang benar. (Mindful: siswa mengamati detail gerakan).
  - **Latihan**: Siswa berlatih secara berpasangan, dimulai dari jarak dekat lalu bertambah jauh. (Meaningful: memahami pentingnya akurasi).
  - **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Proses**: Siswa dengan kemampuan motorik kurang berlatih dengan jarak lebih dekat. Siswa yang sudah mahir dapat mencoba passing sambil bergerak.
    - **Produk**: Siswa menunjukkan kemampuannya melakukan ketiga jenis passing secara benar kepada pasangannya.
  - **Aplikasi**: Bermain modifikasi "Lempar Tangkap Bola Lima" atau "Kucing-kucingan" dalam kelompok untuk menerapkan keterampilan dalam situasi permainan. (Joyful)
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
  - **Refleksi**: Siswa diminta menyampaikan apa yang telah dipelajari dan kesulitan yang dihadapi.
  - **Rangkuman**: Guru memberikan penguatan dan merangkum poin-poin kunci teknik.
  - **Tindak Lanjut**: Menugaskan siswa mengamati video pertandingan untuk

melihat penerapan berbagai jenis passing.
    - **Penutup**: Pendinginan, doa, dan salam.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

- **Topik**: Gerak Spesifik Menggiring (Dribbling) dan Pivot
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
    - Sama seperti pertemuan 1, dengan apersepsi mengulas kembali materi passing.
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
    - **Eksplorasi**: Guru mendemonstrasikan teknik dribbling (rendah dan tinggi) dan gerakan pivot. (Mindful: siswa merasakan pantulan bola dan tumpuan kaki pivot).
    - **Latihan**: Siswa berlatih dribbling di tempat (tangan kanan, kiri, bergantian), lalu dribbling sambil berjalan lurus, dan dilanjutkan dengan dribbling zig-zag melewati rintangan (cones). (Meaningful: memahami fungsi dribbling untuk bergerak dengan bola).
    - **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
        - **Proses**: Tingkat kecepatan dribbling dan kerapatan rintangan disesuaikan. Siswa mahir diberi tantangan dribbling sambil mengangkat kepala atau menggunakan dua bola.
        - **Produk**: Siswa mampu melakukan dribbling zig-zag melewati 5 rintangan tanpa kehilangan kontrol bola.
    - **Aplikasi**: Lomba dribbling estafet antar kelompok. (Joyful)
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
    - Sama seperti pertemuan 1, fokus refleksi pada kesulitan mengontrol bola.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

- **Topik**: Gerak Spesifik Menembak (Shooting) dan Rebound
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
    - Sama seperti pertemuan 1, dengan apersepsi mengulas materi dribbling.
- **KEGIATAN INTI (90 MENIT)**
    - **Eksplorasi**: Guru mendemonstrasikan teknik shooting (menggunakan satu tangan) dan konsep rebound. (Mindful: fokus pada pelepasan bola dan follow-through).
    - **Latihan**: Siswa berlatih gerakan shooting tanpa bola, lalu dengan bola ke arah dinding/teman. Dilanjutkan dengan latihan menembak ke ring dari jarak dekat. (Meaningful: memahami tujuan utama permainan adalah mencetak poin).
    - **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
        - **Proses**: Jarak menembak ke ring disesuaikan dengan kemampuan. Siswa mahir dapat mencoba menembak dari posisi yang lebih jauh atau setelah melakukan satu kali dribble.
        - **Produk**: Siswa mampu melakukan 5 kali percobaan shooting dari titik yang ditentukan.

    - **Aplikasi**: Lomba shooting antar kelompok, di mana setiap anggota kelompok menembak secara bergantian dan poin diakumulasikan. (Joyful)
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
    - Sama seperti pertemuan 1, fokus refleksi pada akurasi tembakan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab**: Mengajukan pertanyaan di awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang bola basket.
- **Kuis Singkat**: Kuis lisan tentang istilah-istilah dasar dalam bola basket.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab**: Selama proses pembelajaran, guru bertanya tentang prosedur dan tujuan setiap gerakan. Contoh: "Mengapa saat melakukan bounce pass, bola dipantulkan lebih dekat ke penerima?"
- **Diskusi Kelompok**: Siswa berdiskusi untuk menganalisis kesalahan umum yang terjadi saat melakukan teknik dasar.
- **Observasi**: Guru mengamati dan menilai unjuk kerja (keterampilan proses) siswa selama latihan menggunakan lembar observasi/ceklist.
- **Latihan Soal/LKPD**: Siswa mengisi LKPD yang berisi tugas mengurutkan langkah-langkah sebuah teknik.
- **Produk (Proses)**: Unjuk kerja keterampilan melempar, menangkap, menggiring, dan menembak selama sesi latihan.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek)**: Secara berkelompok, siswa membuat sebuah rangkaian gerak sederhana yang mengkombinasikan minimal 3 gerak spesifik (misal: dribbling - pivot - passing) dan menampilkannya.
- **Praktik (Kinerja)**: Tes keterampilan di akhir bab untuk menilai penguasaan gerak spesifik. Contoh:
    - Melakukan dribbling zig-zag melewati 5 rintangan dalam batas waktu tertentu.
    - Memasukkan bola ke ring sebanyak mungkin dari 5 kali percobaan pada titik yang ditentukan.
- **Tes Tertulis**: Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep, prosedur gerak, dan aturan dasar.
    - **Contoh Tes Tertulis**:
        - **Pilihan Ganda**
            1. Gerakan memutar badan dengan salah satu kaki sebagai poros untuk melindungi bola dari lawan disebut...
               A. Shooting
               B. Dribbling
               C. Rebound
               D. Pivot
            2. Lemparan yang paling efektif untuk operan jarak dekat tanpa hadangan lawan adalah...

A. Bounce Pass
B. Chest Pass
C. Overhead Pass
D. Baseball Pass

3. Untuk menghindari sergapan lawan, seorang pemain sebaiknya melakukan dribble...
   A. Tinggi
   B. Sedang
   C. Rendah
   D. Cepat
4. Lemparan yang dilakukan dengan memantulkan bola ke lantai terlebih dahulu disebut...
   A. Chest Pass
   B. Overhead Pass
   C. Bounce Pass
   D. Jump Pass
5. Tujuan utama dari permainan bola basket adalah...
   A. Menggiring bola secepat mungkin
   B. Melempar bola sejauh mungkin
   C. Memasukkan bola ke keranjang lawan
   D. Melakukan pivot seindah mungkin
6. Gerakan mengambil bola yang gagal masuk ke dalam ring disebut...
   A. Passing
   B. Shooting
   C. Rebound
   D. Blocking
7. Jumlah pemain bola basket yang bermain di lapangan untuk satu tim adalah...
   A. 3 orang
   B. 5 orang
   C. 6 orang
   D. 11 orang
8. Saat melakukan chest pass, posisi bola pada awalnya berada di...
   A. Atas kepala
   B. Depan dada
   C. Samping pinggang
   D. Bawah lutut
9. Pelanggaran yang terjadi karena pemain membawa bola lebih dari dua langkah tanpa melakukan dribble disebut...
   A. Foul
   B. Traveling
   C. Double Dribble
   D. Back Ball
10. Lemparan yang digunakan untuk mengoper bola melewati hadangan

lawan yang tinggi adalah...
A. Chest Pass
B. Bounce Pass
C. Overhead Pass
D. Underhand Pass

- **Esai**

1. Jelaskan tiga langkah utama dalam melakukan tembakan (shooting) satu tangan dalam permainan bola basket!
2. Menurutmu, mengapa dalam permainan bola basket kerja sama tim lebih penting daripada kemampuan individu yang menonjol? Jelaskan alasanmu!
3. Jelaskan perbedaan antara Chest Pass dan Bounce Pass! Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan masing-masing operan tersebut?
4. Apa fungsi dari gerakan pivot dalam permainan bola basket? Jelaskan mengapa gerakan ini penting untuk dikuasai!
5. Rancanglah sebuah latihan sederhana yang dapat kamu lakukan sendiri di rumah untuk meningkatkan keterampilan menggiring (dribbling) bola!

Mengetahui,	....., ... 20..
Kepala Sekolah	Guru Mata Pelajaran
.....	**.....**
NIP.	NIP. .....