CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Madrasah	**:**	**.....**
Nama Penyusun	**:**	**.....**
NIP	**:**	**.....**
Mata pelajaran	**:**	**Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (PJOK)**
Fase C, Kelas / Semester	**:**	**VI (Enam) / I (Ganjil) & II (Genap)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING (KBC)
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN (PJOK)
BAB 1 : AKTIVITAS POLA GERAK DASAR LOKOMOTOR, NONLOKOMOTOR, DAN MANIPULATIF MELALUI PERMAINAN INVASI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	**: .....**
Nama Penyusun	**: .....**
Mata Pelajaran	**: PJOK**
Kelas / Fase / Semester	**: VI (Enam) / C / Ganjil**
Alokasi Waktu	**: 8 JP (4 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran	**: 20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal**: Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar tentang gerak lokomotor (berlari, melompat), nonlokomotor (mengayun), dan manipulatif (melempar, menangkap) pada tingkat sederhana.
- **Minat**: Sebagian besar peserta didik menunjukkan minat pada permainan yang bersifat kompetitif dan membutuhkan kerja sama tim.
- **Latar Belakang**: Peserta didik berasal dari lingkungan sosial yang beragam, namun memiliki semangat kebersamaan dalam aktivitas bermain di sekolah.
- **Kebutuhan Belajar**:
  - **Visual**: Membutuhkan peragaan gerak yang jelas dari guru dan video pembelajaran.
  - **Auditori**: Membutuhkan penjelasan instruksi yang runtut dan motivasi verbal.
  - **Kinestetik**: Membutuhkan kesempatan untuk mencoba langsung, berlatih, dan bermain secara aktif.

C. TEMA KURIKULUM BERBASIS CINTA

- **Topik Panca Cinta**: Cinta Diri dan Sesama Manusia, Cinta Ilmu
- **Materi Insersi**: Membiasakan akhlak terpuji kepada sesama: *ta'awun* (tolong-menolong), *tafahum* (saling memahami), dan *tasamuh* (toleransi). Literasi sebagai sumber ilmu. Adab kepada teman.

D. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**:
  - **Konseptual**: Memahami konsep pola gerak dasar melempar, menangkap, dan menggiring bola dalam konteks permainan invasi sebagai wujud cinta pada kesehatan diri dan kerja sama tim.
  - **Prosedural**: Menerapkan prosedur variasi gerakan melempar, menangkap, dan menggiring bola dengan benar.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Keterampilan kerja sama, komunikasi, dan sportivitas yang dipelajari dapat diterapkan dalam interaksi sosial sehari-hari, menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap sesama.

- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Membutuhkan koordinasi, konsentrasi, dan latihan bertahap.
- **Struktur Materi**: Dimulai dari pengenalan variasi gerak dasar (melempar, menangkap, menggiring) secara terpisah, kemudian digabungkan dalam bentuk permainan sederhana, dan diakhiri dengan permainan yang dimodifikasi.
- **Integrasi Nilai dan Karakter**: Mengintegrasikan nilai-nilai cinta sesama, tanggung jawab, kejujuran, disiplin, dan kerja sama tim dalam setiap aktivitas pembelajaran.

E. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia**: Menyadari bahwa menjaga kesehatan tubuh adalah bentuk rasa syukur dan cinta kepada Sang Pencipta.
- **Kewargaan**: Menunjukkan sikap sportif, menghargai teman, dan memahami aturan main sebagai bagian dari tanggung jawab bersama.
- **Penalaran Kritis**: Menganalisis strategi sederhana dalam permainan untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kreativitas**: Mencoba berbagai variasi gerakan untuk meningkatkan efektivitas dalam bermain.
- **Kolaborasi**: Bekerja sama dalam tim, menunjukkan rasa cinta dan peduli dengan saling mendukung untuk mencapai kemenangan.
- **Kemandirian**: Berinisiatif untuk berlatih dan memperbaiki kesalahan gerak secara mandiri sebagai bentuk cinta pada pengembangan diri.
- **Kesehatan**: Memahami pentingnya aktivitas fisik untuk kesehatan jantung dan kebugaran tubuh sebagai wujud cinta pada diri sendiri.
- **Komunikasi**: Menggunakan komunikasi verbal dan non-verbal yang efektif dan santun untuk berkoordinasi dengan teman satu tim.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Terampil Bergerak**
  Menyesuaikan keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak; mentransfer strategi gerak yang sudah dikuasai ke dalam berbagai situasi gerak yang berbeda; dan menginvestigasi berbagai konsep gerak yang dapat diterapkan untuk meningkatkan capaian keterampilan gerak..
- **Belajar Melalui Gerak**
  Menguji efektivitas penerapan strategi gerak dalam berbagai situasi gerak; merancang peraturan alternatif dan modifikasi permainan untuk mendukung fair play dan partisipasi inklusif; dan menjalankan berbagai peran untuk mencapai keberhasilan kelompok atau tim di dalam berbagai aktivitas jasmani..
- **Bergaya Hidup Aktif**
  Merancang program aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan; mempraktikkan manajemen diri untuk menjaga kebugaran dan kesehatan; dan menunjukkan komitmen untuk menerapkan gaya hidup aktif dan sehat..
- **Memilih Hidup yang Menyehatkan**
  Menganalisis berbagai risiko penyakit tidak menular dan berbagai aktivitas jasmani untuk pencegahannya sesuai rekomendasi otoritas kesehatan; menjelaskan pola makan sehat untuk menunjang aktivitas jasmani berdasarkan informasi kandungan gizi pada makanan; dan mempraktikkan penanganan cedera sedang sesuai pemahaman tentang prinsip pertolongan pertama..

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam**: Konsep gerak, gaya, dan energi yang terjadi saat melempar, menangkap, dan menggiring bola.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial**: Pentingnya kerja sama, komunikasi, dan norma sosial dalam sebuah tim atau kelompok.
- **Bahasa Indonesia**: Kemampuan menyampaikan instruksi dan strategi kepada teman dengan kalimat yang jelas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1**: Peserta didik mampu menjelaskan dan mempraktikkan modifikasi pola gerak dasar variasi melempar dan menangkap bola dengan menunjukkan sikap cinta dan kerja sama. (2 JP)
- **Pertemuan 2**: Peserta didik mampu menjelaskan dan mempraktikkan modifikasi pola gerak dasar variasi menggiring bola dengan kontrol yang baik sebagai wujud cinta pada penguasaan keterampilan. (2 JP)
- **Pertemuan 3 & 4**: Peserta didik mampu menerapkan kombinasi gerak melempar, menangkap, dan menggiring bola dalam permainan bola tangan dengan peraturan yang dimodifikasi, serta menunjukkan nilai-nilai cinta sesama melalui sportivitas dan

kolaborasi tim. (4 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat melakukan operan bola secara berpasangan dan berkelompok dengan akurat.
2. Peserta didik dapat menangkap bola dengan kedua tangan secara aman dan terkontrol.
3. Peserta didik dapat menggiring bola sambil berjalan dan berlari tanpa kehilangan kendali.
4. Peserta didik dapat bekerja sama dalam tim untuk menyerang dan bertahan dalam permainan sederhana.
5. Peserta didik menunjukkan sikap sportif, saling mendukung, dan berkomunikasi dengan baik.

E. IKLIM/BUDAYA MADRASAH

- Menciptakan lingkungan belajar yang positif, aman, dan inklusif di mana setiap peserta didik merasa dihargai.
- Membiasakan budaya saling mendukung dan memotivasi antar teman, menumbuhkan ikatan cinta persahabatan.
- Menanamkan semangat belajar dan mencoba hal baru dengan gembira dan penuh cinta akan ilmu.

F. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Permainan Invasi Bola Tangan sebagai Sarana Menumbuhkan Cinta dan Kerja Sama Tim.

G. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran**: *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan)
- **Pendekatan**: *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
  - **Mindful Learning**: Peserta didik diajak untuk fokus pada setiap gerakan, merasakan koordinasi tubuh, dan menyadari pentingnya setiap peran dalam tim.
  - **Meaningful Learning**: Peserta didik memahami bahwa keterampilan yang dipelajari bukan hanya untuk permainan, tetapi juga untuk membangun karakter, kesehatan, dan rasa cinta pada kebersamaan.
  - **Joyful Learning**: Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang sehingga peserta didik belajar dengan gembira.
- **Metode Pembelajaran**: Demonstrasi, Latihan (Drill), Permainan, Diskusi Kelompok.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Diferensiasi Konten**: Menyediakan bola dengan ukuran dan berat yang berbeda, memberikan pilihan jarak dalam latihan melempar.
  - **Diferensiasi Proses**: Memberikan bimbingan individual bagi yang kesulitan, memberikan tantangan tambahan bagi yang sudah mahir, dan membentuk kelompok heterogen.
  - **Diferensiasi Produk**: Penilaian tidak hanya pada hasil akhir (skor), tetapi juga pada proses, perkembangan keterampilan, dan sikap kerja sama.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah**: Memanfaatkan lapangan sekolah secara maksimal. Melibatkan guru lain sebagai pengamat atau pemberi semangat.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat**: Mendorong peserta didik untuk bermain permainan serupa di lingkungan rumah bersama teman-temannya.
- **Mitra Digital**: Menggunakan video referensi dari internet untuk menunjukkan contoh gerakan profesional.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik**: Lapangan yang aman dan bersih, dengan penanda (cone) yang jelas untuk area latihan dan bermain.
- **Ruang Virtual**: Grup belajar online (opsional) untuk berbagi video atau tips latihan.
- **Budaya Belajar**: Suasana yang penuh semangat, saling menghargai, dan merayakan setiap usaha dan kemajuan, sekecil apapun itu, sebagai wujud cinta.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Menggunakan *speaker* untuk memutar musik penyemangat selama pemanasan dan permainan.
- Menayangkan video singkat tentang teknik dasar permainan bola tangan melalui proyektor/layar.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Diri dan Sesama Manusia

Pembahasan: Aktivitas Pola Gerak Dasar Variasi Melempar dan Menangkap Bola

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan dengan Cinta**: Guru menyapa peserta didik dengan hangat, menanyakan kabar, dan mengajak berdoa sebagai wujud cinta pada Tuhan.
- **Pemanasan Bermakna**: Melakukan pemanasan dinamis dalam bentuk permainan "oper bola berantai", di mana peserta didik belajar kecepatan dan ketepatan sambil menumbuhkan rasa percaya dan cinta pada teman.
- **Apersepsi**: Guru bertanya, "Mengapa kita perlu belajar melempar dan menangkap dengan baik? Agar kita bisa bermain dengan lebih seru dan menjaga teman kita dari cedera, itu adalah bentuk cinta kita pada teman."
- **Motivasi**: Menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu melatih keterampilan melempar dan menangkap agar bisa menjadi tim yang hebat dan penuh cinta.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengamati dengan Seksama (Mindful)**: Guru mendemonstrasikan teknik melempar (dari dada, pantul) dan menangkap bola yang benar. Peserta didik diminta mengamati dengan fokus.
- **Latihan Berpasangan (Meaningful)**: Peserta didik berlatih melempar dan menangkap bola secara berpasangan. Guru berkeliling memberikan umpan balik yang membangun. "Coba lemparkan dengan sedikit tenaga cinta, agar temanmu mudah menangkapnya."
- **Variasi Latihan Kelompok**: Peserta didik membentuk formasi segitiga atau lingkaran, melakukan operan bola secara berkelanjutan. Ini melatih kesadaran ruang dan kerja sama.

- **Permainan "Kucing dan Tikus Operan" (Joyful)**: Satu kelompok kecil berada di tengah (kucing) berusaha merebut bola yang dioper oleh kelompok besar di lingkaran luar (tikus). Ini menambah unsur tantangan dan kegembiraan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Proses**: Kelompok yang kesulitan diberi jarak lebih dekat. Kelompok yang mahir diberi tantangan menggunakan dua bola.
    - **Produk**: Guru mengamati proses kerja sama dan komunikasi, bukan hanya jumlah operan yang berhasil.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi Cinta**: Peserta didik duduk melingkar. Guru bertanya, "Apa yang kalian rasakan saat berhasil bekerja sama dengan teman? Perasaan saling percaya itu adalah bagian dari cinta."
- **Rangkuman**: Guru merangkum poin-poin penting tentang teknik melempar dan menangkap.
- **Tindak Lanjut**: Mengajak peserta didik untuk berlatih di rumah dengan anggota keluarga, menyebarkan semangat cinta olahraga.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Ilmu, Cinta Diri

Pembahasan: Aktivitas Pola Gerak Dasar Variasi Menggiring Bola

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa**: Memulai dengan semangat dan rasa syukur.
- **Pemanasan**: Permainan "Ikuti Pemimpin", di mana pemimpin melakukan berbagai gerakan lari dan lompat, yang diikuti oleh lainnya, termasuk gerakan dasar menggiring bola tanpa bola.
- **Apersepsi**: Mengulas kembali pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi hari ini. "Setelah bisa melempar dan menangkap, sekarang kita belajar membawa bola sendiri. Ini adalah cara kita mencintai keterampilan baru."

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Demonstrasi (Mindful)**: Guru menunjukkan cara menggiring bola yang benar (menggunakan jari, bukan telapak tangan, pantulan tidak terlalu tinggi).
- **Latihan Individual (Meaningful)**: Setiap peserta didik berlatih menggiring bola di tempat, sambil berjalan, lalu berlari. Mereka diajak untuk "merasakan" pantulan bola, sebuah proses mencintai ilmu gerak.
- **Latihan dengan Rintangan (Joyful)**: Peserta didik menggiring bola secara zig-zag melewati rintangan (cone). Ini melatih kontrol dan kelincahan dengan cara yang menyenangkan.
- **Permainan "Lomba Estafet Giring Bola"**: Peserta didik dibagi menjadi beberapa tim dan berlomba menyelesaikan lintasan sambil menggiring bola. Semangat tim dan kegembiraan menjadi fokus utama.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Proses**: Peserta didik yang masih kesulitan dapat menggiring bola sambil berjalan. Yang sudah mahir diberi tantangan menggiring dengan tangan yang tidak dominan.

    - **Produk**: Penilaian difokuskan pada usaha dan peningkatan kontrol bola dari awal hingga akhir sesi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi Diri**: "Apa kesulitan yang kalian hadapi hari ini? Mengatasi kesulitan itu adalah cara kita mencintai diri sendiri dengan menjadi lebih baik."
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan teknik dasar menggiring bola.
- **Tindak Lanjut**: Mendorong peserta didik untuk mencoba memantul-mantulkan bola apa saja yang ada di rumah dengan teknik yang benar.
- **Penutup**: Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 & 4 (4 JP : 140 MENIT)

Topik Panca Cinta: Cinta Sesama Manusia

Pembahasan: Bermain Bola Tangan dengan Peraturan Dimodifikasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa**: Mengawali dengan penuh syukur dan semangat kebersamaan.
- **Pemanasan**: Mengulang latihan melempar-menangkap dan menggiring dalam kelompok kecil secara dinamis.
- **Pembagian Tim**: Guru membagi peserta didik menjadi tim-tim yang seimbang, menekankan bahwa "Dalam tim ini, kita adalah keluarga yang saling mencintai dan mendukung."
- **Penjelasan Aturan**: Menjelaskan aturan permainan bola tangan yang dimodifikasi (misalnya: tidak boleh menggiring lebih dari 3 langkah, gawang bisa menggunakan cone).

KEGIATAN INTI (110 MENIT)

- **Permainan Babak Pertama (Mindful & Joyful)**: Peserta didik mulai bermain. Guru bertindak sebagai wasit dan fasilitator, sesekali menghentikan permainan untuk memberikan instruksi taktis atau mengingatkan pentingnya kerja sama.
- **Diskusi Tim di Setengah Main (Meaningful)**: Setiap tim diberi waktu untuk berdiskusi. "Apa strategi yang sudah bagus? Apa yang perlu diperbaiki? Dengarkan pendapat temanmu sebagai wujud cinta dan penghargaan."
- **Permainan Babak Kedua**: Tim menerapkan hasil diskusi mereka. Guru mengamati peningkatan kolaborasi dan komunikasi.
- **Rotasi Lawan**: Tim akan bermain melawan tim yang berbeda untuk memberikan pengalaman dan tantangan baru.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
    - **Proses**: Guru dapat memberikan "aturan khusus" pada tim yang terlalu dominan (misalnya: harus melakukan 5 kali operan sebelum menembak) untuk menyeimbangkan permainan.
    - **Produk**: Poin kemenangan tidak hanya dari gol, tetapi juga dari "poin cinta" yang diberikan guru untuk tim yang menunjukkan sportivitas dan kerja sama terbaik.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi Kebersamaan**: Semua tim berkumpul. "Menang atau kalah itu biasa. Yang luar biasa adalah semangat cinta dan kerja sama yang kalian tunjukkan hari ini. Mari kita beri tepuk tangan untuk semua tim!"

- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bagaimana keterampilan dasar yang telah dilatih dapat diaplikasikan dalam permainan tim.
- **Tindak Lanjut**: Mengajak peserta didik untuk selalu membawa semangat sportif dan cinta sesama di luar lapangan.
- **Penutup**: Salam dan doa.

I. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK (Awal Pembelajaran)

- Observasi awal selama pemanasan dan tanya jawab untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik dalam melempar, menangkap, dan berlari.

ASESMEN FORMATIF (Proses Pembelajaran)

- **Observasi Sikap**: Menggunakan lembar ceklis untuk menilai sikap kerja sama, sportivitas, dan antusiasme selama latihan dan permainan (mencerminkan nilai cinta).
- **Penilaian Keterampilan (Proses)**: Umpan balik lisan secara langsung dari guru saat peserta didik melakukan gerakan. Guru menilai teknik dan usaha, bukan hanya hasil.

ASESMEN SUMATIF (Akhir Pembelajaran)

- **Tes Kinerja Sederhana**: Peserta didik diminta melakukan serangkaian tugas (melempar ke target, menggiring melewati rintangan) untuk dinilai keterampilannya.
- **Penilaian melalui Permainan**: Guru menilai kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan semua keterampilan dalam situasi permainan, dengan fokus pada pengambilan keputusan dan partisipasi dalam tim.

Mengetahui,	....., ... 20..
Kepala Madrasah	Guru Mata Pelajaran
.....	.....
NIP.	NIP. .....