



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : _____
Nama Sekolah : _____
Mata Pelajaran : Penjas Orkes
Fase C, Kelas / Semester : V (Lima) / I (Gasal)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENJAS ORKES SD KELAS 5

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	
Instansi	:	SD
Tahun Penyusunan	:	Tahun
Jenjang Sekolah	:	SD/MI
Mata Pelajaran	:	Penjas Orkes
Fase / Kelas	:	C / 5
Bab / Tema	:	1 / Berpikir Cerdas, Bergerak Taktis!
Alokasi Waktu	:	4 kali Pertemuan / 12x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL		
❖ Peserta didik dapat memperagakan konsep gerak, memecahkan masalah gerak yang baru. ❖ Peserta didik dapat memecahkan masalah gerak dalam situasi yang baru. ❖ Peserta didik dapat menerapkan keterampilan gerak fundamental dalam situasi gerak yang baru.		
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN		
❖ Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan, dan Komunikasi.		
D. SARANA DAN PRASARANA		
❖	Sumber Belajar	: KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2024 Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas V Penulis: Febriyan Dwi Cahyono, Alda Indrawan ISBN 978-623-388-555-3 (no.jil.lengkap) 978-623-388-559-1 (jil.5 PDF) Lembar kerja peserta didik, Internet.
E. TARGET PESERTA DIDIK		
❖ Peserta didik dapat mengadaptasi dan memodifikasi keterampilan gerak dalam berbagai situasi. ❖ Peserta didik dapat mentransfer strategi gerak yang dikuasai ke situasi yang berbeda.		

F. JUMLAH PESERTA DIDIK
❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Menginvestigasi konsep gerak untuk menemukan konsep mana yang akan lebih meningkatkan keterampilan. ❖ Memprediksi dan menguji efektivitas strategi gerak.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Peserta didik dapat memeriksa konsep gerak serta memperkirakan dan menguji efektivitas strategi gerak. Hal tersebut untuk menemukan konsep yang lebih meningkatkan keterampilan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki peserta didik dengan menunjukkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Pertanyaan pemantik diajukan oleh guru untuk merangsang pemikiran peserta didik. Berikut ini beberapa pertanyaan alternatif yang bisa diajukan. 1. Apa saja gerakan yang kamu gunakan saat bermain permainan favoritmu? Apakah kita perlu bergerak cepat atau pelan dalam permainan ini? Mengapa? 2. Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam tim saat bermain? Apa strategi yang kalian gunakan agar bisa menang? 3. Bagaimana tenaga yang kita gunakan saat melompat atau berlari bisa memengaruhi hasil permainan? 4. Bagaimana kita bisa tahu strategi mana yang paling efektif dalam permainan ini?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Apersepsi Apersepsi adalah kegiatan mengetahui persepsi awal peserta didik dan mengajak untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya. Peserta didik diajak untuk mengingat kembali pelajaran sebelumnya tentang gerak berpindah tempat dan tanpa berpindah tempat. Selain itu, juga gerakan menggunakan objek atau benda. Pada Bab 1 ini peserta didik akan melakukan pembelajaran menyesuaikan keterampilan gerak, memodifikasi keterampilan gerak, dan menerapkan strategi gerak. Aktivitas yang dilakukan adalah jalan lari lompat loncat, lempar tangkap bola, menendang menghentikan bola, dan aktivitas air. 34 Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas V Guru akan

memberikan pertanyaan pemantik berikut ini yang terkait dengan proses pembelajaran yang akan dilakukan.

1. Apa saja gerakan yang kamu gunakan saat bermain permainan favoritmu? Apakah kita perlu bergerak cepat atau pelan dalam permainan ini? Mengapa?
2. Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam tim saat bermain? Apa strategi yang kalian gunakan agar bisa menang?
3. Bagaimana tenaga yang kita gunakan saat melompat atau berlari bisa memengaruhi hasil permainan?
4. Bagaimana kita bisa tahu strategi mana yang paling efektif dalam permainan ini?

Penilaian Sebelum Pembelajaran

Pada Buku Siswa penilaian sebelum pembelajaran ada pada aktivitas Ayo, Mengingat Kembali. Guru mengecek kemampuan yang sudah dipelajari peserta didik sebelumnya melalui tanya jawab sebagai asesmen awal dan atau observasi unjuk kerja. Hal tersebut merupakan langkah penting dalam pendidikan jasmani untuk menentukan tingkat keterampilan peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran. Praktik asesmen awal yang tepat dapat membantu guru membuat lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif. Hal ini memungkinkan guru untuk memahami perbedaan kemampuan peserta didik. Guru juga dapat mengelompokkan peserta didik dengan cara yang mendukung kemajuan setiap peserta didik sesuai tingkatannya.

Dengan menggunakan hasil asesmen ini, guru dapat merancang strategi pembelajaran dan menetapkan tujuan yang tepat sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Hal penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang aman dan positif serta mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas perkembangan fisik dan sosial mereka..

❖ **Panduan Pembelajaran Buku Siswa**

1. Tujuan Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran Bab 2 bertujuan agar peserta didik memeriksa konsep gerak, memperkirakan dan menguji efektivitas strategi gerak untuk menemukan konsep mana yang akan lebih meningkatkan keterampilan. Peserta didik dan guru dapat memilih aktivitas-aktivitas yang disajikan dalam bab ini untuk mengantarkan peserta didik sampai ke tujuan pembelajaran serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

2. Aktivitas Pembelajaran

a. Subbab A. Memeriksa Kesadaran Ruang

Setelah pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memeriksa kesadaran ruang, meliputi lokasi, jalur, arah, dan perluasan pada aktivitas fisik dan atau permainan..

❖ **Kegiatan Inti**

Aktivitas Pembelajaran 1. Eksplorasi Gerak

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian, guru menjelaskan kepada peserta didik tentang bagaimana memeriksa kesadaran ruang pada aktivitas fisik atau permainan. Kesadaran ruang meliputi arah, tingkatan, jalur, serta dekat dan jauh.



1. Aktivitas 1: Jalan Lari dalam Zona



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran ruang, meliputi arah, tingkatan, jalur, serta dekat dan jauh dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas jalan lari dalam zona berukuran 3x3 meter. Peserta didik melakukan gerakan jalan dan lari sesuai aba-aba dari guru.
- c. Aktivitas ini dapat divariasikan dengan menambah atau mengurangi jumlah anak dalam area bermain atau zona.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran ruang yang ada pada aktivitas jalan lari dalam zona.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terakitaaktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Bagaimana cara kamu mengatur jarak dengan teman lain di zona?
 - 2) Dapatkah kamu bergerak lebih bebas ketika jumlah pemain bertambah?
 - 3) Bagaimana kamu bisa memahami posisi dan ruang di sekitarmu saat bermain permainan lari dalam zona?

2. Aktivitas 2: Permainan Zona Aman



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran ruang, meliputi arah, tingkatan, jalur, dekat dan jauh dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas permainan zona aman. Peserta didik berlari bebas di luar zona aman yang sudah disediakan. Ketika guru memberi isyarat “Zona!”, peserta didik bergerak ke zona aman terdekat.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran ruang yang ada pada aktivitas jalan lari dalam zona.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Apa yang kamu lakukan untuk memilih zona aman?
 - 2) Bagaimana cara kamu mengatur jarak dengan teman lain di zona?
 - 3) Dapatkah kamu jelaskan kesadaran ruang dalam permainan zona aman?

3. Aktivitas 3: Permainan Zona Lempar Bola



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran ruang, meliputi arah, tingkatan, jalur, serta dekat dan jauh dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas permainan zona lempar bola dalam zona kecil berukuran 3 meter persegi. Pada tahap 1, peserta didik melempar bola ke udara, menangkapnya kembali, dan tetap berada di dalam zona. Tahap 2, peserta didik berpasangan dengan teman di zona lain melakukan gerakan melempar dan menangkap bola sambil tetap berada di zonanya. Tahap 3, peserta didik berpindah zona mengikuti aba-aba dari guru, misalnya pindah kanan atau pindah kiri.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran ruang yang ada pada aktivitas zona lempar bola.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Apa yang kamu lakukan untuk memilih zona aman?
 - 2) Bagaimana cara kamu mengatur jarak dengan teman lain di zona?
 - 3) Jelaskan kesadaran ruang yang ada di permainan tersebut?

4. Aktivitas 4: Petak Bola Ruang



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran ruang, meliputi arah, tingkatan, jalur, serta dekat dan jauh dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan petak bola ruang dalam 6 zona atau area. Di dalam zona tersebut, peserta didik melakukan gerakan menendang dan menghentikan bola. Ketika guru memberi aba-aba “pindah!”, peserta didik pindah ke zona lain sambil membawa bola.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran ruang yang ada pada aktivitas petak bola ruang.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Bagaimana perasaanmu selama bermain tadi? Apakah merasa mudah atau sulit untuk tetap berada dalam zona saat menggiring bola?
 - 2) Bagaimana caramu agar lebih baik dalam menjaga bola tetap di dalam zona?
 - 3) Apakah ada cara yang lebih baik untuk menghindari tabrakan dengan teman?

5. Aktivitas 5: Sepak Bola Empat Lawan Empat



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran ruang, meliputi arah, tingkatan, jalur, dekat dan jauh dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan sepak bola 4 lawan 4. Permainan ini seperti permainan sepak bola pada umumnya hanya saja, jumlah anggota tiap timnya 5 anak, menggunakan gawang kecil, tidak ada penjaga gawang, dan terdapat zona aman berukuran 2 meter di setiap gawang.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran ruang yang ada pada aktivitas sepak bola 4 lawan 4.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.

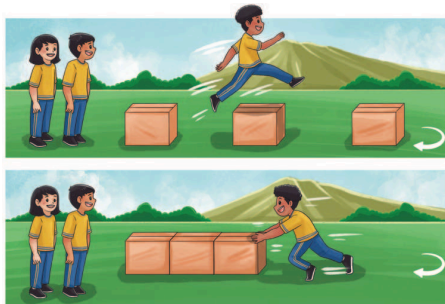
- 1) Bagaimana caramu bekerja sama dalam tim untuk mencetak gol tanpa masuk zona aman?
- 2) Ketika bola berada dekat dengan zona aman, apa yang bisa dilakukan oleh pemain agar tetap bisa menjaga gawang tanpa melanggar aturan masuk zona aman?
- 3) Bagaimana kamu bisa menggunakan ruang lapangan untuk menemukan posisi yang tepat dan terhindar dari lawan?
- 4) Apa yang harus dilakukan pemain lain saat seorang teman satu tim sedang membawa bola menuju gawang?
- 5) Jelaskan kesadaran ruang yang ada dalam permainan sepak bola 4 lawan 4?

Aktivitas Pembelajaran 2. Memeriksa Kesadaran Usaha

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian, guru menjelaskan kepada peserta didik tentang bagaimana memeriksa kesadaran usaha pada aktivitas fisik atau permainan. Kesadaran usaha meliputi tenaga dan waktu.



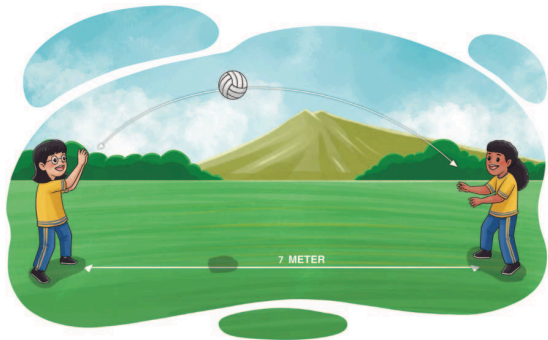
1. Aktivitas 1: Lomba Lari Lompat Dorong Kardus



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran usaha, meliputi tenaga dan waktu dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas lomba lari lompat dorong kardus. Peserta didik berlari kemudian melompati kardus yang ada di depannya. Setelah itu, berbalik untuk mendorong kardus yang sudah dilewati hingga titik awal.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran usaha yang ada pada aktivitas tersebut.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut
 - 1) Apa yang lebih sulit, melompati atau mendorong kardus? Mengapa?

- 2) Apa yang terjadi ketika kardus yang kamu dorong diisi benda yang berat?
Mengapa?

2. Aktivitas 2: Lempar Tangkap Bola Kecil Berpasangan



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran usaha, meliputi tenaga dan waktu dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas lempar tangkap bola berpasangan. Guru dapat memberi aba-aba lemparan cepat, lemparan lambat, lemparan melengkung, dan seterusnya.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan dengan menambah atau mengurangi jarak lemparan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran usaha yang ada pada aktivitas tersebut.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Apa yang terjadi saat kamu melempar bola dengan cepat?
 - 2) Bagaimana perbedaan antara melempar bola dengan tenaga yang kuat dan lemah?
 - 3) Bagaimana kamu menyesuaikan tenaga ketika kamu melempar bola dengan alur melengkung?

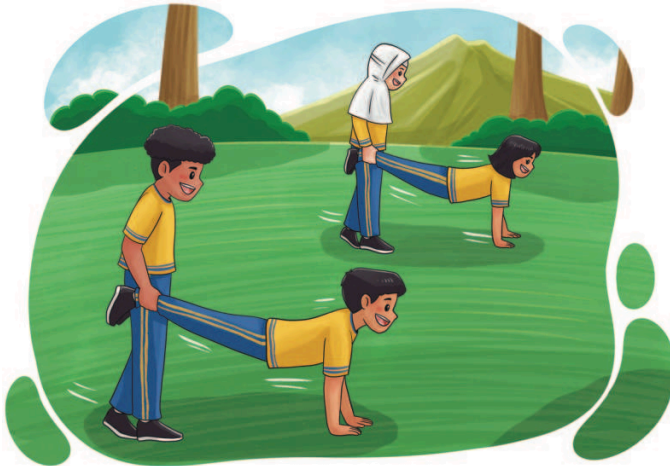
Aktivitas 3: Menendang dan Menghentikan Bola Berpasangan



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran usaha, meliputi tenaga dan waktu dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas menendang dan menghentikan bola berpasangan.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan dengan menambah atau mengurangi jarak lemparan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran usaha yang ada pada aktivitas tersebut.

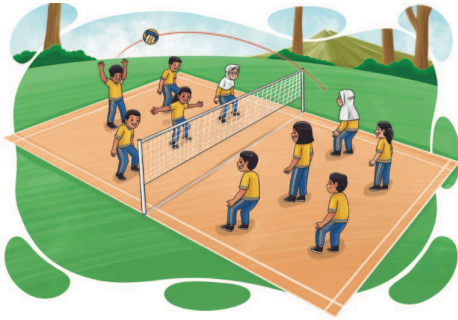
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Manakah yang lebih sulit menghentikan bola yang ditendang kuat atau yang pelan? Mengapa?
 - 2) Bagaimana cara kamu menyesuaikan gerakanmu saat bola bergerak cepat atau lambat?

Aktivitas 4: Permainan Gerobak Dorong



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran usaha, meliputi tenaga dan waktu dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas permainan gerobak dorong. Peserta didik yang menjadi gerobak menempatkan tangan di lantai membentuk posisi push up dengan kedua kaki dipegang oleh pendorong. Pendorong akan memegang kedua kaki temannya dan mendorong perlahan ke depan. Sementara, peserta didik yang menjadi gerobak berjalan menggunakan tangan untuk maju.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran usaha yang ada pada aktivitas tersebut.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Apakah kekuatanmu saat mendorong temanmu yang menjadi gerobak memengaruhi kecepatan gerakan gerobak?
 - 2) Apa yang terjadi saat kamu tidak memberikan tenaga yang cukup saat mendorong?
 - 3) Bagaimana kamu bekerja sama dengan pasanganmu untuk memastikan gerakan tetap lancar?

3. Aktivitas 5: Permainan Voli Lempar



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran usaha, meliputi tenaga dan waktu dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas permainan voli lempar. Permainan ini hampir sama dengan permainan bola voli pada umumnya, tetapi pada permainan ini bola dilempar ke sisi lawan.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran usaha yang ada pada aktivitas tersebut.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Apa yang terjadi saat kamu melempar bola terlalu cepat? Apakah tim lawan kesulitan menangkapnya? Mengapa?
 - 2) Bagaimana kamu menyesuaikan arah dan kekuatan lemparan ketika melihat posisi lawan di lapangan?
 - 3) Apa yang terjadi ketika bola dilempar terlalu lemah? Bagaimana kamu menyesuaikan cara menangkap atau melempar bola kembali?

Aktivitas Pembelajaran 3. Memeriksa Kesadaran Hubungan

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian, guru menjelaskan kepada peserta didik tentang bagaimana memeriksa kesadaran hubungan pada aktivitas 韵碗sik atau permainan. Kesadaran hubungan, meliputi hubungan terhadap bagian tubuh yang lain, hubungan dengan orang lain, dan hubungan dengan benda.

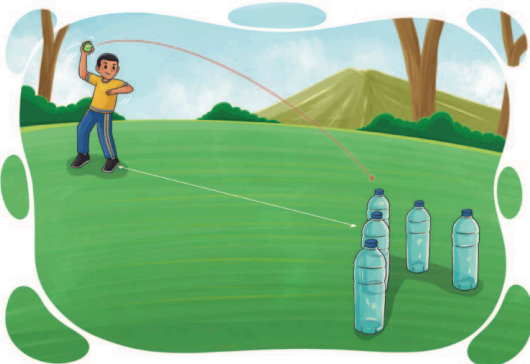


1. Aktivitas 1: Permainan Hoki Bola



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran hubungan, meliputi hubungan terhadap bagian tubuh yang lain, hubungan dengan orang lain, dan hubungan dengan benda dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas permainan hoki bola. Permainan ini dimainkan dengan cara mendorong bola menggunakan tongkat (misalnya, tongkat hoki atau tongkat lainnya) melewati beberapa rintangan berupa *cone* yang ditempatkan dalam pola zig-zag. Setelah melewati *cone*, peserta didik harus mengarahkan bola ke gawang.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran hubungan yang ada pada aktivitas tersebut.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Bagaimana perasaanmu saat bola keluar jalur atau menyentuh *cone*? Apa yang kamu lakukan untuk mengembalikan bola ke jalurnya?
 - 2) Bagaimana kamu memastikan bola bergerak lurus menuju gawang setelah melewati semua *cone*? Bagaimana cara kamu mengarahkan bola dengan lebih akurat ke target?
 - 3) Apa tantangan terbesar yang kamu temui saat mencoba mengontrol bola dengan tongkat? Bagaimana kamu mengatasinya?

2. Aktivitas 2: Permainan Lempar Botol Plastik



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran hubungan, meliputi hubungan terhadap bagian tubuh yang lain, hubungan dengan orang lain, dan hubungan dengan benda dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas permainan lempar botol plastik. Permainan ini dimainkan dengan cara melempar botol plastik yang disusun berjejer menggunakan bola tenis.

- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran hubungan yang ada pada aktivitas tersebut.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Bagaimana kamu mengarahkan bola agar bisa mengenai botol dengan tepat?
 - 2) Bagaimana cara kamu mengontrol kekuatan lemparan agar bola tidak terlalu kuat atau terlalu lemah?
 - 3) Apa yang terjadi jika kamu melempar bola terlalu pelan atau terlalu keras?
 - 4) Bagaimana posisi tangan dan kakimu saat siap melempar bola ke arah botol??

3. Aktivitas 3: Permainan Bulu Tangkis Ceria



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran hubungan, meliputi hubungan terhadap bagian tubuh yang lain, hubungan dengan orang lain, dan hubungan dengan benda dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik mempraktikkan permainan bulu tangkis ceria. Permainan ini dimainkan dalam tim kecil (2 lawan 2). Ukuran lapangan dapat menyesuaikan keadaan di sekolah dan tanpa net. Peserta didik memukul kok menggunakan raket ke zona lawan tanpa melangkah keluar dari area yang ditentukan. Skor didapatkan jika kok jatuh di dalam zona lawan atau lawan gagal mengembalikan kok.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Peserta didik memeriksa kesadaran hubungan yang ada pada aktivitas tersebut.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Apa yang kamu lakukan untuk mengatur posisi supaya tidak bertabrakan dengan pasangan di tim kamu?
 - 2) Bagaimana cara kamu berkomunikasi dengan pasangan saat menyerang dan bertahan?
 - 3) Bagaimana cara kamu menyesuaikan posisi tubuh saat kok mendekat??

4. Aktivitas 4: Memindahkan Cone Menggunakan Kaki



- a. Guru menjelaskan konsep memeriksa kesadaran hubungan meliputi hubungan terhadap bagian tubuh yang lain, hubungan dengan orang lain, dan hubungan dengan benda dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.
 - b. Peserta didik mempraktikkan aktivitas memindahkan *cone* menggunakan kaki. Peserta didik memindahkan *cone* dengan cara menghimpitnya dengan kedua kaki ke garis yang sudah ditentukan.
 - c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan atau dengan membuatnya menjadi perlombaan.
 - d. Peserta didik memeriksa kesadaran hubungan yang ada pada aktivitas tersebut.
 - e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
 - f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
- 1) Bagaimana cara kamu menggunakan kaki untuk mengontrol *cone* agar tidak jatuh saat dipindahkan?
 - 2) Bagaimana kamu menyeimbangkan tubuh saat memindahkan *cone*? Bagaimana caramu berdiri dan bergerak?

Aktivitas Pembelajaran 4. Memperkirakan dan Menguji Strategi Gerak

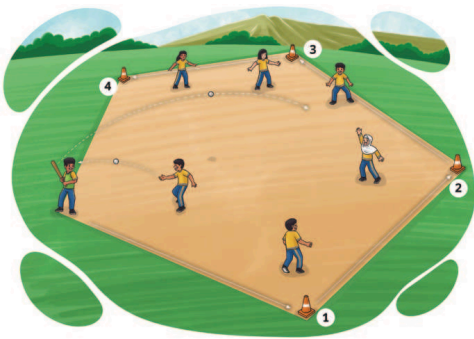
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian, guru menjelaskan kepada peserta didik tentang bagaimana memperkirakan dan menguji strategi gerak pada aktivitas 陶碗sik atau permainan. Memperkirakan strategi gerak adalah memikirkan dulu cara sebelum bergerak atau bermain. Sementara, menguji strategi gerak adalah mencoba cara bergerak yang sudah direncanakan pada saat bermain dan melihat apakah cara itu berhasil atau tidak...

1. Aktivitas 1: Permainan Invasi



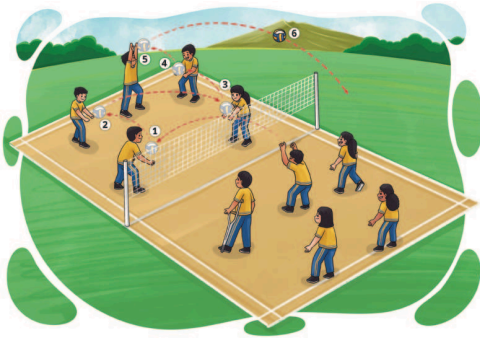
- a. Guru menjelaskan konsep memperkirakan dan menguji strategi gerak.
- b. Peserta didik mempraktikkan permainan invasi. Permainan invasi pada subbab ini adalah permainan bola keranjang. Permainan bola keranjang hampir sama dengan permainan bola tangan, hanya saja gawangnya menggunakan keranjang.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Guru memberikan aktivitas memperkirakan dan menguji strategi gerak pada peserta didik.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Apa strategi terbaik yang dapat digunakan oleh setiap tim untuk menyerang daerah lawan dan mencetak gol?
 - 2) Apakah koordinasi antarpemain dalam satu tim dapat meningkatkan efektivitas serangan dan pertahanan?
 - 3) Jika kamu akan memainkan permainan ini kembali, apa strategi yang kamu ubah?

2. Aktivitas 2: Permainan Lapangan



- a. Guru menjelaskan konsep memperkirakan dan menguji strategi gerak.
- b. Peserta didik mempraktikkan permainan lapangan. Permainan lapangan pada subbab ini adalah permainan bola kasti.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Guru memberikan aktivitas memperkirakan dan menguji strategi gerak pada peserta didik.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Menurut kamu, strategi apa yang bisa dilakukan oleh tim penjaga agar lebih efektif dalam menangkap bola dan mencegah pemain lawan mencetak poin?
 - 2) Bagaimana sebaiknya tim pemukul menyusun strategi agar banyak pemain bisa mencetak poin??.

3. Aktivitas 3: Permainan Net



- a. Guru menjelaskan konsep memperkirakan dan menguji strategi gerak.
- b. Peserta didik mempraktikkan permainan net. Permainan net pada subbab ini adalah permainan lempar bola melewati net. Buatlah dua tim yang beranggotakan lima orang. Siapkan lapangan lengkap dengan net di tengahnya. Permainan dimulai dengan lemparan awal oleh salah satu tim melewati net. Tim lawan berusaha menangkap bola dan melakukan empat kali operan untuk meneruskannya kembali melewati net. Permainan ini bertujuan agar lawan tidak dapat mengembalikan bola. Tim yang dapat melempar bola ke area lawan dan tidak dapat dikembalikan oleh lawan akan mendapat poin atau skor.
- c. Guru dapat memodifikasi peraturan permainan.
- d. Guru memberikan aktivitas memperkirakan dan menguji strategi gerak pada peserta didik.
- e. Guru memberikan umpan balik dan pemahaman mendalam terkait aktivitas pembelajaran.
- f. Setelah selesai aktivitas pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai berikut.
 - 1) Menurutmu, bagaimana cara tim dapat mengatur posisi pemain secara efektif agar setiap area lapangan terjaga dengan baik?
 - 2) Bagaimana komunikasi antarpemain dalam permainan ini? Strategi apa yang bisa diterapkan agar komunikasi berjalan lebih efektif?
 - 3) Bagaimana strategi timmu jika lawan menggunakan taktik melempar bola dengan kecepatan tinggi atau ke area tertentu secara berulang?

❖ Interaksi Guru dengan Orang Tua

Interaksi antara guru dan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan akademis dan sikap peserta didik. Interaksi dengan orang tua dapat berupa komunikasi langsung melalui pesan teks, telepon, atau komunikasi tidak langsung melalui buku penghubung. Manfaat yang dapat diambil oleh orang tua dan sekolah dari implementasi buku penghubung, yaitu:

1. Buku penghubung menjadi sarana untuk pemantauan kegiatan peserta didik di sekolah dan di rumah.
2. Buku penghubung menjadi parameter dasar beberapa sikap dan karakter yang harus dilatihkan kepada peserta didik setiap hari.

3. Orang tua dan guru dapat menulis pesan dan kondisi terkini peserta didik agar setiap pihak dapat memberikan umpan balik atau tindak lanjut terhadap pesan tersebut.

Buku Penghubung antara Orang Tua Peserta Didik dan Guru

Nama Peserta Didik :
Kelas :

No.	Hari, Tanggal	Perkembangan Akademis dan Nonakademis	Tindak Lanjut	Paraf Orang Tua

E. REFLEKSI

1. Umpan Balik

Umpan balik yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Guru harus memberikan penguatan, jika teridentifikasi ada pemahaman yang belum baik dan ada hal yang perlu menjadi perhatian mengacu pada hasil releksi.

2. Refleksi Guru

Releksi yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil releksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik. Apakah remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam releksi guru, antara lain:

- a. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- b. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/ditemukan dalam proses pembelajaran?
Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran tersebut?

Lembar Refleksi Diri untuk Guru

1. Tuliskan pokok bahasan dan pertemuan materi yang diajarkan.

2. Berikan tanda centang (√) pada kolom Ya atau Tidak, jika yang ada dalam pernyataan sesuai dengan kondisi guru saat proses pembelajaran.

3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.

No.	Uraian Kegiatan	Ya	Tidak	Keterangan/Proses Perbaikan
1.	Proses pembelajaran secara umum berlangsung dengan baik (menarik, menyenangkan, menantang, dan bermakna).			
2.	Tujuan pembelajaran dapat dicapai.			
3.	Materi pembelajaran tersampaikan dengan baik.			
4.	Model/ pendekatan/ strategi/ metode/ gaya/ teknik pembelajaran yang digunakan efektif.			
5.	Media/ bahan/ alat yang dipilih dan digunakan tepat dan variatif.			
6.	Penilaian proses dan hasil belajar dilakukan dengan teknik yang tepat.			
7.	Keterlibatan dan antusiasme peserta didik baik.			
Catatan Umum:				

F. ASESMEN / PENILAIAN

❖ Asesmen Sumatif

1. Asesmen Pengembangan Karakter (Dimensi Mandiri dan Gotong Royong)

Asesmen sikap didasarkan pada hasil refleksi sikap peserta didik dan pengamatan guru dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran di setiap aktivitas pembelajaran.

Lembar Refleksi Penilaian (Sikap) Diri Sendiri Peserta Didik

- a. Tulislah identitas peserta didik.
- b. Berikan tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak yang ada dalam pernyataan berikut sesuai dengan keyakinan peserta didik.
- c. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.

Tabel 2.1 Refleksi Penilaian (Sikap) Diri Sendiri Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya mengikuti pembelajaran materi memeriksa kesadaran ruang dengan sungguh-sungguh.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran materi memeriksa kesadaran usaha dengan sungguh-sungguh.		
3.	Saya mengikuti pembelajaran materi memeriksa kesadaran hubungan dengan sungguh-sungguh.		
4.	Saya mengikuti pembelajaran materi memperkirakan dan menguji strategi dengan sungguh-sungguh.		
5.	Saya mengungkapkan ide/gagasan keterampilan gerak/strategi gerak kepada teman.		

Cukup	Baik	Sangat Baik
Jika menjawab 1-2, jawaban Ya.	Jika menjawab 3-5, jawaban Ya.	Jika menjawab 6-7, jawaban Ya.

Lembar Refleksi Penilaian (Sikap) Antarteman Peserta Didik

- a. Tulislah identitas teman peserta didik.
- b. Berikan tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak yang ada dalam pernyataan berikut sesuai dengan keyakinan peserta didik.
- c. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.

Tabel 2.2 Refleksi Penilaian (Sikap) Antarteman Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Teman saya mampu memberikan saran/pendapat/ide dalam melaksanakan tugas.		
2.	Teman saya mau berkomunikasi dengan teman lain.		
3.	Teman saya lebih mengutamakan kepentingan teman lain.		
4.	Teman saya bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas.		
5.	Teman saya merupakan seseorang yang percaya diri.		

Cukup	Baik	Sangat Baik
Jika menjawab 1-2, jawaban Ya.	Jika menjawab 3-4, jawaban Ya.	Jika menjawab 5-6, jawaban Ya.

2. Asesmen Keterampilan

Peserta didik berdiskusi dengan tim untuk merencanakan strategi bermain sepak bola tujuh lawan tujuh. Gawang yang digunakan berukuran 1 meter. Guru dapat menjelaskan ketentuan permainan sebagai berikut.

- a. Waktu permainan terdiri dari 2 babak. Masing-masing 15 menit, dengan jeda istirahat selama 5 menit di antara babak.

- b. Permainan dimulai dengan tendangan dari tengah lapangan oleh salah satu tim.
- c. Gol terjadi jika bola sepenuhnya melewati garis gawang. Karena ukuran gawang yang kecil, gawang tidak boleh dijaga pada area 2 meter di sekitar gawang.
- d. Jika bola keluar dari sisi lapangan, tim lawan mengambil lemparan ke dalam..
- e. Jika bola keluar melalui garis gawang yang dijaga oleh lawan, tanpa menyentuh pemain bertahan, tim penyerang mendapat tendangan sudut.
- f. Tim yang paling banyak meraih poin adalah pemenangnya.
- g. Setelah bermain, peserta didik mencatat konsep gerak dan strategi gerak yang sudah dimainkan.

Lembar Observasi Asesmen Keterampilan

- a. Tulislah identitas peserta didik.
- b. Berikan tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak yang ada dalam pernyataan berikut sesuai dengan keyakinan peserta didik.
- c. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.

Tabel 2.3 Observasi Asesmen Keterampilan

No.	Nama Peserta Didik	Memeriksa Konsep Gerak	Memperkirakan Strategi Gerak	Menguji Strategi Gerak	Total
1.					
2.					
3.					

Skala Penilaian

- 1 - Perlu Perbaikan
 - 2 - Cukup
- 3 - Baik
 - 4 - Sangat Baik

Pedoman Penskoran

- a. Penskoran

Kompetensi	Skor			
	1	2	3	4
Memperkirakan strategi gerak	Kesulitan dalam merencanakan strategi yang sesuai.	Strategi yang direncanakan kurang sesuai atau kurang efektif.	Membuat strategi yang baik dan cukup sesuai dengan situasi permainan.	Mengembangkan strategi yang efektif dan kreatif, serta sesuai dengan situasi permainan.
Menguji strategi gerak	Tidak melakukan evaluasi atau penyesuaian strategi selama permainan.	Mengubah strategi, tetapi tidak sepenuhnya berdasarkan evaluasi yang tepat.	Melakukan evaluasi dan penyesuaian, tetapi terkadang kurang efektif.	Mengevaluasi efektivitas strategi dengan baik dan menyesuaikan strategi sesuai kondisi permainan.

Baru Berkembang	Layak	Cakap
Jika mendapat jumlah skor 1-4 dalam keterampilan.	Jika mendapat jumlah skor 5-8 dalam keterampilan yang ditunjukkan.	Jika mendapat jumlah skor 9-12 dalam keterampilan yang ditunjukkan.

b. Penskoran Skor

Skor maksimal: 12

Nilai = Jumlah skor yang didapat: Skor maksimal x 100

Baru Berkembang	Layak	Cakap
Perlu mengulang aktivitas pembelajaran yang belum dikuasai	Dapat melanjutkan aktivitas pembelajaran yang lebih menantang	Dapat melanjutkan aktivitas pembelajaran yang lebih menantang dan menjadi tutor sebaya

G. PENGAYAAN

Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan asesmen pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran, nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh guru. Pengayaan dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kerjakan soal-soal di bawah ini dengan uraian singkat dan jelas!

1. Apakah kamu merasa lebih sulit bergerak saat jumlah pemain bertambah?

Jawab: Ya, karena ruang menjadi sempit dan harus lebih berhati-hati agar tidak bertabrakan.
2. Bagaimana caramu bekerja sama dengan tim untuk mencetak gol?

Jawab: Dengan saling mengoper bola, berkomunikasi, dan mencari posisi yang tepat.
3. Bagaimana caramu menjaga keseimbangan saat memindahkan cone?

Jawab: Dengan berdiri tegak, melangkah pelan, dan mengatur posisi kaki dengan baik.
4. Apa yang harus kamu perhatikan agar tetap aman saat bergerak di zona?

Jawab: Memperhatikan jarak dengan teman, arah gerak, dan mengikuti aturan permainan.
5. Strategi apa yang dapat dilakukan agar tim mudah mencetak gol pada permainan invasi?

Jawab: Mengatur posisi pemain, bekerja sama, dan melakukan operan dengan tepat.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. SUMBER BELAJAR

- Sumber belajar yang harus dipelajari oleh guru, antara lain:
1. Materi penerapan konsep gerak dan memecahkan masalah gerak dapat dibaca di Buku Siswa PJOK Kelas V Edisi 2024 atau dapat juga melalui buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

2. Mengamati video pembelajaran tentang aktivitas yang menerapkan konsep gerak dan memecahkan masalah gerak. Video pembelajaran dapat diperoleh melalui internet atau sumber lainnya.

3. Guru dapat menggunakan sumber belajar lain seperti buku-buku atau modul ajar yang relevan di Platform Merdeka Mengajar.

4. Bentuk-bentuk permainan sederhana menggunakan peraturan yang dimodifikasi.