

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

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

Mata Pelajaran : **Pendidikan Jasmani, Olahraga, & Kesehatan (PJOK)**

Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**

Alokasi Waktu : **9 Jam Pelajaran (JP) (3 Pertemuan)**

Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik umumnya sudah memiliki pengalaman bermain berbagai jenis bola (sepak bola, voli, futsal) di lingkungan sekolah atau rumah. Beberapa mungkin sudah familiar dengan aturan dasar bola basket atau pernah mencoba teknik-teknik dasarnya melalui kegiatan non-formal. Tingkat kebugaran fisik dan koordinasi motorik akan bervariasi.
- **Minat:** Minat peserta didik terhadap bola basket cenderung tinggi, mengingat popularitas olahraga ini di kalangan remaja melalui media massa dan kompetisi. Minat dapat ditingkatkan dengan mengaitkan pembelajaran dengan idola olahraga, strategi tim, atau tantangan personal.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari berbagai latar belakang, baik dalam pengalaman olahraga formal maupun non-formal. Ada yang aktif di klub olahraga, ada pula yang hanya bermain sesekali.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan demonstrasi gerakan yang jelas dari guru atau video tutorial profesional.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan instruksi, *coaching* verbal, dan *feedback* dari guru atau teman.
 - **Kinestetik/Praktik:** Membutuhkan banyak waktu untuk berlatih langsung, mencoba berbagai teknik, dan berpartisipasi dalam permainan.
 - **Siswa Kesulitan:** Membutuhkan koreksi teknik secara personal, latihan berulang dengan intensitas rendah, dan dukungan dari teman sebaya.
 - **Siswa Cepat Belajar (Advanced):** Membutuhkan tantangan berupa variasi teknik yang lebih kompleks, peran sebagai *leader* dalam drill, atau strategi permainan yang lebih mendalam.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami prinsip-prinsip dasar permainan bola basket (tujuan,

dimensi lapangan, jumlah pemain, aturan umum), serta konsep gerak dasar dan kombinasi keterampilan.

- **Prosedural (Keterampilan Gerak):** Mampu melakukan teknik dasar bola basket (passing: *chest pass*, *bounce pass*, *overhead pass*; *dribbling*; *shooting*) dengan koordinasi dan mekanika gerak yang benar.
- **Aplikasi/Pemecahan Masalah:** Mampu mengaplikasikan teknik dasar dalam situasi permainan sederhana, mengambil keputusan taktis, dan berkolaborasi dalam tim.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Bola basket adalah olahraga populer yang dapat menjadi sarana untuk menjaga kebugaran fisik, mengembangkan keterampilan sosial (kerjasama tim, kepemimpinan, sportivitas), dan mengisi waktu luang secara positif. Konsep strategi dan pengambilan keputusan dalam permainan juga dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan materi ini bervariasi. Penguasaan teknik dasar membutuhkan koordinasi, kekuatan, dan ketekunan dalam berlatih. Mengaplikasikan teknik dalam situasi permainan yang dinamis lebih sulit karena membutuhkan keputusan cepat dan kerjasama tim. Miskonsepsi dapat terjadi pada aturan permainan atau mekanisme gerak yang salah.
- **Struktur Materi:**
 - Pengenalan Permainan Bola Basket (sejarah singkat, peraturan dasar, ukuran lapangan).
 - Teknik Dasar Bola Basket:
 - Passing (Chest Pass, Bounce Pass, Two-Handed Overhead Pass).
 - Dribbling (Dribbling Rendah, Dribbling Tinggi, Dribbling Zig-zag).
 - Shooting (Lay-up, Jump Shot – jika memungkinkan).
 - Kombinasi Gerak Dasar dalam Permainan Sederhana.
 - Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Bola Basket.
- **Integrasi Nilai dan Karakter (Profil Pelajar Pancasila):**
 - **Kesehatan:** Menjaga kebugaran fisik dan kesehatan tubuh melalui aktivitas olahraga.
 - **Kolaborasi (Gotong Royong):** Bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan (memasukkan bola ke ring lawan, mempertahankan area).
 - **Penalaran Kritis:** Menganalisis situasi permainan, mengambil keputusan taktis (kapan harus passing, dribbling, atau shooting), dan mengevaluasi performa diri/tim.
 - **Kemandirian:** Berlatih teknik secara mandiri, mengambil inisiatif dalam permainan.
 - **Komunikasi:** Komunikasi verbal dan non-verbal dalam tim saat bermain.
 - **Sportivitas/Keimanan dan Ketakwaan (Penguatan Karakter):** Mengamalkan nilai-nilai sportivitas (jujur, adil, menghargai lawan dan keputusan wasit), disiplin, dan tanggung jawab.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

1. **Kesehatan:** Siswa akan meningkatkan kebugaran jasmani dan pemahaman tentang pentingnya aktivitas fisik.
2. **Kolaborasi:** Siswa akan secara aktif bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan permainan, belajar menghargai peran setiap anggota.
3. **Penalaran Kritis:** Siswa akan mengembangkan kemampuan menganalisis situasi permainan, merencanakan strategi, dan mengambil keputusan cepat di lapangan.
4. **Kemandirian:** Siswa akan berlatih dan mengembangkan keterampilan motorik secara personal, serta mengambil inisiatif dalam permainan.
5. **Komunikasi:** Siswa akan berlatih komunikasi verbal dan non-verbal yang efektif dalam konteks permainan tim.
6. **Kewargaan:** Mengamalkan nilai-nilai sportivitas, jujur, dan bertanggung jawab sebagai bagian dari komunitas.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik menerapkan dan menghaluskan keterampilan gerak spesifik yang menantang dan menganalisis dampak penerapan konsep gerak pada capaian keterampilan gerak. Mereka juga mengembangkan dan menerapkan strategi gerak untuk kesuksesan capaian keterampilan gerak pada situasi gerak yang tidak asing dan menantang. Peserta didik memeragakan *fair play*, perilaku etis, pendekatan kepemimpinan, dan strategi kolaborasi dalam berbagai konteks gerak. Mereka menginvestigasi dampak partisipasi terhadap kebugaran dan kesehatan dan serta merancang strategi peningkatan manfaatnya.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Terampil Bergerak	Peserta didik merancang, menerapkan, dan menghaluskan keterampilan gerak spesifik di dalam berbagai situasi gerak yang menantang. Peserta didik menciptakan dan mengembangkan strategi gerak untuk mendapatkan keberhasilan capaian keterampilan gerak melintasi berbagai situasi gerak yang menantang. Peserta didik menerapkan konsep gerak di dalam situasi gerak baru yang menantang dan menganalisis dampak tiap konsep pada capaian keterampilan gerak.
Belajar melalui Gerak	Peserta didik mentransfer dan mengadaptasi strategi gerak yang telah dikuasai dalam situasi gerak yang berbeda. Peserta didik memeragakan <i>fair play</i> dan mengevaluasi pengaruh perilaku etis terhadap capaian aktivitas jasmani bagi individu dan kelompok. Peserta didik merencanakan, menerapkan, dan menyempurnakan strategi pengambilan keputusan dalam kerja tim yang mempertunjukkan keterampilan kepemimpinan dan kolaborasi.
Bergaya Hidup Aktif	Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas kebugaran dan menginvestigasi dampak partisipasi yang teratur terhadap kesehatan. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas kebugaran di luar ruang dan /atau lingkungan alam, dan merancang strategi peningkatan pemanfaatannya. Peserta didik merancang strategi peningkatan aktivitas kebugaran untuk kesehatan.
Memilih Hidup yang Menyenihkan	Peserta didik mengevaluasi risiko kesehatan akibat gaya hidup dan tindakan pencegahan melalui aktivitas jasmani serta mempromosikannya menggunakan berbagai media. Peserta didik mengevaluasi pilihan makanan sehat berdasarkan analisis kandungan gizi sesuai kebutuhan aktivitas jasmani. Peserta didik mempraktikkan pertolongan pertama sesuai prinsip dan prosedur operasional standar (POS) untuk mengelola situasi

	yang mengancam kesehatan dan keselamatan sendiri atau orang lain.
--	---

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Fisika:** Prinsip gerak parabola pada *shooting*, gaya pada *passing*, hukum Newton dalam pergerakan pemain dan bola.
- **Matematika:** Perhitungan skor, statistik permainan (persentase tembakan, assist), geometri lapangan.
- **Biologi:** Anatomi dan fisiologi tubuh terkait gerakan dan kebugaran, efek olahraga pada tubuh.
- **Sejarah:** Sejarah perkembangan bola basket.
- **Sosiologi/Psikologi:** Dinamika tim, kepemimpinan, motivasi, sportivitas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (Pengenalan & Passing - 3 JP):

1. Melalui diskusi dan tayangan video, peserta didik dapat menjelaskan sejarah singkat, peraturan dasar, dan tujuan permainan bola basket dengan benar. (Meaningful)
2. Melalui demonstrasi guru dan latihan berpasangan/berkelompok, peserta didik dapat mempraktikkan teknik dasar *chest pass*, *bounce pass*, dan *two-handed overhead pass* dengan koordinasi yang baik. (Joyful, Kinestetik)
3. Melalui kegiatan umpan balik antar teman, peserta didik dapat mengidentifikasi kesalahan gerakan passing dan memberikan koreksi sederhana. (Mindful, Kolaborasi)

Pertemuan 2 (Dribbling & Shooting - 3 JP):

1. Melalui demonstrasi dan latihan mandiri, peserta didik dapat mempraktikkan teknik *dribbling* (*dribbling* rendah, tinggi, zig-zag) dengan kontrol bola yang baik. (Joyful, Kinestetik, Kemandirian)
2. Melalui latihan berulang dan *feedback* dari guru, peserta didik dapat mempraktikkan teknik *shooting* (*lay-up* dan *shooting* dari tempat) dengan mekanisme gerak yang benar. (Meaningful, Kinestetik)
3. Melalui simulasi permainan sederhana (misalnya 2 vs 2 atau 3 vs 3), peserta didik dapat mengaplikasikan kombinasi teknik *dribbling* dan *shooting* dalam situasi yang dinamis. (Joyful, Penalaran Kritis)

Pertemuan 3 (Kombinasi Teknik & Permainan - 3 JP):

1. Melalui *drill* kombinasi (misalnya passing-dribbling-shooting), peserta didik dapat mengintegrasikan teknik dasar bola basket secara berurutan dengan lancar. (Meaningful, Kinestetik)
2. Melalui partisipasi dalam permainan bola basket sederhana (modifikasi aturan jika diperlukan), peserta didik dapat menerapkan seluruh teknik dasar dan berkolaborasi secara efektif dengan tim untuk mencapai tujuan permainan. (Joyful, Kolaborasi, Komunikasi)
3. Melalui sesi refleksi, peserta didik dapat mengevaluasi performa individu dan tim dalam permainan, serta mengidentifikasi nilai-nilai sportivitas yang diterapkan. (Mindful, Penalaran Kritis, Kewargaan)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Penerapan aturan fair play dalam kehidupan sehari-hari.
- Pentingnya kerja tim dalam mencapai tujuan bersama, bukan hanya di olahraga.
- Bagaimana strategi olahraga dapat diterapkan dalam perencanaan kehidupan.
- Kondisi fisik yang dibutuhkan seorang atlet basket dan hubungannya dengan kesehatan.
- Menjadi penonton yang cerdas (memahami strategi, menganalisis permainan).

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK (MODEL, STRATEGI, METODE):

- **Model Pembelajaran:** Cooperative Learning, Discovery Learning (melalui eksplorasi gerakan), Sport Education Model (memberikan peran dalam tim).
- **Strategi:** Diferensiasi (konten, proses, produk), Pembelajaran Berbasis Permainan, Pembelajaran Aktif.
- **Metode:** Demonstrasi, drill, permainan modifikasi, studi kasus (video), diskusi, umpan balik.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru PJOK sebagai pelatih, siswa sebagai rekan tim dan penilai sebaya, pengelola sarana olahraga sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Mengajak siswa mengamati pertandingan basket profesional (video), berdiskusi dengan pelatih atau atlet lokal (jika memungkinkan), atau mengikuti komunitas basket.
- **Masyarakat:** Mengaitkan pentingnya sportivitas dan kerjasama tim dalam konteks sosial di masyarakat.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Lapangan bola basket yang memadai, ring basket dengan tinggi standar atau disesuaikan, bola basket sesuai ukuran (size 5/6/7), cone atau marker untuk drill.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan proyektor untuk menayangkan video tutorial atau contoh pertandingan. Grup chat (WhatsApp/Google Classroom) untuk berbagi video, instruksi, atau jadwal latihan.
- **Budaya Belajar:** Budaya disiplin, saling menghargai, sportivitas, berani mencoba dan belajar dari kesalahan, serta semangat pantang menyerah. Lingkungan yang mendorong partisipasi aktif dan *joyful learning*.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Pemanfaatan video tutorial teknik dasar bola basket dari YouTube (misalnya dari FIBA atau pelatih profesional), artikel tentang strategi permainan, atau peraturan resmi.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau grup chat untuk berbagi video performa siswa (jika diizinkan), memberikan *feedback* antar teman, atau mendiskusikan strategi.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms untuk self-assessment kebugaran atau pengetahuan peraturan dasar. Aplikasi Stopwatch di ponsel untuk mengukur waktu drill.
- **Aplikasi Perekam Video:** Memungkinkan siswa merekam gerakan mereka sendiri

untuk dianalisis dan diperbaiki.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1-3 (UMUM)

KEGIATAN PENDAHULUAN

- **Penyambutan dan Kesadaran (Mindful):** Guru menyapa siswa dengan ceria, menciptakan suasana yang energik, dan melakukan peregangan dinamis. Mengajak siswa untuk fokus pada tujuan pembelajaran hari itu dan merasakan tubuh mereka.
- **Apersepsi Bermakna (Meaningful):**
 - Guru menampilkan video cuplikan pertandingan bola basket profesional yang menarik (misalnya highlight NBA/Liga Basket Indonesia), lalu bertanya, "Apa yang membuat pemain-pemain ini hebat? Keterampilan apa yang mereka gunakan?"
 - Guru mengaitkan dengan pengalaman siswa, "Siapa di sini yang suka bermain basket? Apa tantangan yang kalian rasakan saat bermain?"
 - Guru menjelaskan relevansi basket untuk kebugaran dan pengembangan karakter.
- **Pemanasan (Joyful):** Melakukan pemanasan yang interaktif dan menyenangkan, seperti lari zig-zag sambil membawa bola, atau permainan sederhana "kejar-kejaran" dengan sentuhan basket.

KEGIATAN INTI

- **Memahami (Meaningful Learning):**
 - **Eksplorasi Konsep Gerak (Mindful):** Guru mendemonstrasikan teknik dasar (misalnya *chest pass*). Siswa mengamati dan mencoba meniru, kemudian mengidentifikasi elemen-elemen penting dari gerakan tersebut (posisi tangan, kaki, pandangan).
 - **Prinsip Gerakan:** Guru menjelaskan prinsip biomekanika sederhana di balik setiap gerakan (misalnya pentingnya kekuatan dorong kaki saat *shooting*).
 - **Aturan Permainan:** Melalui tanya jawab dan studi kasus sederhana, guru menjelaskan peraturan-peraturan dasar yang relevan dengan teknik yang sedang dipelajari.
- **Mengaplikasi (Meaningful Learning):**
 - **Drill Berdiferensiasi (Proses):**
 - **Untuk Pemula/Kesulitan:** Drill teknik dasar dengan instruksi yang lebih detail dan repetisi tinggi pada jarak dekat atau tanpa tekanan. Misalnya, *passing* berpasangan di tempat, *dribbling* di tempat, *shooting* dari jarak sangat dekat. Guru memberikan *feedback* individual yang intensif.
 - **Untuk Menengah:** Drill dengan penambahan kompleksitas atau tekanan. Misalnya, *passing* sambil bergerak, *dribbling* melewati *cone*, *shooting* dari berbagai sudut.
 - **Untuk Mahir/Cepat Belajar:** Drill kombinasi teknik yang lebih kompleks, simulasi situasi permainan (misalnya 2-on-1 fast break), atau diminta menjadi demonstran/mentor bagi teman sebaya.
 - **Permainan Modifikasi (Joyful):** Mengadakan permainan bola basket dengan

aturan yang dimodifikasi untuk menekankan penguasaan teknik tertentu (misalnya, hanya boleh *passing*, atau harus *dribbling* setidaknya 3 kali sebelum *shooting*). Ini membuat belajar lebih menyenangkan dan menantang.

- **Pemanfaatan Teknologi (Joyful):** Siswa menggunakan ponsel untuk merekam diri mereka saat melakukan teknik, lalu menonton ulang untuk mengidentifikasi kesalahan (self-assessment). Guru juga dapat merekam dan memberikan *feedback* berbasis video.
- **Merefleksi (Mindful Learning):**
 - **Umpan Balik Antar Teman:** Setelah setiap *drill* atau permainan, siswa saling memberikan *feedback* konstruktif tentang performa teman mereka.
 - **Refleksi Diri:** Siswa mengisi jurnal refleksi singkat tentang progres belajar mereka, apa yang paling sulit dan paling mudah, serta strategi apa yang mereka gunakan untuk meningkatkan keterampilan.
 - **Diskusi Kelas:** Guru memimpin diskusi tentang sportivitas yang ditunjukkan selama bermain, pentingnya kerjasama, dan bagaimana mereka bisa meningkatkan performa tim di masa depan.
 - **Ayo Berpikir Kritis:** Mengajukan pertanyaan seperti "Mengapa komunikasi itu penting saat bermain basket?" atau "Bagaimana cara kita menjaga kebugaran tubuh agar bisa bermain basket dengan baik?".

KEGIATAN PENUTUP

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful):**
 - Guru memberikan umpan balik umum tentang performa kelas secara keseluruhan, menyoroti aspek positif dan area yang perlu ditingkatkan.
 - Memberikan pujian atas usaha dan semangat sportivitas siswa.
- **Menyimpulkan Pembelajaran (Mindful):**
 - Guru bersama siswa menyimpulkan teknik-teknik yang telah dipelajari, pentingnya kerjasama tim, dan nilai-nilai sportivitas dalam bola basket.
 - Menekankan kembali hubungan antara aktivitas fisik dengan kesehatan jasmani.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Meaningful):**
 - Guru memberikan tugas penguatan di rumah (misalnya menonton pertandingan basket dan mengidentifikasi teknik yang digunakan, atau mencari video *drill* lanjutan).
 - Siswa diajak terlibat dalam perencanaan latihan atau permainan untuk pertemuan berikutnya (misalnya, "Minggu depan kita akan fokus pada strategi defense, ada ide *drill*?").
 - **Pendinginan dan Refleksi Akhir (Joyful):** Melakukan pendinginan yang dipandu guru dengan musik yang menenangkan atau meditasi singkat untuk merelaksasi otot dan pikiran setelah aktivitas fisik.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen akan dilakukan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik, disesuaikan dengan asesmen pada awal, proses, dan akhir pembelajaran.

- **Asesmen pada Awal Pembelajaran (Assessment for Learning - Diagnostik):**
 - **Observasi:** Guru mengamati kemampuan gerak dasar siswa saat pemanasan atau

permainan bebas singkat (misalnya kemampuan *dribbling* dasar, menangkap bola).

- **Pertanyaan Lisan:**
 - "Siapa di sini yang pernah bermain basket? Apa saja yang kalian tahu tentang olahraga ini?"
 - "Menurut kalian, apa saja manfaat bermain olahraga tim?"
- **Pra-tes Kebugaran Fisik:** Mengukur tingkat kebugaran dasar (misalnya *push-up*, *sit-up*, lari 5 menit) untuk mengetahui kondisi fisik awal siswa.
- **Asesmen pada Proses Pembelajaran (Assessment for Learning - Formatif):**
 - **Observasi Kinerja (Penilaian Kinerja):**
 - **Form Observasi Drill:** Guru menggunakan lembar observasi/rubrik untuk menilai teknik passing, *dribbling*, dan shooting siswa selama *drill* (misalnya: akurasi pass, kontrol bola saat *dribble*, bentuk tembakan).
 - **Checklist Partisipasi dan Kolaborasi:** Mengamati keaktifan siswa dalam kelompok, kemampuan berkomunikasi, dan sportivitas selama permainan atau *drill* kolaboratif.
 - **Koreksi Diri dan Peer Assessment:**
 - "Amati temanmu saat melakukan *chest pass*. Apa yang sudah bagus? Apa yang perlu diperbaiki?"
 - "Setelah melakukan *dribbling*, bagaimana perasaanmu? Apakah kamu sudah bisa mengontrol bola dengan baik? Apa yang akan kamu lakukan untuk meningkatkannya?" (Self-assessment)
 - **Portofolio Video (Produk/Kinerja):** Siswa mengumpulkan video singkat (via Google Classroom) saat mereka mempraktikkan teknik tertentu dan guru memberikan *feedback* tertulis.
 - **Pertanyaan Lisan/Diskusi:**
 - "Jelaskan mengapa *bounce pass* efektif dalam situasi ini!"
 - "Bagaimana kalian berkomunikasi dengan tim saat melakukan serangan?"
 - "Apa tantangan terbesar saat kalian menggabungkan *dribbling* dan *shooting*?"
- **Asesmen pada Akhir Pembelajaran (Assessment of Learning - Sumatif):**
 - **Penilaian Kinerja (Permainan Modifikasi):**
 - **Rubrik Permainan Bola Basket:** Mengamati dan menilai kemampuan siswa dalam mengaplikasikan seluruh teknik dasar, kerjasama tim, pengambilan keputusan, dan sportivitas selama permainan bola basket yang dimodifikasi. (Contoh rubrik: Kelancaran transisi gerak, akurasi tembakan dalam permainan, efektifitas komunikasi tim, sportivitas).
 - **Tugas Proyek (Opsional):**
 - **Produk/Presentasi:** Membuat infografis/poster digital tentang "Strategi Tim Terbaik dalam Permainan Bola Basket" atau "Manfaat Bola Basket bagi Kesehatan Tubuh dan Karakter".
 - **Video Drill Individu/Kelompok:** Mengembangkan dan merekam video *drill* atau kombinasi gerakan yang mereka ciptakan sendiri.
 - **Tes Tulis (Pengetahuan Konseptual):**
 - **Pilihan Ganda:** "Manakah dari berikut ini yang bukan merupakan teknik dasar passing dalam bola basket?"

- **Uraian Singkat:**
 - "Jelaskan dua manfaat utama bermain bola basket bagi kesehatan fisik!"
 - "Mengapa penting untuk berkomunikasi dengan rekan satu tim saat bermain basket?"
 - "Sebutkan tiga aturan dasar yang harus ditaati dalam permainan bola basket!"
- **Refleksi Akhir (Portofolio/Jurnal):** Siswa menulis esai refleksi tentang perjalanan belajar mereka, peningkatan keterampilan, dan nilai-nilai yang mereka peroleh dari unit pembelajaran bola basket.
 - "Apa yang paling berkesan bagimu selama belajar bola basket di unit ini? Mengapa?"
 - "Bagaimana pelajaran tentang kerjasama tim dalam basket dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari atau di mata pelajaran lain?"