



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : _____
Nama Sekolah : _____
Mata Pelajaran : **Penjas Orkes**
Fase B, Kelas / Semester : **IV (Empat) / II (Gasal)**

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENJAS ORKES SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Penjas Orkes
Fase / Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: II / Ayo, Bermain!
Alokasi Waktu	: 4 kali Pertemuan / 12x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat menyesuaikan strategi gerak melalui aktivitas permainan. ❖ Peserta didik dapat memperagakan konsep gerak melalui aktivitas permainan. ❖ Peserta didik dapat menerapkan peraturan untuk mengembangkan fair play melalui aktivitas permainan. ❖ Peserta didik dapat mengidentiikasi faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas jasmani menyenangkan melalui aktivitas permainan.	
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 IV Penulis: Alda Indrawan, Tri Agus Prasetyo ISBN 978-623-388-535-5 (no.jil.lengkap) 978-623-388-545-4 (jil.4 PDF) Lembar kerja peserta didik, Internet.
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik dapat menyesuaikan strategi gerak melalui aktivitas permainan. ❖ Peserta didik dapat memperagakan konsep gerak melalui aktivitas permainan. ❖ Peserta didik dapat menerapkan peraturan untuk mengembangkan fair play melalui aktivitas permainan. ❖ Peserta didik dapat mengidentiikasi faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas jasmani menyenangkan melalui aktivitas permainan.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat menyesuaikan strategi gerak melalui aktivitas permainan.
- ❖ Peserta didik dapat memperagakan konsep gerak melalui aktivitas permainan.
- ❖ Peserta didik dapat menerapkan peraturan untuk mengembangkan fair play melalui aktivitas permainan.
- ❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas jasmani menyenangkan melalui aktivitas permainan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Memperagakan konsep gerak, memecahkan masalah gerak, dan menerapkan keterampilan gerak fundamental dalam situasi gerak yang baru sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki dengan menunjukkan nilai-nilai Proil Pelajar Pancasila yang menginternalisasi nilai-nilai mandiri dan gotong royong.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pertanyaan pemantik diajukan oleh guru untuk merangsang pemikiran peserta didik. Berikut ini beberapa pertanyaan alternatif yang bisa diajukan.

1. Sesering apa kalian bermain?
2. Di mana saja kalian bermain?
3. Apakah kalian pernah dicurangi ketika bermain?
4. Mengapa bermain itu menyenangkan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Apersepsi**
Apersepsi adalah menyamakan persepsi baik guru maupun peserta didik terkait materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini, aktivitas pembelajaran meliputi permainan invasi, permainan net, permainan lapangan, permainan target, dan permainan kooperatif.
Guru memberikan pertanyaan pemantik, misalnya:
 1. Sesering apa kalian bermain?
 2. Di mana saja kalian bermain?
 3. Apakah kalian pernah dicurangi ketika bermain?
 4. Mengapa bermain itu menyenangkan?
- ❖ **Penilaian Sebelum Pembelajaran**
Guru mengecek kemampuan yang sudah dipelajari peserta didik sebelumnya melalui tanya jawab sebagai asesmen awal. Hasil dari asesmen awal ini dapat digunakan untuk menentukan strategi pembelajaran yang akan dipakai dan membagi kelompok yang mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik melalui pembelajaran berdiferensiasi (kemampuan yang berbeda).
- ❖ **Panduan Pembelajaran Buku Siswa**
 1. **Periode/Waktu Pembelajaran**
Pada bab 2 ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan. Namun demikian, periode pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan daya dukung di sekolah.
 2. **Tujuan Aktivitas Pembelajaran**
Aktivitas pembelajaran pada bab 2 bertujuan agar peserta didik dapat menyesuaikan strategi gerak, memperagakan konsep gerak, menerapkan peraturan untuk mengembangkan fair play, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas jasmani menyenangkan dengan menunjukkan nilai-nilai Proil Pelajar Pancasila yang menginternalisasi nilai-nilai mandiri dan gotong royong.
 3. **Aktivitas Pembelajaran**

Aktivitas pembelajaran dalam bab ini terdiri atas permainan invasi, permainan net, permainan lapangan, permainan target, dan permainan kooperatif. Ada beberapa konsep yang harus dipahami dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Permainan apa yang sering dilakukan di rumah?
- Permainan apa yang kamu sukai?
- Mengapa bermain itu menyenangkan?

Bentuk aktivitas pembelajaran menyesuaikan strategi gerak, memperagakan konsep gerak, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas jasmani menyenangkan adalah sebagai berikut.

❖ **Kegiatan Inti**

Aktivitas Pembelajaran 1. Permainan Invasi

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian guru menjelaskan kepada peserta didik tentang konsep gerak dan strategi gerak dalam permainan invasi.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran permainan invasi adalah sebagai berikut.

Permainan invasi adalah permainan yang bertujuan menyerang wilayah lawan dan mencetak gol atau poin. Permainan ini membutuhkan kerja tim untuk mengontrol bola, mempertahankan penguasaan bola, bergerak ke posisi mencetak gol, dan mencegah lawan mencetak gol.

1. Permainan Menjaga Harta Karun

Permainan menjaga harta karun adalah cara yang menyenangkan untuk mempelajari keterampilan permainan invasi. Tujuan permainan ini adalah agar pelaut yang ada di tengah lapangan dapat menjaga harta karun dari bajak laut yang akan merebutnya. Permainan menjaga harta karun dapat dimainkan di dalam ruangan dan di luar ruangan.

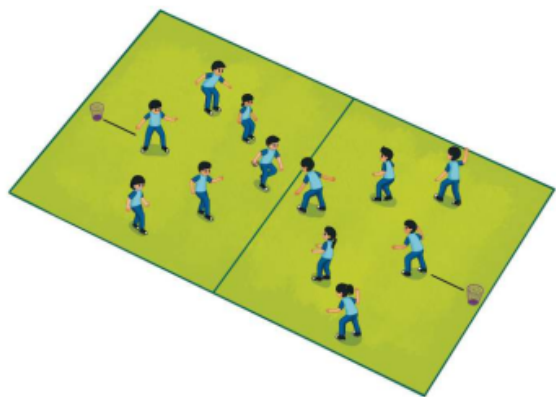


Gambar Permainan Menjaga Harta Karun

- Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan menjaga harta karun.
- Peserta didik mencoba mengidentifikasi konsep gerak yang terdapat pada permainan menjaga harta karun.
- Guru menjelaskan konsep kesadaran hubungan dengan orang lain dan kesadaran ruang.
- Guru menjelaskan strategi permainan yang dilakukan peserta didik.
- Guru dapat memodifikasi peraturan, alat, dan cara bermain.
- Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti:
Bagaimana strategi yang tepat untuk merebut harta karun? Apa yang kamu lakukan sebagai anggota tim untuk menjauhkan pelaut dari harta karun?

2. Permainan Bola Keranjang

Permainan bola keranjang adalah permainan invasi yang bertujuan untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan keterampilan melempar bola, menangkap bola, dan menerapkan strategi permainan.



Gambar Permainan Bola Keranjang

- a. Guru menyiapkan bola tangan dan keranjang.
- b. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan bola keranjang.
- c. Peserta didik menerapkan strategi permainan yang disusunnya.
- d. Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan bola keranjang.
- e. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Peran apa yang kamu mainkan di dalam tim? Strategi apa yang diterapkan supaya menang?

3. Permainan Bola Tendang

Permainan bola tendang merupakan permainan yang menerapkan konsep dan strategi bermain untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya. Setiap tim dalam permainan ini perlu bekerja sama dalam pola serangan atau pertahanan yang terkoordinasi dengan baik. Permainan ini dapat dimainkan di halaman sekolah.



Gambar Permainan Bola Tendang

- a. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan bola tendang.
- b. Peserta didik mengidentifikasi konsep kesadaran hubungan dengan benda.
- c. Guru menjelaskan strategi permainan yang dilakukan peserta didik.
- d. Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- e. Guru dapat memodifikasi peraturan, alat, dan cara bermain.
- f. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Bagian mana yang sulit dalam permainan ini? Posisi apa yang kamu perankan dalam permainan ini?

Aktivitas Pembelajaran 2. Permainan Net

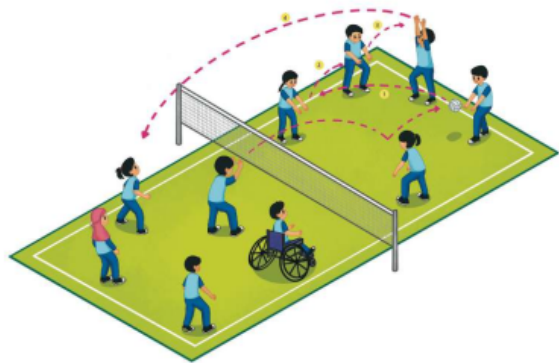
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian guru menjelaskan kepada peserta didik tentang konsep gerak dan strategi gerak dalam permainan net.

Bentuk aktivitas pembelajaran permainan net adalah sebagai berikut.

Permainan net adalah permainan individu ataupun tim yang pemainnya mengirimkan suatu benda (misalnya bola, shuttlecock) melewati net sehingga mendarat di area pertahanan lawan. Tujuannya adalah untuk mempersulit lawan dalam mengembalikan benda tersebut atau memaksanya melakukan kesalahan.

1. Permainan Lempar Bola Melewati Net

Permainan lempar bola melewati net merupakan permainan sederhana seperti permainan bola voli yang menggunakan gerakan lemparan dan tangkapan. Permainan ini menggunakan bola lunak berukuran besar yang memantul dengan baik.

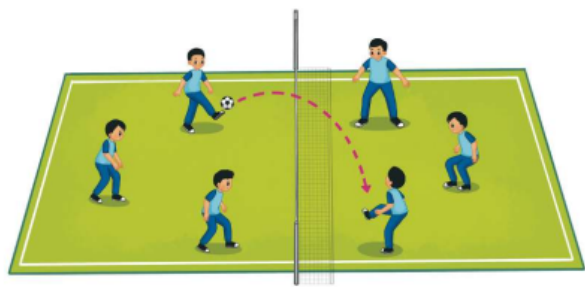


Gambar Permainan Lempar Bola Melewati Net

- Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan lempar bola melewati net.
- Guru menjelaskan konsep ruang dan hubungan dengan benda dalam permainan.
- Guru menjelaskan strategi permainan yang dilakukan peserta didik.
- Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- Guru dan peserta didik dapat memodifikasi permainan.
- Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan seperti: Strategi apa yang digunakan dalam permainan ini? Adakah kesulitan dalam bermain lempar bola melewati net?

2. Permainan Tendang Bola Melewati Net

Permainan tendang bola melewati net adalah permainan menyenangkan dengan cara menendang bola melewati net seperti bermain tenis dengan kaki.



Gambar Permainan Tendang Bola Melewati Net

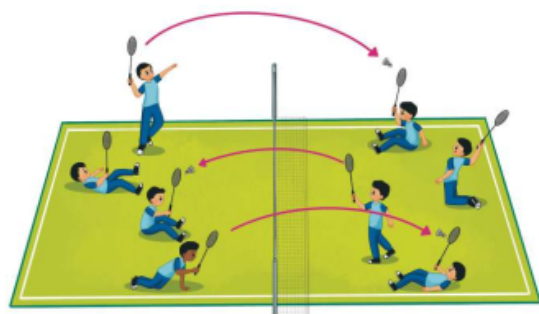
- Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan tendang bola melewati net.
- Peserta didik diminta menyusun strategi permainan secara berkelompok.
- Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- Guru dapat memodifikasi peraturan, alat, dan cara bermain.
- Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Seberapa baik kamu menendang bola melewati net? Mengapa harus memperhatikan arah pergerakan tim lawan?

3. Permainan Pukul Bulu

Permainan pukul bulu adalah permainan bulu tangkis yang berbeda dari biasanya. Kemenangan poin mengharuskan tim lawan atau oposisi untuk mengubah posisi bermain. Mereka pertama-tama berdiri, berlutut, lalu duduk, kemudian telentang untuk memainkan pukulan.

- Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan pukul bulu.
- Peserta didik mendiskusikan strategi permainan.
- Guru dapat memodifikasi peraturan, alat, dan cara bermain.

- d. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Mengapa perlu melihat pergerakan shuttlecock dan lawan? Posisi manakah yang paling sulit untuk memukul shuttlecock?

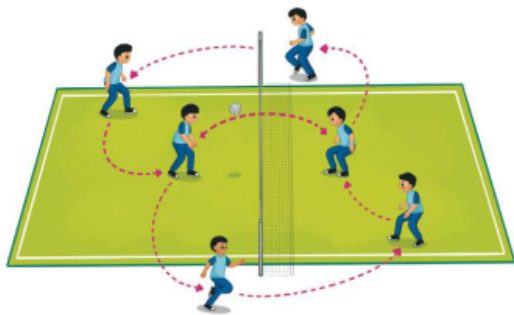


Gambar Permainan Pukul Bulu

4. Permainan Keliling Dunia

Permainan keliling dunia bertujuan untuk menjaga agar permainan tetap berjalan dengan melintasi net sambil berlari di antara ujung-ujung lapangan. Permainan ini membantu kamu belajar bergerak dan bermain pukulan.

- Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan keliling dunia.
- Guru menjelaskan konsep kesadaran jalur dalam permainan.
- Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Apa yang kamu suka dan tidak suka dari permainan ini? Apa yang kamu pikirkan ketika memutuskan ke mana harus berlari?



Gambar Permainan Keliling Dunia

Aktivitas Pembelajaran 3. Permainan Lapangan

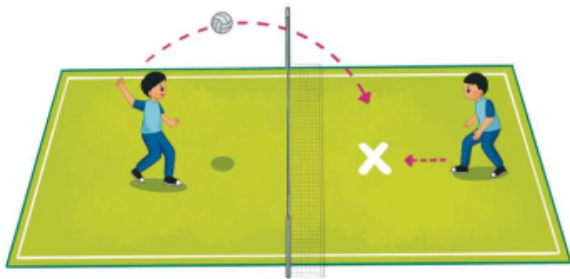
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian guru menjelaskan kepada peserta didik tentang konsep gerak dan strategi gerak dalam permainan lapangan.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran permainan lapangan adalah sebagai berikut.

Permainan lapangan adalah permainan di mana satu tim dapat mencetak poin ketika seorang pemain memukul bola (atau benda serupa) dan berlari ke area permainan yang ditentukan, sedangkan tim lain berusaha mengambil bola dan mengembalikannya untuk mencegah lawannya mendapatkan poin.

1. Permainan Lempar Tangkap Bola

Permainan lempar tangkap bola mungkin tidak tampak seperti permainan menyerang ataupun permainan lapangan, tetapi merupakan keterampilan penting untuk tangkas dalam permainan lapangan.

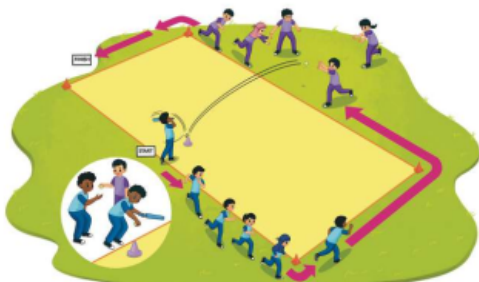


Gambar Permainan Lempar Tangkap Bola

- a. Peserta didik diminta bermain lempat tangkap bola sesuai dengan cara bermain yang ditentukan.
- b. Guru menghubungkan aktivitas permainan yang dilakukan dengan konsep kesadaran hubungan dengan benda, tenaga, dan waktu.
- c. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Bagaimana cara memperkirakan pergerakan bola? Bagaimana cara memperhatikan pemain lawan? Apa perasaanmu jika kalah dalam permainan ini?

2. Permainan Pukul, Lari, dan Kembali (Pulali)

Permainan Pulali adalah permainan menyerang yang menyenangkan dan cocok untuk anak-anak. Permainan diawali dari salah satu pemain memukul bola yang dilemparkan/dibawa oleh pemain sendiri. Setelah memukul bola, pemain tersebut berlari ke kerucut terdekat dan kembali ke tempat awal.



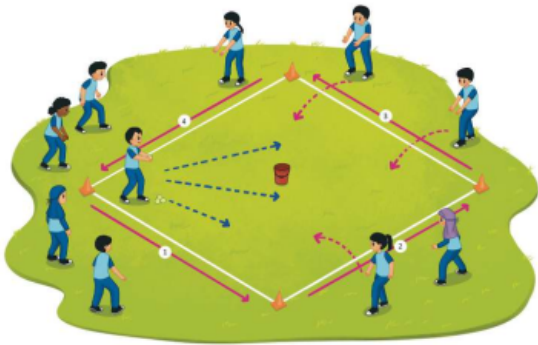
Gambar Permainan Pulali

- a. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain Pulali.
- b. Guru menjelaskan konsep gerak hubungan dengan benda dalam permainan.
- c. Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- d. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Tangan mana yang harus diletakkan di bagian atas untuk mendapat ayunan terbaik? Bagaimana cara kamu memutuskan posisi terbaik untuk memukul bola?

3. Permainan Lempar Bola Kecil

Permainan lempar bola kecil adalah permainan seru dan dimainkan dengan bergerak cepat bersama tim kecil. Pelempar melempar bola ke tengah lapangan dan segera berlari memutar area lapangan hingga home base atau tempat melempar.

- a. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan lempar bola kecil.
- b. Guru menghubungkan konsep gerak dan strategi gerak dalam permainan.
- c. Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- d. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Bagaimana cara kamu memilih tempat terbaik untuk melemparkan bola sebelum berlari? Apa yang harus diperhatikan penangkap saat bola dilemparkan?



Gambar Permainan Lempar Bola Kecil

Aktivitas Pembelajaran 4. Permainan Target

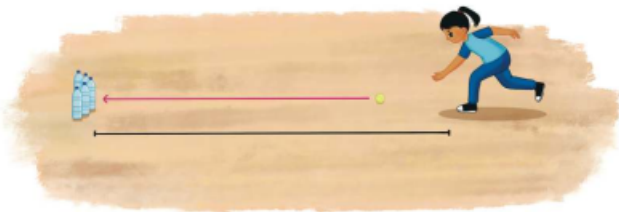
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian guru menjelaskan kepada peserta didik tentang konsep gerak dan strategi gerak dalam permainan target.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran permainan target adalah sebagai berikut.

Permainan target adalah permainan melemparkan suatu benda (seperti bola atau anak panah) menuju suatu area sasaran. Permainan ini menggunakan fokus, ketenangan, dan akurasi yang tinggi dalam memainkannya.

1. Permainan Boling (Bola Gelinding)

Permainan boling adalah permainan yang dimainkan dengan melempar atau menggelindingkan bola agar mengenai sasaran (botol bekas) yang disusun.



Gambar Permainan Boling

- a. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain boling dengan jarak bertahap mulai dari 4 m, 6 m, hingga 8 m.
- b. Guru menjelaskan kesadaran usaha dalam permainan.
- c. Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- d. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Bagaimana cara meningkatkan akurasi dalam permainan ini? Bagaimana cara melempar yang efektif?

2. Permainan Target Pola

Permainan target pola merupakan permainan melempar benda dengan tujuan membentuk pola tertentu.



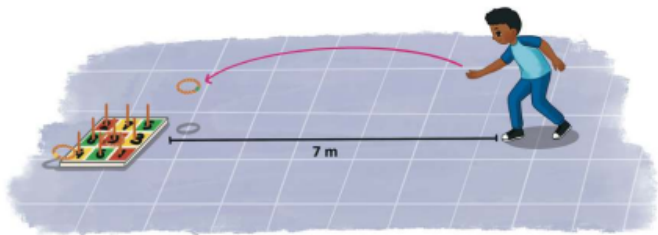
Gambar Permainan Target Pola

- a. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan target pola.

- b. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Strategi apa yang kamu terapkan supaya menang? Bagaimana cara meningkatkan ketepatan lemparan dalam permainan ini?

3. Permainan Lempar Gelang

Permainan lempar gelang merupakan permainan melempar yang bertujuan agar gelang tersebut masuk ke dalam tongkat yang disediakan dengan jarak tertentu.



Gambar Permainan Lempar Gelang

- a. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain lempar gelang.
- b. Guru menjelaskan strategi permainan yang dilakukan peserta didik.
- c. Peserta didik mengidentifikasi bagian yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam permainan.
- d. Guru dapat memodifikasi peraturan, alat, dan cara bermain.
- e. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Bagaimana cara melempar gelang yang paling efektif?

Aktivitas Pembelajaran 5. Permainan Kooperatif

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik, dan asesmennya. Kemudian guru menjelaskan kepada peserta didik tentang konsep gerak dan strategi gerak dalam permainan kooperatif.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran permainan kooperatif adalah sebagai berikut.

Permainan kooperatif adalah permainan di mana para pemain bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Tujuan permainan kooperatif adalah untuk mengurangi aspek kompetisi dan meningkatkan penekanan pada aspek sosial dalam bentuk kerja kelompok. Belajar bekerja sama mencakup serangkaian keterampilan inti yang dibutuhkan dalam banyak bentuk permainan lainnya.

1. Permainan Cacing Bergerak

Dalam permainan kolaboratif ini, anak-anak bekerja sama dalam kelompok untuk berperan sebagai cacing kecil yang mengeksplorasi lingkungan dan mengumpulkan harta yang dapat ditukar. Tujuan permainan ini dapat beragam, mulai dari meniru gerakan cacing hingga mengambil objek.



Gambar Permainan Cacing Bergerak

- a. Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan cacing bergerak.
- b. Guru menjelaskan konsep hubungan dengan benda dan orang dalam permainan.
- c. Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Bagaimana kelompok atau timmu bekerja sama dalam permainan ini? Jika kamu diminta memainkan permainan ini lagi, apa yang akan kamu lakukan?

2. Permainan Membawa Kentang Panas

Permainan ini mengangkat permasalahan bagaimana cara memindahkan 'kentang panas' hanya dengan menggunakan peralatan yang ada. Ini adalah permainan kooperatif yang membutuhkan tim untuk memecahkan masalah dan bekerja sama.



Gambar Permainan Membawa Kentang Panas

- Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan membawa kentang panas.
- Peserta didik mengidentifikasi konsep gerak dalam permainan.
- Peserta didik menceritakan proses bermain.
- Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Apakah setiap anggota tim terlibat dalam memindahkan kentang panas? Bagaimana cara timmu memutuskan benda yang dipakai untuk memindahkan kentang panas?

3. Permainan Satelit

Tantangan dalam permainan ini adalah menghentikan satelit agar tidak jatuh kembali ke Bumi. Dengan menggunakan balon atau bola plastik lunak, peserta didik dapat melakukan permainan menyenangkan yang membantu mengembangkan kerja sama dan koordinasi bersama teman-temannya.



Gambar Permainan Satelit

- Peserta didik diminta bermain sesuai dengan cara bermain permainan satelit.
- Guru menjelaskan konsep hubungan dengan benda dan konsep ruang.
- Guru dapat memodifikasi peraturan, alat, dan cara bermain.
- Guru memberikan umpan balik, perhatian, dan pertanyaan, seperti: Berapa banyak satelit yang berhasil dipertahankan supaya tidak jatuh? Bagaimana cara timmu mempertahankan satelit?

❖ 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:

- 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?
 - c. 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 dalam 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. Isikan 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.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya mengikuti pembelajaran dengan materi permainan invasi, permainan net, permainan lapangan, permainan target, dan permainan kooperatif.		
2.	Saya belajar konsep gerak dan strategi gerak dalam berbagai permainan.		
3.	Saya belajar sikap <i>fair play</i> dalam berbagai permainan.		
4.	Saya berperan aktif dalam pembelajaran.		
5.	Saya saling membantu dalam melakukan tugas kelompok.		

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

Lembar Refleksi Penilaian (Sikap) Antarteman Peserta Didik

- a. Isikan 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.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Teman saya mampu bekerja sama dengan teman lain.		
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.		

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

2. Asesmen Pengetahuan

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling tepat!

- 1. Permainan invasi merupakan permainan yang bertujuan
 - a. menyerang daerah lawan dan meraih poin
 - b. membentuk pola
 - c. mengenai sasaran dengan tepat
 - d. melewati net
- 2. Permainan pukul bulu merupakan contoh jenis permainan
 - a. invasi
 - b. net
 - c. lapangan
 - d. target
- 3. Permainan yang membutuhkan ketenangan dan ketepatan yang tinggi dalam melempar benda merupakan permainan
 - a. invasi
 - b. net
 - c. target
 - d. lapangan
- 4. Danang selalu menerapkan fair play dalam bermain. Fair play dalam permainan yaitu
 - a. memenangkan pertandingan dengan cara apa pun
 - b. bermain dengan etika yang baik dan menghormati aturan permainan serta lawan
 - c. mengintimidasi lawan agar menyerah
 - d. menggunakan trik dan strategi curang untuk memenangkan pertandingan
- 5. Cara menyerang dan bertahan sangat penting dalam permainan karena
 - a. membuat permainan menjadi lebih rumit dan sulit dipahami
 - b. menjadikan pemain berkontribusi secara efektif dalam tim
 - c. hanya dengan itu pemain dapat mencetak poin
 - d. menjadikan pemain tidak dapat diprediksi dan sulit dilawan

B. Jawablah soal berikut dengan tepat!

- 1. Jelaskan tugas bajak laut dalam permainan menjaga harta karun!
- 2. Jelaskan strategimu agar menang dalam permainan bola keranjang!
- 3. Mengapa permainan yang adil atau fair play lebih menyenangkan?

C. Bacalah cerita permainan berikut dan jawablah pertanyaannya dengan tepat!

Petualangan Tim Kupu-Kupu dan Tim Lebah

Di Taman Bunga Ceria, Tim Kupu-Kupu dan Tim Lebah sedang bersiap untuk bertanding sepak bola. Berikut adalah cerita petualangan mereka:

Tim Kupu-Kupu yang terdiri atas Anton, Bunga, dan Kiki adalah tim yang ceria dan lincah. Mereka menggunakan sayapnya yang indah untuk bergerak cepat di lapangan. Sementara itu, Tim Lebah yang dipimpin oleh Momo, Sari, dan Angga dikenal karena kerja tim yang solid dan keterampilan berlari mereka yang cepat.

Pertandingan dimulai dengan semangat tinggi. Tim Kupu-Kupu segera mengambil kendali bola dan melakukan serangan pertama. Mereka bergerak cepat melewati pemain Tim Lebah. Tim Kupu-Kupu mencetak gol pertama dengan tendangan indah dari Anton.

Tidak mau kalah, Tim Lebah langsung memberikan respons. Momo, sang kapten, memimpin serangan balik yang cerdik. Mereka berhasil menembus pertahanan Tim Kupu Kupu. Tim Lebah menyamakan kedudukan dengan gol yang dicetak oleh Angga.

Pertandingan semakin sengit pada babak kedua. Kedua tim saling bertukar serangan dan menjaga pertahanannya dengan baik. Namun, pada menit terakhir, Kiki dari Tim Kupu-Kupu berhasil mencetak gol kemenangan setelah menerima umpan cantik dari Bunga.

Dengan skor akhir 2-1 untuk Tim Kupu-Kupu, kedua tim mengakhiri pertandingan adalah bermain dengan sportivitas dan bersenang-senang bersama.

Sumber: Alda Indrawan (2024)

Pertanyaan:

- 1. Siapa pemain yang mencetak gol pertama dalam pertandingan?
- 2. Bagaimana Momo dari Tim Lebah memberikan respons terhadap gol pertama?
- 3. Apa yang membuat Kiki berhasil mencetak gol kemenangan untuk Tim KupuKupu?
- 4. Bagaimana kedua tim mengakhiri pertandingan?
- 5. Apa pesan moral dari cerita ini tentang pentingnya bermain dengan sportivitas?

3. Asesmen Keterampilan

Lakukan permainan invasi yang kamu pilih dengan teman-temanmu, kemudian releksikan pengalamanmu. Apakah strategi yang kamu gunakan berhasil? Apakah permainanmu menyenangkan?

Lembar Observasi Asesmen Keterampilan				
No.	Nama Peserta Didik	Konsep dan Strategi Gerak	Fair Play	Jumlah Skor (Maksimal 6)
1.				
2.				
3.				
Dst.				

Pedoman Penskoran

a. Penskoran

- 1. Skor 3 pada setiap indikator jika peserta didik mampu secara konsistenmenerapkan konsep, strategi, dan fair play dalam permainan.
- 2. Skor 2 pada setiap indikator jika peserta didik mampu menerapkan konsep,strategi, dan fair play dalam permainan.

3. Skor 1 jika peserta didik masih membutuhkan bantuan untuk menerapkan konsep, strategi, dan fair play dalam permainan.

Baru Berkembang	Layak	Cakap
Jika mendapat jumlah skor kurang dari 3 dalam keterampilan yang ditunjukkan	Jika mendapat jumlah skor 4 s.d. 5 dalam keterampilan yang ditunjukkan	Jika mendapat jumlah skor 6 dalam keterampilan yang ditunjukkan

b. Pengolahan Skor

Skor maksimal: 6

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. Apa yang dimaksud dengan permainan invasi?
jawab: Permainan invasi adalah kategori olahraga di mana dua tim saling berhadapan untuk memasuki wilayah lawan demi mencetak poin atau gol, sekaligus menjaga wilayah sendiri dari serangan lawan.
2. Dalam permainan “Menjaga Harta Karun”, terdapat pembagian peran antara pelaut dan bajak laut. Jelaskan tugas masing-masing peran tersebut!
jawab:
 - a. Pelaut: Bertugas mempertahankan wilayahnya dan melindungi harta karun (bola kecil) agar tidak diambil oleh lawan.
 - b. Bajak Laut: Bertugas bekerja sama untuk menyerbu wilayah pelaut dan mencoba merebut harta karun tersebut.
3. Bagaimana cara menentukan pemenang dalam permainan “Bola Tendang”?
jawab: Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah gol terbanyak yang berhasil dicetak oleh masing-masing tim.
4. Apa saja aspek permainan dalam “Bola Tendang” yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan?
jawab: Hal-hal yang dapat dimodifikasi antara lain lebar gawang dan jumlah kiper (penjaga gawang).
5. Tuliskan langkah-langkah bermain Bola Keranjang!
jawab: Berikut langkah-langkah permainan Bola Keranjang.
 - a. Bentuk dua tim yang masing-masing beranggotakan enam siswa!
 - b. Tujuan utamanya adalah mencetak gol ke keranjang di daerah lawan.
 - c. Penyerang harus tetap berada di luar batas satu meter dari gawang saat akan memasukkan bola.
 - d. Lakukan pertandingan dalam durasi waktu 8-10 menit!
 - e. Tim yang paling banyak mencetak gol akan keluar sebagai juara.

<table border="1"><tr><th>Nilai</th></tr><tr><td></td></tr></table>	Nilai		<table border="1"><tr><th>Paraf Orang Tua</th></tr><tr><td></td></tr></table>	Paraf Orang Tua	
Nilai					
Paraf Orang Tua					
B. SUMBER BELAJAR					
Sumber belajar yang harus dipelajari oleh guru, antara lain: 1. Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran untuk menerapkan konsep gerak dan menyesuaikan strategi gerak. 2. Bentuk-bentuk permainan sederhana menggunakan peraturan yang dimodifikasi. 3. Video aktivitas pembelajaran yang menerapkan konsep gerak dan memecahkan masalah gerak.					