**MODUL AJAR PJOK SD FASE B KELAS III**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Penyusun : Ikhlas Rizkiya  Jenjang : SD/MI  Kelas : III  Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (3 Kali pertemuan). | **Kompetensi Awal:**  Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai kombinasi gerak dasar lokomotor. | | **Profil Pelajar Pancasila:**  Profil PElajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase B adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor. |
| **Sarana Prasarana** | | | |
| |  | | --- | | * + - Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (lapangan bola basket atau halaman sekolah).     - Cone, rintangan (corong) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu).     - Peluit dan *stopwatch*. | | | | |
| **Target Peserta Didik** | | | |
| * Peserta didik regular/tipikal. * ~~Peserta didik dengan hambatan belajar~~. * Peserta didik cerdas istimewa berbakat (CIBI). * ~~Peserta didik meregulasi diri belajar~~. * ~~Peserta didik dengan ketunaan (tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, tunaganda~~). | | | |
| **Jumlah Peserta Didik** | | | |
| * Maksimal 28 peserta didik. | | | |
| **Ketersediaan Materi** | | | |
| * Pengayaan untuk peserta didik CIBI atau yang berpencapaian tinggi : ~~YA~~/TIDAK * Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: ~~YA~~/TIDAK | | | |
| Materi Ajar, Alat, dan Bahan yang Diperlukan | | | |
| 1. **Materi Pokok Pembelajaran** 2. Materi Pembelajaran Reguler gerak dasar lokomotor 3. Aktivitas Pembelajaran 1    * + - 1. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor berjalan.          2. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor berjalan dalam aktivitas pembelajaran:   Kombinasi berjalan dan berlari dalam aktivitas latihan sederhana yang dirancang secara mandiri.  Kombinasi gerak bergeser dan berlari dalam permaian aktivitas permainan kejar samping   1. Aktivitas Pembelajaran 2 2. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor berlari. 3. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor berlari. dalam aktivitas pembelajaran: 4. Kombinasi berjalan dan melompat dalam permainan meraih bintang 5. Kombinasi berjalan, meloncat, dan berlari dalam perlombaan sederhana 6. Aktivitas Pembelajaran 3 7. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor melompat. 8. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor melompat. dalam aktivitas pembelajaran: 9. Kombinasi bergeser, merayap, dan melompat dalam permainan memindahkan bola. 10. Kombinasi lari cepat, lari berbelok-belok dan melompat dalam permainan memindahkan bola secara estafet 11. Materi Pembelajaran Remidial   Tetap mengajarkan materi yang sama namun dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas kombinasi gerak dasar lokomotor.  Strategi pembelajaran gerak yang lain dapat diberikan setelah dilakukan identifikasi kesulitan sebelumnya. Peserta didik yang mengalami kesulitan dapat dipasangkan dengan peserta didik yang lebih terampil sehingga dapat dibantu dalam penguasaan keterampilan tersebut.   1. Materi Pembelajaran Pengayaan   Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.  Pada saat pembelajaran peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan melakukan aktivitas kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang lebih kompleks. Guru juga dapat meminta peserta didik atau kelompok peserta didik berbagi dengan teman-temannya tentang pembelajaran yang dilakukan agar penguasaan kompetensi lebih baik (capaian pebelajaran terpenuhi).   1. **Media Pembelajaran** 2. Peserta didik sebagai model atau guru memperagakan aktivitas kombinasi pola gerak dasar lokomotor (berjalan, berlari, melompat). 3. Gambar aktifitas kombinasi gerak dasar lokomotor (berjalan, berlari, melompat). 4. Vidio pembelajaran aktifitas kombinasi gerak dasar lokomotor (jika diperlukan). 5. **Bahan Pembelajaran**    * 1. Buku Ajar      2. Link youtube (jika diperlukan)      3. Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak. | | | |
| **Moda Pembelajaran** | | | |
| * ~~Daring~~. * Luring. * ~~Paduan antara tatap muka dan PJJ (~~*~~blended learning~~*~~)~~.   Guru memilih moda pembelajaran yang diinginkaan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar yang ada, pada modul ini menggunakan moda luring. | | | |
| **Pengaturan Pembelajaran** | | | |
| **Pengaturan Peserta didik:**   * Individu. * Berpasangan. * Berkelompok * Klasikal   (Guru dapat mengatur sesuai dengan jumlah siswa di setiap kelasnya serta formasi yang diinginkan). | | **Metode:**   * ~~Diskus~~i * ~~Presentas~~i * Demonstrasi * ~~Projec~~t * ~~Eksperime~~n * ~~Eksploras~~i * ~~Permaina~~n * Ceramah * Simulasi * resiprokal   (Guru dapat memilih salah satu atau menggabungkan beberapa metode yang diinginkan). | |
| **Asesmen Pembelajaran** | | | |
| Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:   * Asesmen sikap * Asesmen pengetahuan * Asesmen keterampilan | | Jenis Asesmen:   * Sikap (Observasi; mandiri dan gotong royong) * Pengetahuan (~~lisan~~, tulisan; pilihan ganda, ~~isian~~, uraian) * Keterampilan (Kinerja; Observasi)   *Guru dapat memilih salah satu atau menggabungkan beberapa penilaian yang sesuai. Pada modul ini tidak dilakukan jenis penilaian pada kata yang dicoret.* | |
| **Tujuan Pembelajaran** | | | |
| Melalui pembelajaran resiprokal peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami kombinasi pola gerak dasar lokomotor (jalan, lari, lompat) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila pada elemen gotong royong dan mandiri dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. | | | |
| **Pemahaman Bermakna** | | | |
| Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas kombinasi gerak dasar lokomotor dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya: menerapkan kombinasi berjalan dan berlari dalam melakukan aktivitas olahraga | | | |
| **Pertanyaan Pemantik** | | | |
| * + - 1. Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi pola gerak dasar lokomotor?.       2. Manfaat apa saja yang diperoleh peserta didik setelah menguasai variasi pola gerak dasar lokomotor? | | | |
| **Prosedur Kegiatan Pembelajaran** | | | |
| * + - * 1. Persiapan mengajar   Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:   1. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. 2. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket. 3. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: 4. Lapangan permainan yang memadai. 5. Patok, Rintangan (corong) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu). 6. Peluit dan *stopwatch*. 7. Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.    * + - 1. Kegiatan pengajaran   Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:   1. **Kegiatan pendahuluan (20 Menit)**    * + 1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.        2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.        3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk berisitirahat di kelas.        4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.        5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.        6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kombinasi gerak lokomotor: misalnya bahwa melakukan permainan dengan berbasis kombinasi gerak dasar lokomotor dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan memperhalus kemampuan gerak dasar sebagai dasar untuk menguasai gerak yang lebih kompleks.        7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: kombinasi gerak dasar lokomotor.        8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi kombinasi gerak dasar lokomotor, baik kompetensi sikap (profil Pelajar Pancasila) dengan observasi dalam bentuk jurnal, yaitu pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri, kompetensi pengetahuan: menganalisis gerak dasar lokomotor menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, serta melakukan permainan berbasis kombinasi gerak lokomotor dengan menekankan pada pengembangan nilai-nilai karakter antara lain: gotong royong dan mandiri.        9. Guru menampilkan video terkait kombinasi gerak lokomotor sebagai stimulus bagi siswa untuk melakukan gerakan pada aktivitas pembeajaran.        10. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk *game.*   Cara bermain:   1. Nama permainannya adalah kepinting mantap. Guru memberikan kesempatan kepada dua orang peserta didik untuk menjadi kepiting. Peserta didik lain menjadi ikan-ikan. Durasi satu sesi permainan adalah 5 menit. 2. Peserta didik yang menjadi kepiting wajib merentangkan tangan dan berlari menyamping mengejar dan menangkap ikan-ikan. 3. Peserta didik yang menjadi ikan-ikan berlari bebas di dalam lapangan yang telah ditetapkan. 4. setiap ikan yang tertangkap diantarkan ke tempat yang telah disediakan. 5. Kepiting yang mampu menangkap ikan sebanyak-banyaknya dengan cara sesuai aturan adalah kepiting mantap. Peserta didik yang tidak tertangkap selama sesi permainan adalah pemenang. Peserta didik yang tertangkap diberikan sangsi berupa lompat tiga kali atau hukuman ringan yang semisalnya. 6. **Kegiatan Inti (70 Menit)**   Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan menggunakan model penugasan, dengan prosedur sebagai berikut:   1. Peserta didik melihat tayangan video pembelajaran aktivitas kombinasi pola gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, dan melompat. 2. Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (*task sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas aktivitas kombinasi pola gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, dan melompat. 3. Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran, yaitu: aktivitas kombinasi pola gerak dasar lokomotor, berjalan, berlari, dan melompat. Secara rinci tugas ajar aktivitas kombinasi pola gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, dan melompat adalah sebagai berikut:   Aktivitas pembelajaran kombinasi pola gerak dasar lokomotor melalui:   * + - * 1. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor berjalan.   Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur gerak kombinasi gerak lokomotor berjalan dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.  Cara melakukan parktik/latihan gerak berjalan dalam pola gerak dasar lokomotor adalah:   1. Sikap awal berdiri tegak dengan kedua lengan lurus di samping badan. 2. Pandangan ke depan. 3. Langkahkan kaki secara bergantian dengan menumpukan tumit terlebih dahulu dan salah satu kaki tetap menyentuh tanah. 4. Kedua lengan mengayun seirama dengan langkah kaki (jika kaki kiri melangkah ke depan maka lengan kanan mengayun ke depan dan lengan kiri mengayun ke belakang). 5. Badan rileks.      * + - * 1. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi berjalan, berlari, dan melompat dalam aktivitas pembelajaran:       1. Kombinasi berjalan dan berlari dalam aktivitas latihan sederhana yang dirancang secara mandiri.   Cara melakukannya:   1. Peserta didik dibagi empat kelompok. Masing-masing kelompok memilih satu orang sebagai ketua kelompok. 2. Guru memberikan satu contoh kombinasi berjalan dan berlari dalam bentuk perlombaan. 3. Guru meminta masing-masing kelompok untuk merancang sebuah latihan yang menggunakan aktivitas berjalan dan berlari dengan cara menambahkan jarak, menambahkan waktu, mengganti arah, berpasangan, berkelompok, dan lain-lain. 4. Guru memfasilitasi masing-masing kelompok mempraktikan latihan yang sudah yang mereka rancang.      * + - 1. Kombinasi gerak bergeser dan berlari dalam permaian aktivitas permainan kejar samping   **Persiapan:**   * + - * 1. Nama permainannya adalah kejar samping.         2. Guru memberikan kesempatan kepada 5 orang peserta didik untuk menjadi tim pengejar, peserta didik lain menjadi yang dikejar.         3. Durasi satu sesi permainan adalah 5 menit. Aktivitas permainan ini terdiri dari 3 sesi.   **Cara bermain:**   * 1. Permainan dimulai dengan tiupan peluit.   2. Pengejar mengejar peserta didik lain dengan gerakan bergeser (*sliding*) namun ketika merasa lelah *sliding* peserta didik boleh melakukan lari.   3. Perhatian! Pengejar tidak boleh melakuan sprint.Setiap ada yang tertangkap diantarkan ke tempat yang telah disediakan.   4. Pengejar yang mampu menangkap semua temannya sebelum waktu habis akan menjadi pemenang. Jika ada peserta didik yang tidak tertangkap selama sesi permainan maka dialah yang pemenang.   5. Peserta didik yang tertangkap diberikan sangsi berupa lompat tiga kali atau hukuman ringan yang semisalnya.   Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran 1 kombinasi gerak lokomotor berjalan dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran 2 kombinasi gerak lokomotor berlari.   1. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor berlari.   Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur kombinasi gerak lokomotor berlari dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.  Cara melakukan parktik/latihan gerak berlari dalam pola gerak dasar lokomotor adalah:   1. Sikap awal berdiri tegak kedua kaki dibuka selebar bahu. 2. Langkahkan kedua kaki secara cepat dengan tumpuan ujung kaki. 3. Badan dicondongkan ke depan. 4. Kedua legan mengayun secara bergantian seirama dengan langkah kaki (jika kaki kiri melangkah ke depan maka tangan kanan mengayun ke depan dan tangan kiri mengayun ke belakang). 5. Saat mengayun kedua siku di tekuk. 6. Pandanga ke arah depan      1. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor bergeser dan berlari, berjalan dan melompat dalam aktivitas pembelajaran: 2. Kombinasi berjalan dan melompat dalam permainan meraih bintang   **Persiapan:**   1. Guru mempersiapkan peralatan berupa bintang-bintang dari kertas yang gantung dengan tali dengan berbagai ketinggian. Antar bintang di beri jarak satu meter. 2. Guru membuat 2 garis garis panjang. Garis 1 berjarak 5 meter dari bintang-bintang. Garis ini berguna untuk titik awalan. Garis ke 2 berjarak 2 meter dari bintang-bintang yang digantungkan. Garis ini sebagai titik untuk melakukan lompatan menjangkau bintang.   **Cara bermain:**   * + - * 1. Peserta didik berbaris dilintasan yang sudah disediakan.         2. Guru mempersilakan peserta didik menjangkau bintang bintang yang mereka inginkan sesuai prediksi mereka sendiri atas kemampuan mereka secara bergantian selama waktu yang telah ditentikan.         3. Guru membagi kegiatan dalam 2 sesi, satu sesi 5 menit. Terdapat jeda antar sesi selama 2 menit.      * + - 1. Kombinasi berjalan, meloncat, dan berlari dalam perlombaan sederhana   **Persiapan:**   1. Peserta didik dibagi empat kelompok. 2. Guru dan peserta didik menyiapkan empat alat dan lapangan permainan.   **Cara melakukan permainan:**   1. Peserta didik berbaris diberbanjar dalam kelompok yang telah dibentuk. 2. Ketika peluit berbunyi peserta yang paling depan pada masing-masing kelompok berjalan kemudian meloncat sampai titik yang ditentukan dan kembali ke arisan dengan berlari kencang. 3. Peserta berikutnya boleh melakukan gerakan setalh tangannya ditepuk peserta sebelumnya. 4. Kelompok pemenang adalah kelompok yang paling dulu menyelesaikan perlombaan. 5. Kelompok yang menang wajib meberikan tepuk semangat kepada kelompok yang kalah dan sebaliknya kelompok yang kalah memberikan tepuk selamat kepada kelompok yang menang. 6. Setiap anggota kelompok selalu memberikan semangat kepada anggata kelompoknya selama perlombaan berlangsung.   Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran 2 kombinasi gerak lokomotor berlari dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran 3 kombinasi gerak lokomotor melompat.   1. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor melompat.   Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur kombinasi gerak lokomotor melompat dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.  Cara melakukan praktik/latihan gerak melompat dan meloncat adalah:  Gerak melompat   1. Sikap awal berdiri tegak dengan kedua tangan di samping badan 2. Tolakan salah satu kaki ke depan. 3. Kedua tangan mengayun dari belakang ke depan 4. Saat melayang diudara badan dicondongkan ke depan dan kaki yang tidak digunakan untuk menumpu ditekuk dan diikuti kaki tumpu, kemudian dilurukan ke depan. 5. Mendarat dengan kedua kaki mengeper.      1. Fakta, konsep dan prosedural, serta praktik/latihan kombinasi gerak lokomotor melompat. dalam aktivitas pembelajaran: 2. Kombinasi bergeser, merayap, dan melompat dalam permainan memindahkan bola.   **Persiapan:**   * + - * 1. Guru dan peserta didik mempersiapkan peralatan dan lapangan permainan.         2. Peserta didik dibagi 4 kelompok.   **Cara bermain:**   * + - * 1. Peserta didik berbaris dilintasan yang sudah disediakan.         2. Diletakkan sebuah keranjang kosong disamping barisan masing-masing dan satu keranjang berisi bola di ujung barisan masing.         3. Permainan dimulai dengan tiupan peluit.         4. Peserta pertama melakukan lompat menyamping (slide) kemudian merayap dan melompati kardus. Sampai dititik yang ditentukan, peserta mengambil satu bola kemudian berlari menuju barisan dan menepuk tangan peserta berikutnya.         5. Begitu seterusnya sampai seluruh peserta mendapatkan kesempatan.  1. Kombinasi lari cepat, lari berbelok-belok dan melompat dalam permainan memindahkan bola secara estafet   **Persiapan:**   * 1. Guru dan peserta didik mempersiapkan peralatan dan lapangan permainan.   2. Peserta didik dibagi 4 kelompok.   **Cara bermain:**   * + - * 1. Peserta didik berbaris dilintasan yang sudah disediakan, peserta pertama memegang botol.         2. Permainan dimulai dengan tiupan peluit.         3. Peserta pertama melakukan cepat cepat kemudian melewati rintangan dengna lari berbelok-belok sampai dititik yang ditentukan. Kemudian berlari menuju barisan dan melompati rintangan dan memberikan botol kepada peserta berikutnya.         4. Begitu seterusnya sampai seluruh peserta mendapatkan kesempatan.  1. **Kegiatan Penutup (15 menit)** 2. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya. 3. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran. 4. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan bola basket. 5. Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan, hasilnya dijadikan sebagai tugas penilaian penugasan. 6. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 7. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula. | | | |
| **Asesmen** | | | |

1. **Asesmen Sikap**

Penilaian Pengembangan Karakter (Dimensi Mandiri dan Gotong Royong)

1. Petunjuk Penilaian (Lembar Penilaian Sikap Diri)
   1. Isikan identitas kalian.
   2. Berikan tanda cek (√) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap Kalian, dan “Tidak” jika belum sesuai.
   3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
   4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
   5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Baik sesuai jumlah “Ya” yang terisi.
2. Rubrik Asesmen Sikap

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Pernyataan | | | Ya | Tidak |
| 1. | Saya membuat target penilaian yang sesuai kemampuan dan minat belajar saya. | | |  |  |
| 2. | Saya peduli dengan kemajuan belajar saya. | | |  |  |
| 3. | Saya mengendalikan emosi saya dalam proses pembelajaran. | | |  |  |
| 4. | Saya merencakan cara mencapai tujuan pembelajaran. | | |  |  |
| 5. | Saya menilai kemampuan diri dalam bekerja secara mandiri dalam mencapai tujuan. | | |  |  |
| 6. | Saya bersungguh-sungguh dalam mencapai tujuan yang telah direncanakannya. | | |  |  |
| 7. | Saya menyamakan tindakan sendiri dengan tindakan orang lain untuk melaksanakan tujuan kelompok. | | |  |  |
| 8. | Saya memahami hal-hal yang diungkapkan oleh orang lain secara baik. | | |  |  |
| 9. | Saya melakukan kegiatan kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya dapat saling membantu. | | |  |  |
| 10. | Saya membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. | | |  |  |
| 11. | Saya peduli terhadap lingkungan sosial sesuai dengan peran sosialnya di masyarakat. | | |  |  |
| 12. | Saya mengupayakan memberi hal yang dianggap penting dan berharga kepada masyarakat. | | |  |  |
| Sangat Baik | | Baik | Perlu Perbaikan | | |
| Jika lebih dari 8 pernyataan terisi “Ya” | | Jika 6-8 pernyataan terisi “Ya” | Jika kurang dari 6 pernyataan terisi “Ya” | | |

1. Asesmen Pengetahuan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Teknik | Bentuk | Contoh Instrumen | Kriteria Penilaian |
| Tes Tulis | Pilihan ganda dengan 4 opsi | 1. berikut ini yang bukan kombinasi gerak dasar lokomotor adalah . . . .   1. berjalan dan berlari 2. bergeser dan berlari 3. mengayun tangan dan berlari 4. berjalan, berlari dan, melompat   Kunci: C. mengayun tangan dan berlari. | Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0. |
| Uraian tertutup | 1. Jelaskan sikap jalan yang benar!  Kunci:   1. Posisi badan tegak lurus. 2. Tangan diayun. 3. Ayunan tangan dan langkah kaki serentak berlawanan arah. 4. Pandangan ke depan. | Mendapatkan skor;  4, jika seluruh urutan dituliskan dengan benar dan isi benar.  3, jika menuliskan 2-3 penjelasan dengan benar.  2, jika menuliskan 1 alasan yang benar.  1, jika semua penjelasan yang dituliskan salah. |

1. **Penilaian Keterampilan**
2. Tes kinerja aktivitas kombinasi gerak dasar lokomotor dalam aktivitas permainan.
3. Butir Tes

Lakukan aktivitas kombinasi gerak dasar:

1. Berjalan dan Berlari
2. Berlari dan berjalan
3. Bergeser (*Sliding*)dan Berlari
4. Berlari dan bergeser
5. Berjalan dan Melompat
6. Melompat dan berjalan.
7. Berlari dan melompat.
8. Melompat dan berlari.
9. Berjalan, Meloncat dan Berlari

dalam aktivitas permainan kejar samping.

Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses).

1. Petunjuk Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran.

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan kombinasi gerak lokomotor berjalan, berlari, melompat/meloncat, dan bergeser.

1. Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak

Contoh lembar penilaian proses gerak untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar penilaian).

Nama :\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Kelas: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator Esensial** | **Uraian Gerak** | **Ya**  **(1)** | **Tidak**  **(0)** |
| 1. | Melakukan kombinasi gerak dasar lokomotor | 1. Melakukan gerakan kombinasi berjalan dan berlari. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi berlari dan berjalan. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi bergeser dan berlari. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi berlari dan bergeser. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi berjalan dan melompat. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi melompat dan berjalan. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi berlari dan melompat. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi melompat dan berlari. |  |  |
| 1. Melakukan gerakan kombinasi, berjalan, melompat, dan berlari |  |  |
| Perolehan/Skor maksimum X 100% = Skor Akhir | | | | |

1. Pedoman Penskoran
2. Penskoran

Skor 1 jika: Peserta didik tampak melakukan komponen gerakan dalam permainan.

Skor 0 jika: Peserta didik tidak tampak melakukan komponen gerakan dalam permainan.

1. Pengolahan skor

Skor maksimum: 9

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: SP/9.

|  |
| --- |
| **Pengayaan dan Remedial** |

* + - 1. Pengayaan

Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian 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.

* + - 1. Remidial

Remidial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran.

|  |
| --- |
| **Refleksi Peserta Didik dan Guru** |

### Refleksi Peserta Didik

Pada setiap 2 topik dan di akhir pembelajaran peserta didik ditanya tentang:

1. Apa yang sudah dipelajari.
2. Dari apa yang sudah dipelajari apa yang sudah dikuasai.
3. Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor.
4. Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor.
5. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor.

**Contoh Format Refleksi.**

Setelah peserta didik melakukan aktivitas 2 pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor, peserta didik diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor. Kemudian laporkan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aktivitas Pembelajaran | Hasil Refleksi | |
| Tercapai | Belum Tercapai |
| 1. | Aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor berjalan, berlari dan melompat dengan permainan meraih bintang\*) |  |  |
| 2. | Menunjukkan nilai-nilai karakter profil Pelajar Pancasila pada elemen mandiri dan gotong royong dalam proses pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, dan melompat. |  |  |

\*) Materi disesuaikan dengan pokok bahasan.

Catatan:

* Bagi peserta didik yang belum mampu mencapai batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, dan melompat yang ditentukan oleh guru, maka minta remidial.
* Bagi peserta didik yang mampu mencapai atau melebihi batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, dan melompat yang ditentukan oleh guru, maka lanjutkan pembelajaran pada materi yang lebih komplek dan bervariasi dan kombinasi dalam bentuk pengayaan.

### Refleksi Guru

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

1. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor.
3. Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor.
4. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran kombinasi gerak dasar lokomotor.

|  |
| --- |
| **Lembar Kerja Peserta Didik** |

Tanggal : .................................................................

Lingkup/materi pembelajaran : .................................................................

Nama Peserta didik : .................................................................

Fase/Kelas : B / III

1. Panduan umum
   * + 1. Pastikan ananda dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.
       2. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cidera.
       3. Mulailah kegiatan dengan berdo’a.
       4. Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.
2. Panduan aktivitas pembelajaran
3. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 7 orang.
4. Perhatikan penjelasan berikut ini:

Lakukan kombinasi gerak dasar lokomotor berjalan dan berlari, berlari dan berjalan, bergeser (*sliding*)dan berlari, berlari dan bergeser, berjalan dan melompat, melompat dan berjalan, berlari dan melompat, melompat dan berlari, meloncat dan berlari, dalam permainan kejar samping.

Isilah lembar kerja resiprokal berikut ini:

**Lembar Kerja (work sheet)**

Nama Pelaku I : ……………………..

Nama Pelaku II : ……………………..

Materi : *Kombinasi* *gerak dasar nolokomotor*

**Pelaku :** Bermainlah sebagaimana dalam akativitas pembelajaran dan praktikkan kombinasi gerak nonlokomotor.

**Pengamat :** Gunakan kriteria, berikan tanggapan kepada pemain, dan catat kombinasi gerak dasar nonlokomotor yang dilakukan temanmu.

Setelah aba-aba dari guru, bergantilah peran.

Catat berapa kombinasi gerak dasar lokomotor dalam permainan yang muncul dan dilakukan!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek harus diamati | PELAKU 1 | PELAKU 2 |
| 1. | Berjalan dan Berlari |  |  |
| 2. | Berlari dan berjalan |  |  |
| 3. | Bergeser (*Sliding*)dan Berlari |  |  |
| 4. | Berlari dan bergeser |  |  |
| 5. | Berjalan dan Melompat |  |  |
| 6. | Melompat dan berjalan. |  |  |
| 7. | Berlari dan melompat. |  |  |
| 8. | Melompat dan berlari. |  |  |
| 9. | Berjalan, Meloncat dan Berlari |  |  |
|  | **JUMLAH** |  |  |

### Bahan Bacaan Peserta Didik

1. Gerak dasar dalam pendidikan jasmani. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
2. Permainan tradisional. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

### Bahan Bacaan Guru

1. Bentuk-bentuk kombinasi gerak dasar lokomotor.
2. Permainan kecil untuk melatih gerak dasar lolomotor.

|  |
| --- |
| **Glosarium** |
| * Gerak dasar lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. * Berjalan adalah melangkahkan kaki atau bergerak maju dari satu tempat ke tempat lain. * Berlari adalah melangkahkan kaki dengan cepat yang pada setiap langkahnya ada saatnya kedua kaki tidak menjejek tanah. * Melompat adalah melakukan gerak dengan mendorong dan mengangkat kaki ke depan (atas) dengan cepat. |
| **Referensi** |
| Muhajir. 2017. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, untuk SMP/M.Ts Kelas VIII*. Bogor : Penerbit Yudhistira.  Muhajir. 2020. *Belajar dan Berlatih Permainan Sepak bola*. Bandung: Sahara Multi Trading.  Tim Direktorat SD. 2017. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. |

|  |  |
| --- | --- |
| Memeriksa dan Menyetujui,  Kepala SD/MI ......................................... | .............................., .................. 2021  Guru Mata Pelajaran |
| ………………………………….................  NIP. | ………………….............................  NIP. |