

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun : _____
NIP : _____
Nama Sekolah : _____
Mata pelajaran : _____
Fase, Kelas / Semester : _____
Tahun Ajaran : _____

A. IDENTITAS	
Nama Penyusun	:
Sekolah / Madrasah	:
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V (Lima) / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 8 JP (@ 35 Menit)
Bab /Tema	: 8 / Permainan Tradisional
B. IDENTIFIKASI	
1. IDENTIFIKASI SISWA	
- Siswa mampu mempraktikkan berbagai permainan tradisional (egrang, balap karung, dan lainnya) dengan mengikuti aturan dan memperhatikan keselamatan. - Siswa mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan menunjukkan sikap sportivitas dalam setiap kegiatan permainan kelompok.	
2. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
☐ Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME ☐ Kewargaan ☐ Penalaran Kritis ☐ Kreativitas ☐ Kolaborasi ☐ Kemandirian ☐ Kesehatan ☐ Komunikasi	
C. DESAIN PEMBELAJARAN	
1. TUJUAN PEMBELAJARAN	
- Siswa dapat mempraktikkan berbagai permainan tradisional, seperti egrang, balap karung, dan permainan tradisional lainnya dengan semangat dan antusias. - Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok selama permainan, serta memahami pentingnya kerja sama, komunikasi, dan sportivitas dalam setiap kegiatan permainan tradisional.	
2. PRAKTIK PEDAGOGIK	
- Pendekatan Pembelajaran Mendalam (sadar, bermakna, penuh kebahagiaan) - Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan berkelompok. - Metode PJBL	
3. MITRA PEMBELAJARAN	
- Warga lingkungan sekolah/madrasah - Komunitas Bahasa Indonesia	
4. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN	
- Pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sekolah/madrasah sebagai ruang fisik. - Penggunaan platform online / digital untuk menambah wawasan siswa dan melatih literasi digital. - Budaya belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan rasa ingin tahu melalui diskusi, kerja tim, maupun kolaborasi.	
D. PENGALAMAN BELAJAR	
1. PEMAHAMAN BERMAKNA	
- Pengertian Permainan Tradisional. - Egrang. - Engklek. - Balap Karung. - Krapyak.	

2. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan:

1. Mengucapkan salam
2. Berdoa menurut keyakinan masing-masing
3. Mengecek kehadiran
4. Pembiasaan
5. **Apersepsi:** Guru menanyakan kepada siswa, “Anak-anak, siapa yang pernah bermain egrang, balap karung, atau permainan tradisional lainnya saat 17 Agustus?” dan guru memperkenalkan permainan Tradisional.
6. **Tujuan Pembelajaran:** Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar mencoba beberapa permainan tradisional sambil belajar bagaimana berkomunikasi dan bermain secara sportif.

Kegiatan Inti

1. **Ayo Telaah Pembelajaran yang Sadar & Bermakna**
 - Mengamati (halaman 66)
 - Siswa diminta untuk mengamati gambar yang ada.
 - Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada.
2. **Ayo Eksplorasi Pembelajaran Bermakna**
 - Guru menjelaskan pengertian permainan Tradisional.
 - Siswa diminta untuk mengamati dan memperhatikan penjelasan guru.
 - A. Egrang (halaman 67)**
 - Siswa diminta untuk membaca dengan cermat materi cara permainan egrang.
 - Guru menjelaskan dan memberi contoh cara permainan egrang.
 - Siswa diminta untuk mempraktikkan cara permainan egrang.
 - B. Engklek (halaman 67)**
 - Siswa diminta untuk membaca dengan cermat materi cara permainan engklek.
 - Guru menjelaskan dan memberi contoh cara permainan engklek.
 - Siswa diminta untuk mempraktikkan cara permainan engklek.
 - C. Balap Karung (halaman 68)**
 - Siswa diminta untuk membaca dengan cermat materi cara permainan balap karung.
 - Guru diminta untuk menjelaskan dan memberi contoh cara permainan balap karung.
 - Siswa diminta untuk mempraktikkan cara permainan balap karung.
 - D. Krapyak (halaman 69)**
 - Siswa diminta untuk membaca dengan cermat materi cara permainan krapyak.
 - Guru diminta untuk menjelaskan dan memberi contoh cara permainan krapyak.
 - Siswa diminta untuk mempraktikkan permainan krapyak.
 - Guru dapat mengembangkan kegiatan lain yang relevan.
3. **Ayo Rumuskan Pembelajaran yang Sadar & Bermakna**
 - Mencoba (halaman 69)
 - Siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil 4-5 orang.
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan cara bermain dan sikap dalam permainan.
 - Siswa diminta untuk melengkapi tabel yang ada berdasarkan hasil diskusi kelompok.
4. **Ayo Presentasikan Pembelajaran yang Bermakna & Menyenangkan**
 - Mencoba (halaman 70)
 - Siswa diminta untuk mempresentasikan di depan kelas hasil dari diskusi yang sudah dikerjakan. berikan tanggapan terhadap presentasi teman.

5. **Ayo Aplikasikan Pembelajaran yang Sadar & Bermakna**

- Mencoba (halaman 70)
 - Siswa diminta untuk membentuk kelompok terdiri dari 4 orang.
 - Siswa diminta untuk memilih salah satu permainan tradisional yang disukai.
 - Siswa diminta untuk memainkan permainan yang dipilih.
 - Siswa diminta untuk menulis evaluasi kegiatan yang sudah dimainkan.

6. **Dunyawiyah (halaman 71) Mindfull Learning**

- Siswa diminta untuk mengisi tabel yang ada dengan kegiatan yang bisa dilakukan untuk menunjukkan rasa syukur.

7. **Ukhrawiyah (halaman 71) Mindfull & Meaningful Learning**

- Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan yang ada.

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Asesmen Awal
 - Apa yang kamu ketahui tentang permainan tradisional seperti egrang dan balap karung?
 - Apakah kamu pernah mengikuti perlombaan atau permainan tradisional bersama teman-temanmu?
 - Mengapa penting untuk bekerja sama dan bersikap sportif dalam permainan kelompok?
- Asesmen Formatif / Proses Pembelajaran
- Asesmen Sumatif / Akhir Sumatif
- Indikator: mempraktikkan permainan tradisional, seperti egrang dan balap karung, dengan benar sesuai aturan, serta menunjukkan kerja sama, komunikasi, dan sportivitas selama bermain.

No	Nama	Aspek									Rata-rata
		Kelancaran			Ketuntasan			Pelafalan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
2.											
3.											

Kelancaran:

1. Jeda lama dalam berkomunikasi
2. Sedikit jeda dalam berkomunikasi
3. Berkomunikasi tanpa jeda yang lama

Ketuntasan:

1. Kesulitan berkomunikasi
2. Sedikit kesulitan berkomunikasi
3. Berkomunikasi dengan baik

Pelafalan:

1. Kesulitan melafalkan
2. Sedikit kesulitan melafalkan
3. Lancar melafalkan

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan: Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran atau memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih tinggi dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

Remedial

- Remedial: Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik yang ingin memperkuat pemahaman pada kompetensi sebelum kompetensi yang sedang di pelajari atau untuk peserta didik yang memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih rendah dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1

Nama :

Kelas :

Ayo Rumuskan

1. Bentuk kelompok berisi 4–5 orang.
2. Diskusikan cara bermain dan sikap dalam permainan.
3. Isi tabel berdasarkan hasil diskusi kelompokmu.

Nama Permainan	Cara Bermain Singkat	Kerja sama yang diperlukan	Sikap yang harus dijaga
Egrang			
Balap karung			

Tarik Tambang

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-2

Nama :

Kelas :

Ayo Presentasikan

Presentasikan di depan kelas hasil diskusi kelompokmu pada tugas rumusan di atas. Berikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-3

Nama :

Kelas :

Ayo Aplikasikan

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 4 orang!
2. Pilihlah salah satu permainan tradisional yang kalian suka!
3. Mainkan permainan yang kalian pilih!
4. Evaluasi kegiatan dengan menulis.

Evaluasi:

Penilaian Formatif

Nama :

Kelas :

Latihan Soal

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, dan c untuk jawaban yang benar!

1. Permainan tradisional egrang bertujuan untuk melatih
 - a. Kecepatan berlari
 - b. Keseimbangan tubuh
 - c. Kekuatan pukulan
 - d. Kelincahan tangan
2. Bahan utama untuk membuat egrang biasanya adalah
 - a. Plastik
 - b. Bambu
 - c. Logam
 - d. Karet
3. Permainan tradisional engklek melatih
 - a. Kecepatan berlari
 - b. Kelincahan dan keseimbangan
 - c. Kekuatan tangan
 - d. Kekuatan kepala
4. Pada permainan engklek pemain harus melompat dengan
 - a. Dua kaki
 - b. Satu kaki
 - c. Berguling
 - d. Berlari cepat
5. Permainan balap karung dimainkan dengan cara
 - a. Berlari biasa
 - b. Berlari sambil melompat dalam karung
 - c. Merangkak di tanah
 - d. Berguling sambil membawa karung
6. Bahan utama dalam permainan balap karung adalah
 - a. Karet
 - b. Plastik
 - c. Karung goni
 - d. Bambu
7. Permainan tradisional krapyak dilakukan secara
 - a. Individu
 - b. Kelompok
 - c. Sendiri
 - d. Berpasangan

PJOK Untuk SD/MI

72

Kelas 5 Fase c

8. Tujuan dari permainan krapyak adalah
 - a. Mencari ikan di kolam
 - b. Mengejar dan menangkap lawan
 - c. Menyusun batu
 - d. Melempar bola
9. Permainan engklek biasanya dimainkan di atas
 - a. Rumpun
 - b. Papan kayu
 - c. Tanah atau lantai bergambar kotak-kotak
 - d. Pasir
10. Nilai yang dapat dikembangkan dari permainan tradisional adalah
 - a. Kerja sama dan sportivitas
 - b. Permusuhan dan kebencian
 - c. Kecurangan
 - d. Kekerasan fisik

B. Jawablah soal-soal ini dengan benar!

1. Sebutkan tiga permainan tradisional yang menggunakan alat bantu!

2. Apa manfaat bermain permainan egrang?

3. Bagaimana cara bermain balap karung?

4. Sebutkan tujuan dari permainan krapyak!

5. Sebutkan bahan yang digunakan dalam permainan balap karung!

PJOK Untuk SD/MI

73

Kelas 5 Fase c

B. REFLEKSI PEMBELAJARAN

1. Refleksi untuk Guru

- apakah siswa sudah mampu mempraktikkan permainan tradisional seperti egrang dan balap karung dengan benar dan aman?
- Apakah metode pembelajaran yang digunakan (penuh kesadaran, penuh kegembiraan, penuh makna) sudah efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama, berkomunikasi, atau menunjukkan sikap sportivitas selama permainan berlangsung?

2. Tindak Lanjut dan Perbaikan Pembelajaran

- Guru dapat memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih kesulitan memahami sifat dan karakter tokoh cerita dengan baik.
- Mengadakan sesi praktek tambahan di kelas untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

C. DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Taufik. 2025. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Untuk SDIT/MI Kelas 5*. Temanggung: Griya Matahari Publishing.
Sumber lainnya yang Relevan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(.....)
NIP.

..... 20
Guru Mata Pelajaran

(.....)
NIP.