

## Lampiran 01.

### VALIDITAS ISI

<b>Jenis Produk</b>	: Modul Pembelajaran Tematik PJOK
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
<b>Tema</b>	: Kegemaranku dan Diriku
<b>Sasaran</b>	: Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar (SD)
<b>Prodi</b>	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

#### PETUNJUK PENGISIAN

- Berikan tanda checklist (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut.
  - = Sangat Tidak setuju (STS)
  - = Tidak Setuju (TS)
  - = Ragu-Ragu (RG)
  - = Setuju (S)
  - = Sangat Setuju (SS)
- Berikan komentar dan saran bapak/ibu terhadap masing-masing aspek penilaian, yang dituliskan pada kolom yang telah tersedia.

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>KESESUAIAN MATERI PEMBELAJARAN DENGAN KURIKULUM</b>						
1	Materi permainan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas I SD					√
2	Materi permainan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) di kelas I SD					√
3	Permainan diarahkan untuk membantu pencapaian KI dan KD				√	
4	Permainan sesuai dengan tema yang ditetapkan				√	
<b>KARAKTERISTIK PERMAINAN</b>						
5	Permainan sesuai dengan karakteristik					√

	pertumbuhan dan perkembangan peserta didik kelas I SD					
6	Permainan yang dirancang singkat dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas I SD				√	
7	Permainan yang dirancang variatif					√
8	Permainan yang dirancang mampu dilaksanakan oleh peserta didik kelas I SD					√
9	Permainan memotivasi siswa agar aktif bergerak					√
10	Peraturan permainan mudah dipahami				√	
11	Permainan mendorong perkembangan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan					√
12	Alat dan bahan pada permainan mudah didapatkan					√
13	Permainan aman dilakukan				√	
14	Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan aman bagi keselamatan peserta didik					√
<b>KARAKTER YANG DIINTERNALISASIKAN</b>						
15	Karakter yang diinternalisasikan sesuai dengan karakter bangsa Indonesia				√	
16	Karakter yang diinternalisasikan sesuai dengan permainan yang dilakukan				√	
17	Siswa mampu menginternalisasikan karakter-karakter tersebut dalam pelaksanaan tugas gerak					√

### KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

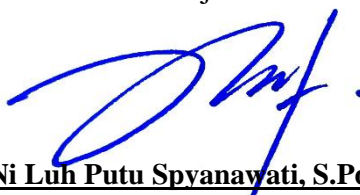
*Tulisan agar dibuat dengan lebih menarik, warna dan gambar sesuaikan dengan karakteristik siswa SD.*

**KETERANGAN:**

1. Sangat Kurang Relevan
2. Kurang Relevan
3. Relevan
4. Sangat Relevan

Singaraja, 10 Mei 2021

Ahli Isi Pembelajaran



Ni Luh Putu Spyanawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196906061994121001

**Lampiran 02.**

**VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

**Jenis Produk** : Modul Pembelajaran Tematik PJOK  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)  
**Tema/ Subtema** : Diriku/ Aku Merawat Tubuhku  
**Sasaran** : Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar (SD)  
**Prodi** : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda check list (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
2. Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut.
  1. = Sangat Tidak setuju (STS)
  2. = Tidak Setuju (TS)
  3. = Ragu-Ragu (RG)
  4. = Setuju (S)
  5. = Sangat Setuju (SS)
3. Berikan komentar dan saran bapak/ibu terhadap masing-masing aspek penilaian, yang dituliskan pada kolom yang telah tersedia.

No	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli
----	-----------------	----------------

		1	2	3	4	5
<b>TAMPILAN</b>						
1	Tampilan gambar terlihat jelas					√
2	Tulisan mudah dibaca					√
3	Perpaduan antara tulisan dan gambar proporsional				√	
<b>KEMENARIKAN DAN KESESUAIAN</b>						
4	Huruf yang digunakan menarik				√	
5	Kesesuaian pemilihan huruf pada teks				√	
6	Kemudahan peserta didik dalam memahami kalimat yang digunakan				√	
7	Gambar yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik					√
8	Komposisi warna yang digunakan menarik					√
9	Kesesuaian teks dan tampilan gambar				√	
<b>KEMASAN PRODUK</b>						
10	Modul permainan terlihat menarik				√	
11	Modul permainan mudah dibawa/dipindahkan					√
12	Modul permainan mudah disimpan					√

#### **KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN**

*Sudah Bagus, Daftar Pustaka Ditambahkan.  
Bila Memungkinkan Tambahkan Evaluasi Pada Bagian Akhir.*

#### **KETERANGAN:**

1. Sangat Kurang Relevan
2. Kurang Relevan



3. Relevan
4. Sangat Relevan

Singaraja, 10 Mei 2021  
Ahli Media Pembelajaran

**I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 198501172008121001

**Lampiran 03.**

**VALIDASI PRAKTIKI LAPANGAN**

**Jenis Produk** : Modul Permainan PJOK Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)  
**Tema/Subtema** : Diriku/ Aku Merawat Tubuhku  
**Sasaran** : Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar (SD)  
**Pengembang** : Ida Bagus Gede Indra Mahaditya  
**Prodi** : Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda checklist (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
2. Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut.
  - 1 = Tidak Setuju
  - 2 = Kurang Setuju
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju
  - 5 = Sangat Setuju
3. Berikan komentar dan saran bapak/ibu terhadap masing-masing aspek penilaian, yang dituliskan pada kolom yang telah tersedia.

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian
----	-----------------	--------------------

		1	2	3	4	5
<b>TAMPILAN</b>						
1	Modul permainan terlihat menarik					√
2	Tampilan gambar terlihat jelas				√	
3	Tulisan pada modul mudah terbaca				√	
4	Perpaduan antara tulisan dan gambar sesuai				√	
<b>RELEVANSI</b>						
5	Permainan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik				√	
6	Tugas gerak yang diberikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik				√	
7	Permainan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik				√	
8	Permainan yang dirancang singkat dan mudah dipahami oleh peserta didik				√	
9	Permainan yang dirancang mampu dilaksanakan oleh peserta didik				√	
10	Peraturan permainan mudah dipahami			√		
11	Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan mudah didapat dan aman bagi keselamatan peserta didik				√	
<b>KESESUAIAN DENGAN TUNTUTAN PEMBELAJARAN</b>						
12	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik					√
13	Memotivasi peserta didik untuk aktif bergerak					√
14	Mendorong perkembangan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan					√
15	Mendorong terjadinya interaksi dengan lingkungannya				√	
16	Permainan menginternalisasikan dengan karakter bangsa Indonesia					√

## KOMENTAR

*Modul sudah bagus, namun masih perlu direvisi dalam peraturan permainannya.*

## SARAN PERBAIKAN

*Dalam peraturan permainannya perludisederhanakan lagi agar lebih mudah dipahami oleh siswa*


## KESIMPULAN:

Modul permainan PJOK tematik kelas 1 (Tema Diriku, subtema 3: aku merawat tubuhku) ini dinyatakan\*):

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ②. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

\*) lingkari salah satu

Singaraja, 07 Juli 2021  
Praktisi Lapangan

  
**Ketut Budi Sastrawan, S.Pd. Gr**  
NIP. 199105152020121002







MODUL PEEMAINAN LOKOMOTOR  
PJOK Tematik Terintegratif

TEMA DIRIKU SUBTEMA 3:

# AKU MERAawat TUBUHKU

untuk peserta didik **KELAS 1 SEKOLAH DASAR**



**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA-BALI**

## KATA PENGANTAR

Modul permainan ini disusun sebagai salah satu penunjang sarana belajar penerapan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), yang mengedepankan pada pencapaian kompetensi peserta didik sesuai dengan standar kelulusan yang ditetapkan. Karena sebagai salah satu penunjang sarana proses pembelajaran, diharapkan peserta didik tidak serta merta menggunakan modul ini sebagai satu-satunya sumber acuan belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Modul permainan ini disusun berlandaskan pada kompetensi dasar yang telah disusun oleh Kemendikbud. Demikian pula dengan modul permainan ini telah melalui proses review, evaluasi, penyunting dan mendapat catatan serta saran-saran perbaikan yang dilakukan oleh penelaah maupun editor dibawah Kemendikbud.

Penulis menyadari betul bahwa modul permainan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran pembaca yang sifatnya membangun, demi kesempurnaan modul permainan ini



## DAFTAR ISI

Cover	
Kata Pengantar .....	1
Daftar Isi .....	3
Pendahuluan .....	4
Pendidikan Jasmani .....	6
Karakteristik Peserta Didik .....	8
Kompetensi Dasar (Subtema 3).....	10
Kompetnsi Dasar Pembelajaran 2.....	11
Permainan 1 .....	12
Permainan 2 .....	18
Kompetnsi Dasar Pembelajaran 4.....	24
Pembelajaran 3 .....	25
Pembelajaran 4 .....	30
Daftar Pustaka .....	37

---

## *Pendahuluan*

---



Sekolah merupakan aspek penting di dalam dunia pendidikan, karena menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran.



### **AYO BELAJAR**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik di sekolah. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu para peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Isjoni 2009: 14).

Pembelajaran di sekolah dasar pada saat ini telah menggunakan kurikulum 2013. Pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah dasar menggunakan metode tematik, yang menggabungkan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema tertentu.

Dengan diberlakukannya kurikulum 2013, maka proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar selain harus menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik, juga harus menyesuaikan dengan tema yang dibahas dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, modul permainan PJOK tematik terintegratif tema diriku (subtema 3: aku merawat tubuhku) untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar, dapat menjadi salah satu sumber acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran PJOK di sekolah.

## *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*



Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan PJOK merupakan aktivitas gerak yang dilakukan oleh para peserta didik.

### **AYO BELAJAR**



Kristiyandru, 2010: 39 menyatakan tujuan dari PJOK adalah meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi pendidikan jasmani, membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.

Ruang lingkup PJOK menurut Anas Junaedi, 2015 dalam (Rahayu, 2013: 18), mengungkapkan yaitu, ruang lingkup PJOK meliputi:

- ❖ Permainan dan Olahraga meliputi: permainan tradisional, keterampilan gerak lokomotor dan non lokomotor, sepak bola, bola basket, bola voli, tennis meja, tennis lapangan, bulutangkis, beladiri, dll.
- ❖ Aktivitas pengembangan meliputi: sikap tubuh komponen kebugaran jasmani dan bentuk postur tubuh.
- ❖ Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, senam lantai, dll.
- ❖ Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dll.
- ❖ Aktivitas air meliputi: permainan di air, renang dll.
- ❖ Pendidikan luar kelas meliputi: menerapkan pola



hidup bersih dan sehat.

---

***Karakteristik***

***Peserta Didik***

***Kelas 1 Sekolah Dasar***

---



Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, peserta didik usia 6-8 tahun termasuk kedalam kelas 1-3 atau kelas rendah. Perkembangan yang dialami oleh peserta didik kelas 1 sekolah dasar sebagaimana yang dipaparkan menurut (Latifa, 2017) yaitu:

➤ **Perkembangan Fisik**

Pada fase ini perkembangan fisik peserta didik kelas 1 sekolah dasar dilihat dari tinggi dan berat badan yang mulai bertambah, dengan gizi sangat berperan dalam proses perkembangan ini.

➤ **Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif peserta didik kelas 1

sekolah dasar sudah mampu berpikir secara logis dapat memahami konsep percakapan.

➤ **Perkembangan Bahasa**

Perkembangan bahasa pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar dapat dilihat dari kosa kata yang digunakan pada saat melakukan percakapan, sudah mulai bertambah dan memperkaya pembendaharaan kosa kata.

➤ **Perkembangan Sosial**

Perkembangan sosial peserta didik kelas 1 sekolah dasar dapat dilihat bagaimana cara peserta didik sudah mampu bergaul dan beradaptasi dengan sesama teman dan lingkungan sekitar.

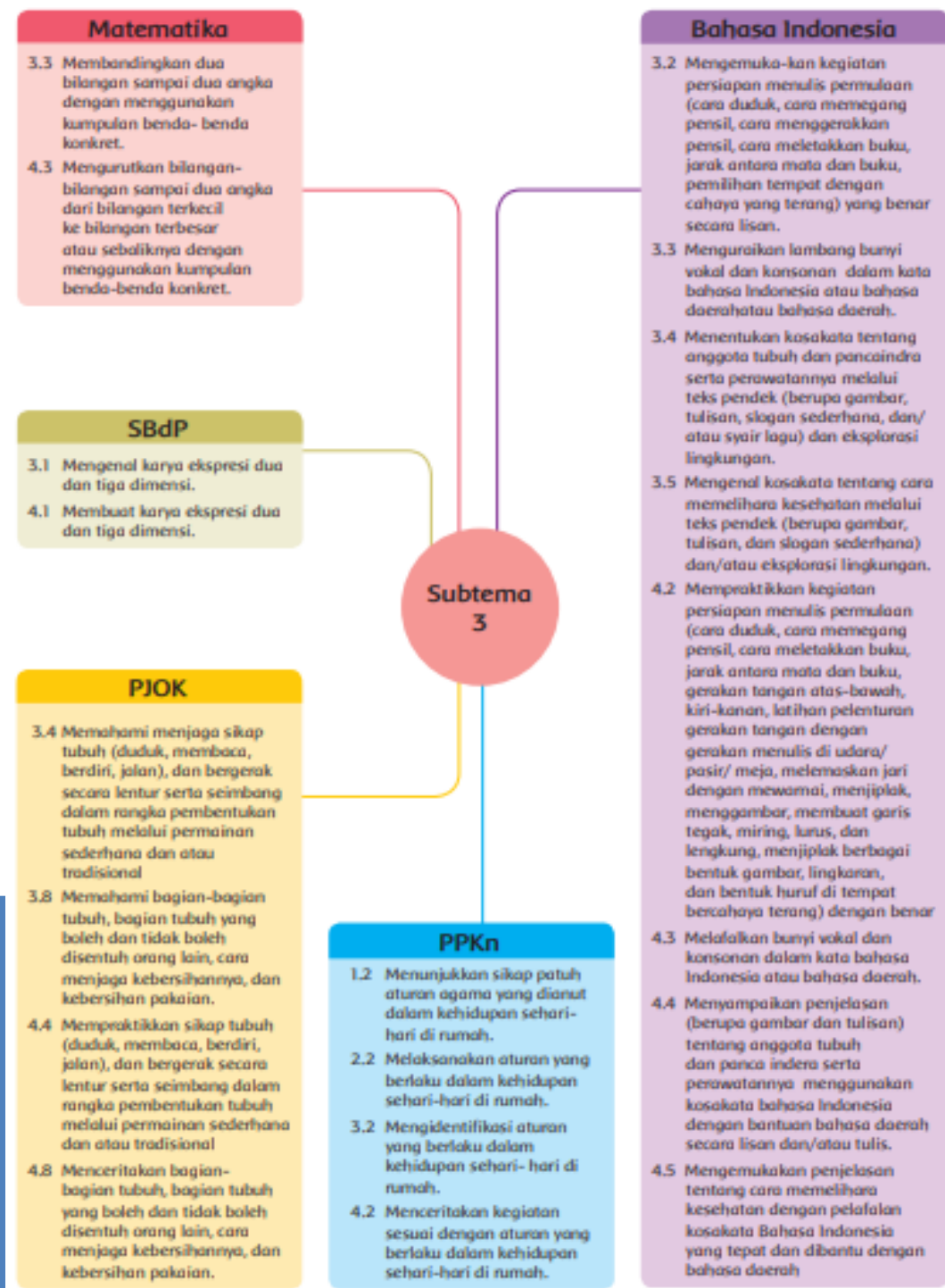
➤ **Perkembangan Moral**

Perkembangan moral yang dialami oleh peserta didik kelas 1 sekolah dasar yaitu peserta didik sudah mampu memahami aturan, etika dan norma yang sudah berlaku, biasanya dipengaruhi oleh pola asuh

orang tua dan pengaruh lingkungan di sekitarnya.

## Kompetensi Dasar Subtema 3:

### Aku Merawat Tubuhku



## Kompetensi Dasar

### Pembelajaran 2



#### ★ Kegiatan Pembelajaran 2 ★

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu melakukan permainan mini game yang diselingi dengan memahami dan menjaga sikap tubuh pada saat berdiri, duduk, membaca buku, dan berjalan. Kompetensi yang dikembangkan yaitu: sikap (tanggung jawab, percaya diri dan santun), pengetahuan (huruf konsonan), keterampilan (sikap berdiri dan berjalan).

**AYO LAKUKAN**



**BOLA KERANJANG**

**Tujuan Permainan**

- Melatih gerak lokomotor peserta didik

**Alat dan Bahan**

- Bola pelastik

kecil

bola pelastik nantinya akan dilemparkan ke dalam keranjang

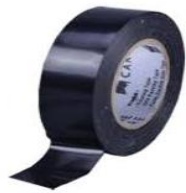
- Keranjang



Keranjang nantinya akan dijadikan tempat/ wadah bola

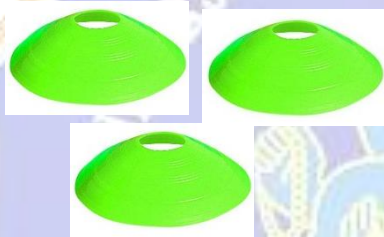
o Plaster

besar



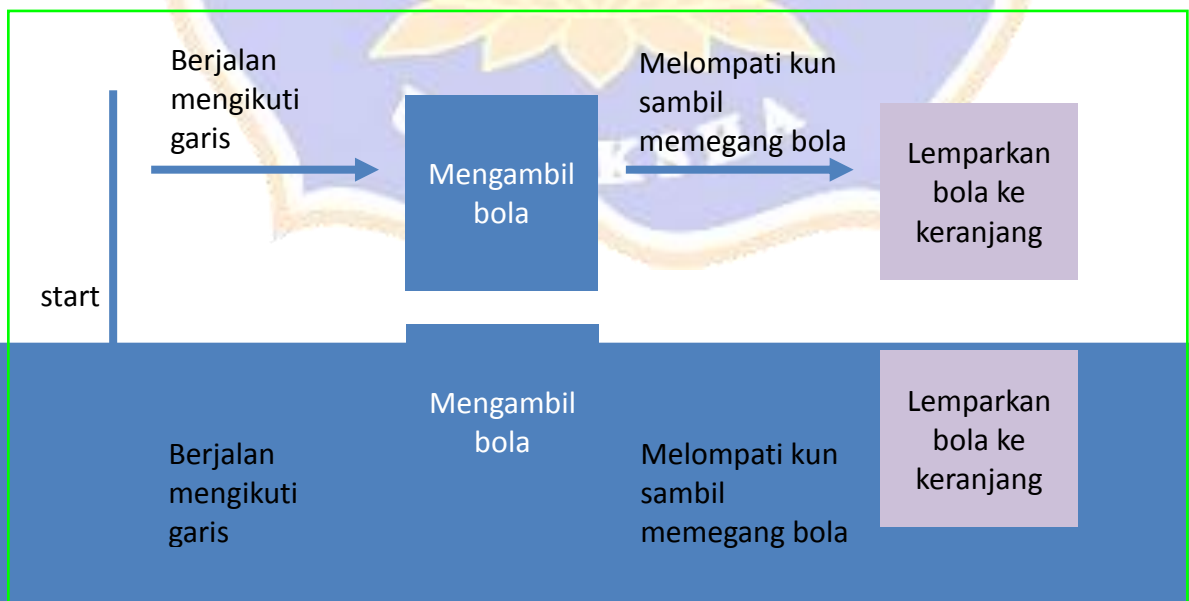
Plaster nantinya digunakan untuk membuat lintasan permainan

o Kun



Kun digunakan sebagai rintangan untuk melompat/ lari

Gambar Lapangan



## Cara Bermain

- Peserta didik satu kelas dibagi menjadi ke 4 kelompok

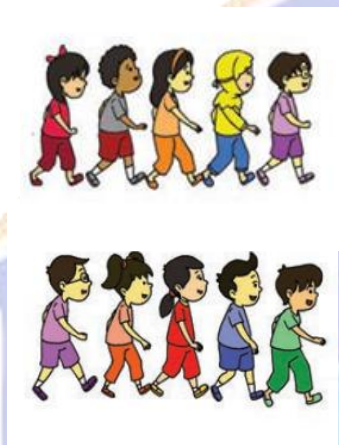


- Setelah kelompok terbentuk, kelompok yang mendapat undian 1 dan 2 mendapat giliran pertama untuk bermain.



## Kelompok 1

- Peserta didik masing-masing kelompok berdiri di belakang garis start.



- Peserta didik yang mendapat baris paling depan mendapat giliran bermain pertama jika sudah selesai, dilanjutkan baris selanjutnya



- Setelah mendengar aba-aba "mulai" peserta didik berjalan sesuai garis yang berada di depannya.





- Setelah mencapai kotak bola peserta didik mengambil 1 bola.



- Kemudian dilanjutkan dengan melompati kun sambil memegang bola.



- Setelah selesai melompati kun peserta didik melemparkan bola ke keranjang dengan jarak yang sudah ditentukan .



- Pernyataan pemenang apabila dapat mengumpulkan bola sebanyak2nya ke dalam keranjang dengan waktu 1 menit.



Kelompok 1



Kelompok 2



**AYO LAKUKAN**



**CINCIN TERBANG**

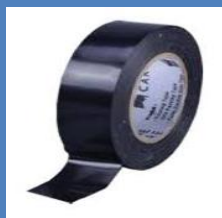
**Tujuan Permainan**

- Melatih gerak lokomotor peserta didik dan mempraktikkan sikap duduk, berjalan, memegang pensil dan sikap membaca baik dan benar.

**Alat dan Bahan**

- Plaster

besar



Plaster nantinya digunakan untuk membuat lintasan permainan

o Kun



Kun digunakan sebagai rintangan untuk melompat/ lari

o Cincin mainan



Kartu huruf digunakan pada saat menyusun kata

o Kun krucut



Gambar benda/ hewan/ tanaman digunakan sebagai objek susun kata

Gambar Lapangan

Melompoti kun

Mengambil cincin mainan

Melakukan permainan tradisional medengkleng

Melempar cincin ke arah kun krucut

start

MODUL PERMAINAN PJOK  
TEMATIK TERINTEGRASI  
TEMA DIRIKU SUBTEMA

Mengambil cincin mainan

4T TUBUHKU

Melompoti kun

Melakukan permainan tradisional

Melempar cincin ke arah kun krucut

## Peraturan Permainan

- ❖ Setiap peserta hanya boleh mengambil 2 cincin
- ❖ Hanya dapat kesempatan 2 kali melempar cincin

## Cara Bermain

- Peserta didik dalam satu kelas dibagi kedalam 4 kelompok.



Kelompok 1



Kelompok 2



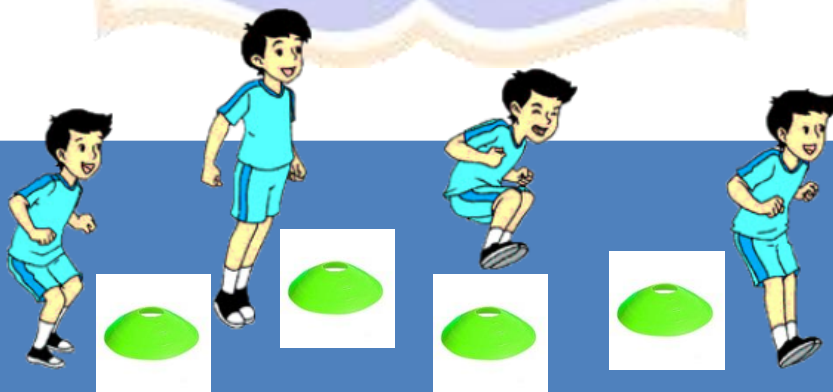
Kelompok 3

Kelompok 4

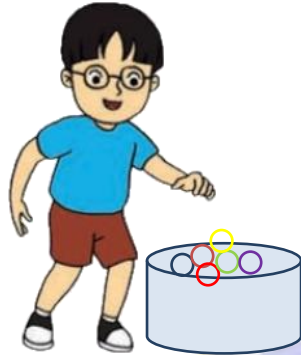
- Setelah dilakukan undi, kelompok 1 dan 2 mendapat giliran pertama untuk bermain.



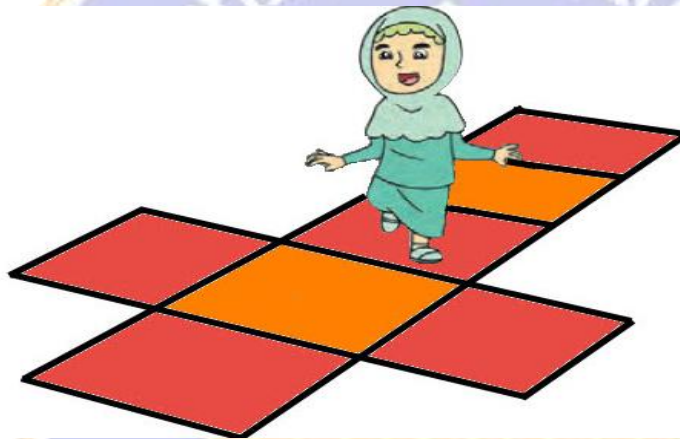
- Nantinya peserta didik yang mendapat baris paling depan memulai permainan dengan melompati kun untuk mengambil kartu huruf di kotak yang sudah disediakan.



- Peserta didik hanya boleh mengambil 1 huruf.



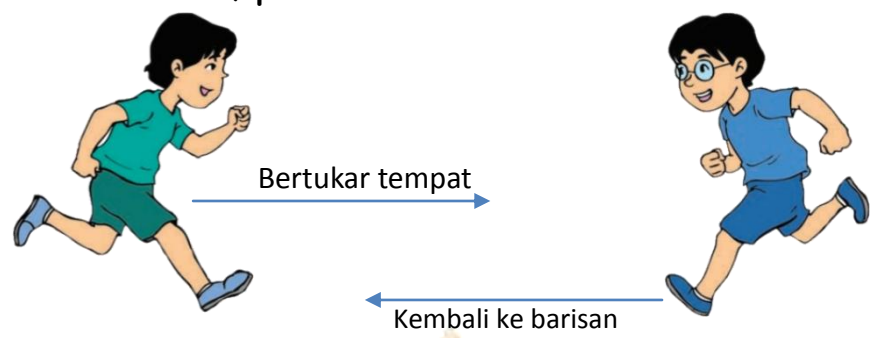
- Kemudian melakukan permainan tradisional medengkleng



- Setelah itu lemparkan cincin ke arah kun kerucut usahakan cincin sampai masuk ke kun.



➤ Jika sudah, peserta kembali kebarisan



Lengkapi Kata Dibawah Ini Dan Tunjukan Dengan Tanda Panah.



P\_N\_I\_

M\_N\_L\_S



P\_L\_E\_





M\_M\_A\_A

B\_K\_



# Kompetensi Dasar Pembelajaran 4

**Bahasa Indonesia**

3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.

4.4 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis.

**PJOK**

**Kompetensi Dasar:**

3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian!

4.8 Menceritakan bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian



**SBdP**

**Kompetensi Dasar:**

3.1 Menenal karya ekspresi dua dan tiga dimensi

4.1 Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi

### ★ Kegiatan Pembelajaran 4 ★

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu melakukan permainan mini game yang diselingi dengan memahami bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain. Kompetensi yang dikembangkan yaitu: sikap (tanggung jawab, percaya diri dan santun), pengetahuan (gambar anggota tubuh), keterampilan (sikap berdiri dan berjalan).

#### AYO LAKUKAN



#### FINGER PAINT

#### Tujuan Permainan

- Memahami bagian anggota gerak tubuh pada peserta didik dan melatih gerak lokomotor peserta didik serta melatih kreativitas peserta didik.

#### Alat dan Bahan

- Kardus



Berfungsi sebagai tempat atau wadah gambar anggota gerak tubuh.

- Plaster besar



Plaster nantinya digunakan untuk membuat lintasan permainan

- Gambar anggota gerak tubuh



Gambar anggota tubuh berfungsi sebagai tes pengetahuan peserta didik mengenai anggota tubuh yang dimiliki.

- cat air



Digunakan untuk mewarnai gambar yang didapat.

o Kun



Kun digunakan sebagai rintangan untuk melompat/ lari

### Gambar Lapangan



### Peraturan Permainan

- ❖ Peserta dilarang mengambil lebih dari 1 gambar
- ❖ Mewarnai sekreatif mungkin

**Cara Bermain**

- Peserta didik dalam satu kelas dibagi kedalam 4 kelompok.

The diagram illustrates the division of 10 students into four groups. Each student is represented by a cartoon figure with a numbered bib (1-5). The groups are defined by colored boxes below them:

- Group 1 (blue box): Student 2
- Group 2 (green box): Students 1, 3, 4, 5
- Group 3 (red box): Students 3, 4, 5, 1, 2
- Group 4 (yellow box): Students 5, 4, 1, 3, 2

- Setelah dilakukan undi, kelompok 1 dan 2 mendapat giliran pertama untuk bermain.



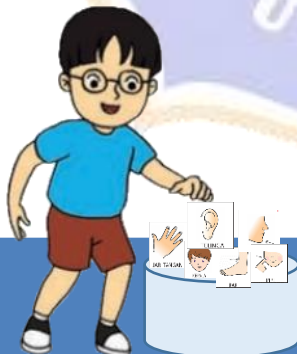
start



- Kemudian berlari zig-zag melewati kun menuju ke tempat menaruh huruf.



- Peserta didik hanya boleh mengambil 1 buah gambar anggota tubuh dan menjelaskan fungsinya.



- peserta didik berjalan sesuai garis yang berada

di depannya.



- warnai gambar yang didapat menggunakan jari tangan



**AYO LAKUKAN**



**SUSUN KATA**

**Tujuan Permainan**

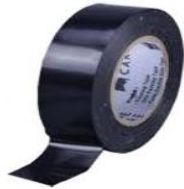
- Melatih gerak lokomotor peserta didik dan

MODUL PERMAINAN PJOK  
 TEMATIK TERINTEGRATIF  
 TEMA DIRIKU SUBTEMA 3: AKU MERAWAT TUBUHKU

melatih dalam penggunaan kosa kata.

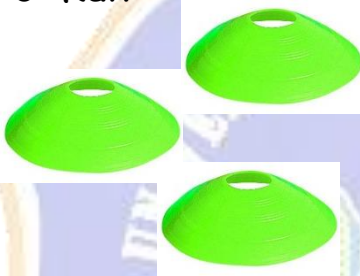
## Alat dan Bahan

- Plaster besar



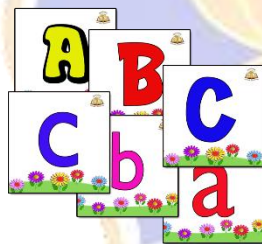
Plaster nantinya digunakan untuk membuat lintasan permainan

- Kun



Kun digunakan sebagai rintangan untuk melompat/ lari

- Kartu huruf



Kartu huruf digunakan pada saat menyusun kata

- Gambar benda/hewan/tanaman

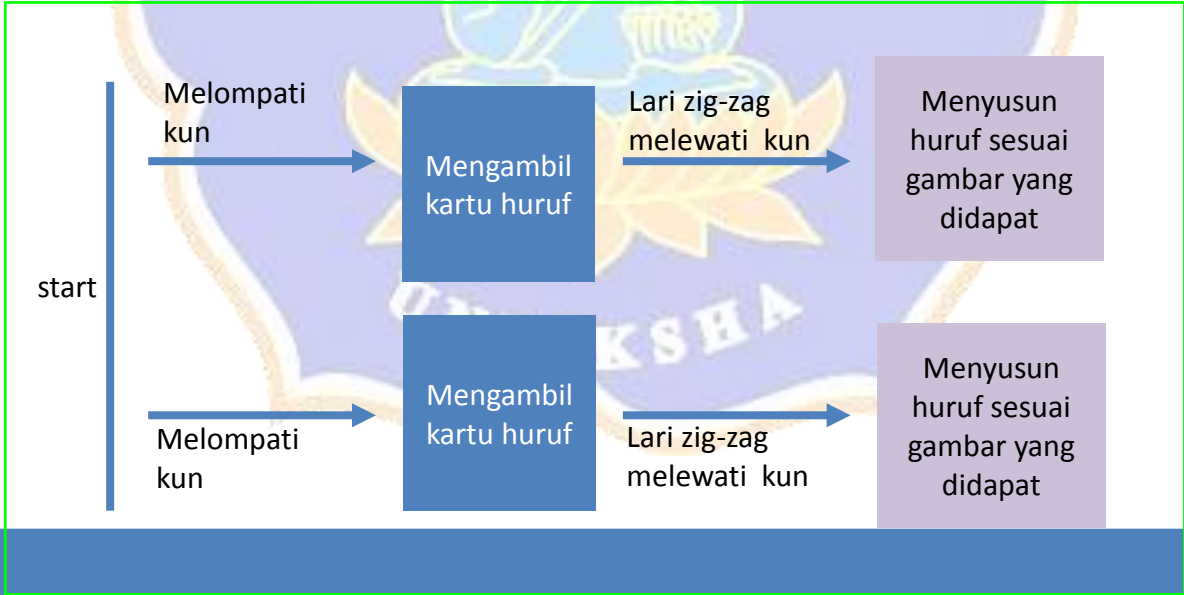


Gambar benda/ hewan/ tanaman digunakan sebagai objek susun kata





Gambar Lapangan



## Peraturan Permainan

- ❖ Pada saat melewati kun diusahakan kun tidak sampai jatuh.
- ❖ Peserta yang dapat giliran bertukar tempat tidak boleh mengambil barisan paling depan.

## Cara Bermain

- Peserta didik dalam satu kelas dibagi kedalam 4 kelompok.



Kelompok 1



Kelompok 2

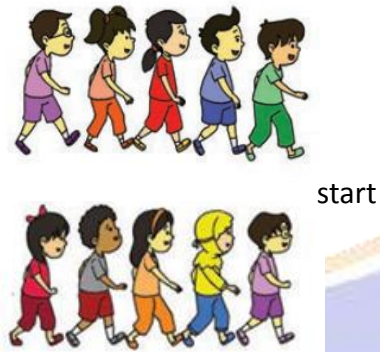


Kelompok 3



Kelompok 4

- Setelah dilakukan undi, kelompok 1 dan 2 mendapat giliran pertama untuk bermain.



- Nantinya peserta didik yang mendapat baris paling depan memulai permainan dengan melompati kun untuk mengambil kartu huruf di kotak yang sudah disediakan.



- Peserta didik hanya boleh mengambil 1 huruf.



- Kemudian berlari zig-zag melewati kun menuju ke tempat menaruh huruf.



- Setelah sampai pada tempat susun kata, peserta didik menyusun huruf yang didapat sesuai gambar yang ada.

- Jika huruf yang diambil tidak ada pada kata benda/hewan/tanaman yang dimaksud peserta didik kembali ke barisan dan digantikan oleh peserta didik baris kedua dan seterusnya.



Bertukar tempat →

← Kembali ke barisan



AYO BERLATIH

Lengkapi Kata Dibawah Ini Dan Tunjukan Dengan Tanda Panah.



P\_N\_I\_



B\_N\_A



P\_L\_E\_



KUCING



B\_K\_

### DAFTAR PUSTAKA

Isjoni. H. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Junaedi, Anas. *Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan SMK Dan MA Negeri Se-Kabupaten Gersik*. Volume 03 nomor 03 tahun 2015, 834-842.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2019. *Buku Tematik Terpadu*

*Kurikulum 2013 Tema Diriku.* Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2017.

Kadir. H., Abd, Dan Asrohah. H., Hanun. 2014.

*Pembelajaran Tematik.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



## RIWAYAT HIDUP



Ida Bagus Gede Indra Mahaditya lahir di Bangli, pada tanggal, 18 Juli 1998. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan suami istri Bapak Ida Bagus Made Alit Putra dengan Ibu Ida Ayu Nyoman Sukrini. Penulis Berbangsa Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Lingkungan Br. Brahmana Bukit, Desa Cempaga, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD N 5 Cempaga dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di sekolah menengah pertama di SMP N 2 Bangli dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di sekolah menengah atas di SMA N 2 Bangli, dan lulus pada tahun 2016. Penulis melanjutkan kuliah S1 di Universitas Pendidikan Ganesha, mengambil program studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada akhir tahun 2021 penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Tematik Terintegratif Tema Diriku (Subtema 3: Aku Merawat Tubuhku) Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng”.