



TERINSPIRASI DARI
COC
(CLASH OF CHAMPIONS)
RUANGGURU

Belajar bukan
sekadar menghafal,
tapi memahami
dan membuktikan!

CORMOS

CHALLENGE LEARNING

Memorize • Recall • Examine • Conquer

MISSION:
UNDERSTAND
ANSWER
PROVE



CORMOS Challenge Learning
adalah desain pembelajaran terinspirasi dari konsep kompetisi COC (Clash of Champions) Ruangguru yang dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis tantangan. Setiap tantangan akan mengajakmu berpikir kritis, menguji pemahaman, dan membuktikan kemampuanmu untuk menjadi Champion!

COC
★ LEARNING ★
★ CHALLENGE ★
OBSERVE
CONQUER!

KEUNGGULAN

- 🎯 Pembelajaran berbasis tantangan
- 🧠 Melatih pemahaman dan penalaran
- 💡 Meningkatkan berpikir kritis
- 🚀 Belajar aktif, seru, dan bermakna

3 FASE PEMBELAJARAN

FASE 1

MEMORIZE
(MENGINGAT)

Peserta didik mengenal dan memahami materi melalui penjelasan, gambar, video, dan sumber belajar lainnya.

🎯 **MISI: KENALI ILMUNYA!**

FASE 2

RECALL
(MENGINGAT KEMBALI)

Peserta didik menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas untuk menguji seberapa baik mereka mengingat materi.

🎯 **MISI: UJI INGATANMU!**

FASE 3

EXAMINE
(PEMBUKTIAN)

Peserta didik membuktikan pemahamannya melalui tantangan yang lebih sulit dan pemecahan masalah berdasarkan materi yang telah dipelajari.

🎯 **MISI: BUKTIKAN PEMAHAMANMU!**

FITUR MENARIK!

- 🏆 Tantangan Seru Bertingkat
- 👑 Reward & Badge Champion
- 😊 Grafis & Karakter Keren
- ⚡ Belajar Aktif & Tidak Membosankan



BONUS!
TANTANGAN EKSTRA
DAN POIN REWARD!

INGAT DENGAN BAIK • JAWAB DENGAN TEPAT • BUKTIKAN PEMAHAMANMU

RAIH BINTANG, JADI CHAMPION!

MISSION BRIEFING 1

SELAMAT DATANG DI COSMOS CHALLENGE LEARNING

Memorize • Recall • Examine

APA ITU COSMOS CHALLENGE LEARNING?

COSMOS Challenge Learning adalah desain pembelajaran terinspirasi dari konsep kompetisi COC (Clash of Champions) Ruangguru yang dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis tantangan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Membantu peserta didik memahami materi secara mendalam.
- Melatih kemampuan mengingat, memahami, dan membuktikan jawaban.
- Meningkatkan berpikir kritis, kerja sama, dan percaya diri.
- Menjadikan belajar lebih seru, aktif, bermakna, dan berkesan!

ALUR PEMBELAJARAN COSMOS

PERSIAPAN
Guru menjelaskan aturan dan tujuan permainan.

FASE 1 MEMORIZE (Mengingat)
Amati materi pada setiap board.

FASE 2 RECALL (Mengingat Kembali)
Jawab pertanyaan berdasarkan ingatan.

FASE 3 EXAMINE (Pembuktian)
Buktikan jawabanmu dengan analisis dan alasan yang kuat.

CHAMPION
Kumpulkan poin terbanyak dan raih gelar Champion!

Ingat dengan baik, jawab dengan tepat, buktikan pemahamanmu dan raih gelar CHAMPION!

COSMOS bukan sekadar menghafal, tapi memahami dan membuktikan!

SIAP JADI CHAMPION?

MISSION BRIEFING 2

CARA BERMAIN COSMOS CHALLENGE LEARNING

- GURU MENJELASKAN ATURAN PERMAINAN**
 - Tujuan pembelajaran
 - Cara bermain
 - Sistem poin dan reward
- FASE 1 – MEMORIZE (MENINGAT)**
 - Guru membagikan Board Memorize.
 - Peserta didik mengamati materi selama **30 detik**.
 - Setelah waktu habis, board ditutup.
 - Lanjut ke board berikutnya.
- FASE 2 – RECALL (MENINGAT KEMBALI)**
 - Guru membagikan Board Recall.
 - Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan ingatan.
 - Tidak diperbolehkan membuka kembali Board Memorize.
- FASE 3 – EXAMINE (PEMBUKTIAN)**
 - Peserta didik mulai menganalisis jawaban.
 - Jelaskan alasan, buktikan dengan data, konsep, atau fakta yang tepat.
 - Diskusikan dengan anggota tim.
- PENILAIAN & PENGUMPULAN POIN**
 - Setiap jawaban benar mendapat poin.
 - Poin bonus diberikan saat pembuktian jawaban sangat kuat dan meyakinkan.
- REFLEKSI & PENGUMUMAN CHAMPION**
 - Guru bersama peserta didik merefleksikan pembelajaran.
 - Umumkan tim/kelompok dengan poin tertinggi sebagai Champion!

CATATAN PENTING!
Tidak harus menggunakan timer 30 detik. Guru dapat menyesuaikan durasi sesuai karakteristik peserta didik dan tingkat kesulitan materi.

MISSION BRIEFING 3

MODE PERMAINAN PILIH GAYA BELAJARMU!

MODE SOLO
Setiap peserta didik bermain secara mandiri untuk menguji kemampuannya sendiri.

MODE TIM
Bermain dalam kelompok 4–5 orang untuk saling berdiskusi dan bekerja sama.

MODE BATTLE
Antarkelompok berlomba menjawab dan membuktikan jawaban dengan cepat dan tepat.

MODE TURNAMEN
Kelompok terbaik akan melaju ke babak berikutnya hingga menemukan Champion sejati!

MODE ESTAFET
Setiap anggota kelompok bergiliran menyelesaikan satu board secara bergantian.

GURU HEBAT, PEMBELAJARAN JADI LUAR BIASA!
Guru bebas memodifikasi aturan permainan sesuai kondisi kelas, jumlah peserta didik, waktu pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai.



FASE 1: **MEMORIZE** (MENGINGAT)

BOARD 1

★ **KENALI PLANET** ★

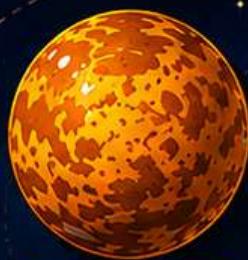
Amati tata surya berikut selama **30 detik!**



WAKTU AMATI
30
DETIK



MARS



VENUS



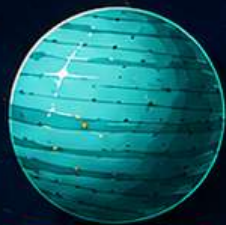
NEPTUNUS



BUMI



JUPITER



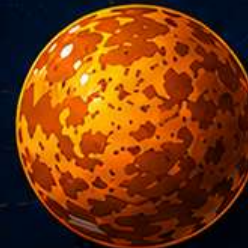
URANUS



MERKURIUS



SATURNUS



MISI ASTRONOT

Kalian adalah tim astronot muda!
Langkah pertama, kenali planet
di tata surya, rumah kita di
alam semesta!



INGAT!

Matahari adalah
bintang pusat
tata surya kita.



PERHATIKAN BAIK-BAIK YA!

Setelah waktunya habis, kalian akan menjawab pertanyaan
berdasarkan apa yang sudah kalian amati!

FASE 1: MEMORIZE (MENGINGAT)

BOARD 2

★ UKURAN PLANET ★

Amati perbandingan ukuran planet berikut selama 30 detik!



MISI ASTRONOT



Setiap planet memiliki ukuran yang berbeda-beda. Perhatikan baik-baik perbandingan ukuran mereka!

INGAT!



Urutan ukuran planet dari terbesar hingga terkecil akan membantumu menjawab tantangan berikutnya!



PERBANDINGAN UKURAN PLANET (dari terbesar ke terkecil)



★ FAKTA MENARIK!



Jupiter adalah planet terbesar di tata surya. Ukurannya lebih dari 2 kali gabungan planet lainnya!



Saturnus terkenal dengan cincin indah yang sangat luas, tetapi ukurannya lebih kecil dari Jupiter.



Bumi hanya planet ke-5 dari segi ukuran, tetapi menjadi satu-satunya planet yang diketahui memiliki kehidupan.



TANTANGAN BERIKUTNYA!

Setelah mengingat ukuran planet, bersiaplah untuk menjawab pertanyaan di board selanjutnya!



KAMU HEBAT!

Kemampuan mengamati adalah langkah awal menjadi astronot hebat! Terus semangat dan jangan lupa fokus!





FASE 1: MEMORIZE (MENGINGAT)

BOARD 3

★ CIRI KHAS PLANET ★

Amati informasi setiap planet berikut selama **30 detik!**



MISI ASTRONOT



Setiap planet memiliki ciri khas yang membuatnya unik dan berbeda! Perhatikan baik-baik informasinya!

INGAT!



Informasi ini akan membantumu menjawab tantangan berikutnya!



1

MARS



- Dikenal sebagai planet merah
- Suhu dingin dan kering
- Memiliki gunung berapi tertinggi (Olympus Mons)

2

VENUS



- Planet terpanas
- Diselimuti awan tebal beracun
- Atmosfernya sangat padat

3

BUMI



- Satu-satunya planet yang memiliki air cair
- Planet tempat kita hidup
- Memiliki satu satelit (Bulan)

4

URANUS



- Planet miring seperti berguling
- Anginnya sangat kencang
- Suhu sangat dingin

5

JUPITER



- Planet terbesar di tata surya
- Memiliki badai besar (Bintik Merah Besar)
- Memiliki banyak satelit (lebih dari 80)

6

NEPTUNUS



- Planet terjauh dari Matahari
- Anginnya paling kencang di tata surya
- Berwarna biru karena gas metana

7

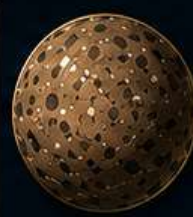
SATURNUS



- Memiliki cincin yang indah
- Planet gas raksasa
- Memiliki banyak satelit (lebih dari 80)

8

MERKURIUS



- Planet terkecil
- Paling dekat dengan Matahari
- Permukaan berbatu dan berkawah



FAKTA MENARIK!



Jupiter adalah planet terbesar di tata surya. Ukurannya lebih dari 2 kali gabungan planet lainnya!



Saturnus terkenal dengan cincin indah yang sangat luas, tetapi ukurannya lebih kecil dari Jupiter.



Bumi hanya planet ke-5 dari segi ukuran, tetapi menjadi satu-satunya planet yang diketahui memiliki kehidupan.



TANTANGAN BERIKUTNYA!

Setelah mengingat ciri khas planet, bersiaplah untuk menjawab pertanyaan di board selanjutnya!



KAMU HEBAT!

Kemampuan mengamati adalah langkah awal menjadi astronot hebat! Terus semangat dan jangan lupa fokus!





FASE 2: **RECALL** (MENINGAT KEMBALI)

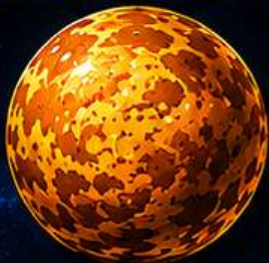
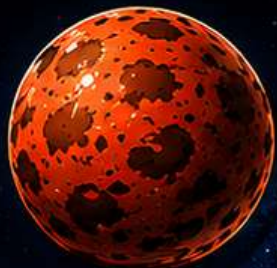
BOARD 1

★ AYO, INGAT KEMBALI! ★

Coba tuliskan nama planet-planet di tata surya ini
dari ingatanmu!



TULISKAN NAMA PLANET PADA KOLOM DI BAWAH GAMBAR YANG SESUAI!



MISI ASTRONOT

Ingat yang sudah kamu pelajari!
Tantangan ini akan membantumu
menjadi ahli tata surya sejati!



INGAT!

Fokus, tenang, dan
percaya diri!
Kamu pasti bisa!



PERHATIKAN BAIK-BAIK YA!

Setelah waktunya habis, kita akan cek jawabanmu di board berikutnya!
Semangat, calon astronom hebat!



FASE 2 : **RECALL** (MENINGAT KEMBALI)

BOARD 2

★ AYO, INGAT KEMBALI! ★

Coba tuliskan nama planet-planet di tata surya ini
dari ingatanmu!



TULISKAN NAMA PLANET PADA KOLOM DI BAWAH GAMBAR YANG SESUAI!



--	--	--	--	--	--	--	--



MISI ASTRONOT

Ingat yang sudah kamu pelajari!
Tantangan ini akan membantumu
menjadi ahli tata surya sejati!



INGAT!



Urutan ukuran planet dari yang terbesar
ke terkecil adalah:
Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus,
Bumi, Mars, Venus, Merkurius.
Coba ingat kembali tanpa melihat catatan!



TAHUKAH KAMU?

Jupiter adalah planet terbesar
di tata surya.
Merkurius adalah planet
terkecil dan paling dekat
dengan Matahari!



PERHATIKAN BAIK-BAIK YA!

Setelah waktunya habis, kita akan cek jawabanmu di board berikutnya!
Semangat, calon astronom hebat! 🚀 ✨



★ **INGAT KEMBALI CIRI KHAS PLANET!** ★

Tuliskan kembali ciri khas dari setiap planet berdasarkan ingatanmu!



8 NEPTUNUS

[illegible]

- ✔ Ingat kembali apa yang membuat setiap planet unik dan berbeda!
- ✔ Gunakan kata-katamu sendiri!
- ✔ Semakin lengkap, semakin hebat!



**INGAT DENGAN HEBAT,
KAMU PASTI BISA!**

Tantanganmu:

Tuliskan ciri khas planet dengan lengkap dan sebaik mungkin! 



BOARD 1

★ FASE 3 - EXAMINE (PEMBUKTIAN) ★

BUKTIKAN PEMAHAMANMU!

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan materi yang telah kamu pelajari.

PETUNJUK

Tuliskan jawabanmu dengan **lengkap** dan **jelas** pada kotak yang tersedia.



IPA
KELAS 5



1

Sebutkan planet **terbesar** di tata surya!



★

2

Planet apakah yang memiliki **cincin** paling jelas?



★

3

Mengapa **Bumi** menjadi satu-satunya planet yang dapat dihuni manusia?



★

4

Mengapa **Venus** disebut sebagai planet yang sangat panas?



★

5

Mengapa **Mars** dijuluki **Planet Merah**?



★

INGAT!

Gunakan pengetahuanmu sebaik mungkin! Jawaban yang baik menunjukkan bahwa kamu benar-benar **memahami** materi.



PAHAMI MATERI DENGAN BAIK,
JADI **ILMUWAN HEBAT!**



Berpikir kritis,
menjawab dengan teliti,
buktikan bahwa **kamu hebat!**



BOARD 2

★ FASE 3 - EXAMINE (PEMBUKTIAN) ★

SPACE DETECTIVE!

Siapakah aku? Temukan planetnya!

IPA
KELAS 5

PETUNJUK

Bacalah petunjuk di bawah ini dengan teliti, lalu tuliskan **nama planet** yang dimaksud pada kotak jawaban!

1

PETUNJUK :

- ★ Aku adalah planet terbesar di tata surya.
- ★ Aku memiliki banyak satelit.
- ★ Aku bukan planet bercincin.

2

PETUNJUK :

- ★ Aku adalah planet paling dekat dengan Matahari.
- ★ Aku adalah planet terkecil di tata surya.

3

PETUNJUK :

- ★ Aku memiliki cincin yang sangat indah.
- ★ Aku adalah planet keenam dari Matahari.

4

PETUNJUK :

- ★ Aku dikenal sebagai Planet Merah.
- ★ Permukaanku dipenuhi oleh debu besi.

5

PETUNJUK :

- ★ Aku adalah planet kedua dari Matahari.
- ★ Aku adalah planet paling panas.
- ★ Aku diselimuti awan tebal beracun.

6

PETUNJUK :

- ★ Aku adalah planet tempat manusia hidup.
- ★ Aku memiliki air, udara, dan makhluk hidup.

7

PETUNJUK :

- ★ Aku adalah planet ketujuh dari Matahari.
- ★ Aku memiliki cincin yang tipis dan gelap.

8

PETUNJUK :

- ★ Aku adalah planet terjauh dari Matahari.
- ★ Aku berwarna biru karena gas metana.

💡 **INGAT!**

Gunakan pengetahuanmu sebaik mungkin!
Perhatikan setiap petunjuk, karena setiap planet memiliki **ciri khas yang unik!**

SETIAP **DETEKTIF HEBAT** SELALU TELITI
DAN TIDAK MUDAH MENYERAH!

Pikirkan baik-baik,
setiap petunjuk akan membawamu pada jawaban yang benar! ★

BOARD 3

★ FASE 3 - EXAMINE (PEMBUKTIAN) ★ MISI PENYELIDIK LUAR ANGKASA!

Jawablah pertanyaan berikut dengan **lengkap** dan **jelaskan alasanmu**!

PETUNJUK

Bacalah setiap kasus di bawah ini dengan cermat.

Kemudian, **jawablah pertanyaan** sesuai dengan **pemahamanmu**.



IPA
KELAS 5

1



KASUS ASTRONOT



Pikirkan!

Seorang astronot ingin mendarat di Planet Venus untuk melakukan penelitian.

**Apakah menurutmu itu aman?
Jelaskan alasanmu!**

PETUNJUK:

Perhatikan suhu dan kondisi permukaan Planet Venus.



INGAT!

Setiap jawaban adalah bukti bahwa kamu **memahami ilmu** dengan hebat!

Berpikir kritis, menjawab cerdas, dan buktikan bahwa kamu **pasti bisa**!



2



KASUS PENJELAJAH



Selidiki!

Kamu ingin mengamati cincin planet dengan sangat jelas menggunakan teleskop.

**Planet manakah yang paling tepat untuk kamu kunjungi?
Jelaskan alasanmu!**

PETUNJUK:

Perhatikan planet mana yang memiliki cincin paling jelas di tata surya.



3



KASUS PENELITI



Prediksi!

Menurutmu, apa yang akan terjadi jika Bumi berada di posisi Neptunus (jauh dari Matahari)?

Jelaskan alasanmu!

PETUNJUK:

Perhatikan jarak dari Matahari dan pengaruh cahaya serta suhu pada sebuah planet.



JADILAH PENJELAJAH HEBAT!
BERPIKIR KRITIS, MENJAWAB CERDAS,
DAN BUKTIKAN BAHWA KAMU PASTI BISA!



Tidak ada jawaban salah jika kamu **berusaha** dengan jujur dan berpikir dengan sungguh-sungguh!



TENTANG COSMOS CHALLENGE LEARNING

COSMOS Challenge Learning adalah desain pembelajaran terinspirasi dari konsep kompetisi COC (Clash of Champions) Ruangguru yang dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis tantangan.



Setiap peserta didik akan menjawab tantangan pada setiap papan/board. Setiap jawaban yang benar akan mendapat poin dan bintang untuk menjadi **Champion!** ★

COSMOS

CHALLENGE LEARNING

Memorize • Recall • Examine

Model Pembelajaran Berbasis Tantangan
untuk Meningkatkan Pemahaman dan Berpikir Kritis

“
Belajar bukan sekadar menghafal, tapi **memahami** dan **membuktikan!**
”

KEUNGGULAN



Pembelajaran Berbasis Tantangan

Membuat belajar lebih seru, aktif, dan bermakna.



Melatih Pemahaman dan Penalaran

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan bernalar.



Meningkatkan Berpikir Kritis

Peserta didik terbiasa menganalisis dan mencari bukti yang kuat.



Belajar Aktif, Seru, dan Bermakna

Mendorong keterlibatan penuh dalam setiap fase pembelajaran.

ALUR IMPLEMENTASI



1. PERSIAPAN

Guru menyiapkan materi dan papan/board tantangan.



2. MAIN PER FASE

Peserta didik menyelesaikan misi pada setiap fase.



3. JAWAB DENGAN JUJUR

Kerjakan tantangan dengan kemampuan terbaikmu.



4. KUMPULKAN POIN & BINTANG

Jawaban benar mendapat poin dan bintang sebagai reward.



5. LEVEL UP!

Kumpulkan poin & bintang sebanyak-banyaknya untuk naik level!

CATATAN PENTING



Tata cara permainan ini bersifat fleksibel dan dapat dikreasikan oleh guru sesuai dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran.



Desain Pembelajaran oleh:

INGAT DENGAN BAIK • JAWAB DENGAN TEPAT • BUKTIKAN PEMAHAMANMU

★ **RAIH BINTANG, JADI CHAMPION!** ★



COSMOS-CL-2024