



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GURU PENGGERAK

Satuan Pendidikan : SDN 1 Babat  
 Kelas / Semester : 2/ Ganjil  
 Tema : Hidup Bersih dan Sehat  
 Sub Tema : 1. Hidup Bersih dan Sehat di Rumah  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi waktu : 10 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan cara hidup bersih dan sehat di rumah
2. Siswa dapat menyebutkan manfaat hidup bersih dan sehat di rumah

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam dan membaca doa. (Orientasi)</li> <li>2. Menyanyikan lagu “Bangun Tidur” ciptaan Pak kasur. Kemudian bertanya jawab dan mengaitkannya dengan tema yang akan dipelajari. (Apersepsi)</li> <li>3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari tema tersebut. (Motivasi)</li> </ol>	1 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru.  <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">   </div> </li> <li>2. Guru bersama siswa bertanya jawab mengenai gambar tersebut yaitu bagaimana cara menjaga kebersihan rumah</li> <li>3. Guru menunjukkan beberapa alat kebersihan dan kartu gambar hidup bersih dan sehat.</li> <li>4. Guru dan siswa bertanya jawab tentang kegunaan alat- alat kebersihan tersebut.</li> <li>5. Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.</li> <li>6. Guru bersama siswa membahas hasil soal latihan yang telah dikerjakan.</li> <li>7. Guru dan siswa bersama- sama menyimpulkan materi tentang hidup bersih dan sehat.</li> <li>8. Siswa menjelaskan tentang manfaat hidup bersih dan sehat di rumah</li> </ol>	8 menit
<b>Kegiatan Akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan kegiatan mereka bersama orang tua dalam menjaga hidup bersih dan sehat di rumah</li> </ol>	1 menit

### C. MEDIA PEMBELAJARAN

Gambar rumah kotor, kartu hidup bersih dan sehat, sikat, sabun, penebah, sapu, pel/kain lap

### D. SUMBER DAN BAHAN AJAR

Buku K13 Tema 4 kelas 2

### E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap (terlampir)
2. Penilaian Pengetahuan
3. Penilaian Unjuk kerja (Terlampir)

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Lamongan, 2 Januari 2022  
Guru Kelas 2

.....  
NIP.....

Fitriyah Agustina, S.Pd.SD.  
NIP. 19880809 201903 2 013

## RANGKUMAN MATERI

### **HIDUP BERSIH DAN SEHAT DI RUMAH**

1. Hidup bersih dan sehat di rumah dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu
  - a. Menjaga kebersihan diri sendiri contoh mandi, makan- makanan yang sehat, memakai pakaian yang bersih
  - b. Menjaga kebersihan lingkungan rumah contoh kebersihan kamar, dapur, ruang tamu dan lainnya
  - c. Menjaga kebersihan halaman rumah
2. Alat- alat yang digunakan untuk kebersihan
  - a. Sabun
  - b. Sampah
  - c. Handuk
  - d. Sapu
  - e. Tong sampah
  - f. Kemucing
  - g. Kaset
  - h. Kain pel
3. Manfaat hidup bersih dan sehat di rumah
  - a. Rumah menjadi nyaman untuk ditinggali
  - b. Rumah terhindar dari sarang kuman dan penyakit
  - c. Rumah menjadi rapi dan bersih
  - d. Udara dalam rumah menjadi segar

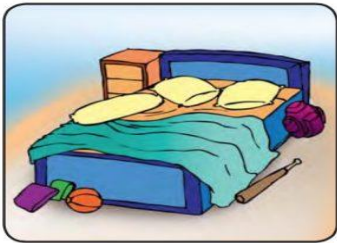
**SOAL LATIHAN**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Setiap sore hari Ani bermain sepeda bersama teman-teman. Bermain sepeda membuat badan Ani penuh dengan keringat dan bau. Menurut kalian apakah yang harus dilakukan Ani setelah bermain sepeda?

Jawab : .....

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Apa yang akan kalian lakukan untuk menjaga kebersihan rumah pada gambar tersebut?

Jawab : .....

3. Tuliskan manfaat menjaga kebersihan rumah yang kalian ketahui!

Jawab : .....

Buatlah kalimat sesuai dengan gambar di bawah ini!

- 4.



= .....

- 5.



= .....

**INSTRUMEN PENILAIAN**

**1. Penilaian Sikap**

No	Nama	Keaktifan		Keberanian		Ketepatan	
		T	BT	T	BT	T	BT
1							
2							
3							
Dst							

Skor penilaian

T= Terlihat

BT= Belum terlihat

**2. Penilaian Pengetahuan**

Jawaban benar mendapatkan skor 20

Nilai = jumlah jawaban benar x 20 = 100

**3. Penilaian Unjuk Kerja**

Penskoran : jika cerita pengalaman yang dituliskan sesuai dengan topik, maka diberi skor 10