

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Surade  
Kelas / Semester : II / 1 (Satu)  
Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat  
Sub Tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain  
Pembelajaran : 1  
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP  
Alokasi waktu : 4 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Senin, 23 November 2020

#### I. KOMPETENSI INTI ( KI )

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya  
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru  
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah  
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### II. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat dilingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.	3.4.1 Membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat. 3.4.2 Menganalisis kosakata yang terdapat dalam bacaan tentang lingkungan sehat dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar
4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat dilingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan	4.4.1 Melakukan pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan pedoman isi teks yang telah dibaca dengan benar. 4.4.2 Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan bahasa Indonesia yang tepat.

dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	
---	--

### Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	3.9.1 Menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	4.9.1 Mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

### SBDP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri karya gambar imajinatif dengan benar. 3.1.2 Mengidentifikasi cara menggunakan alat dan bahan menggambar dengan benar.
4.1 Membuat karya gambar imajinatif dua dan tiga dimensi	4.4.1 Menguraikan langkah-langkah menggambar imajinatif dengan benar. 4.4.2 Membuat karya gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar.

### III. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks percakapan dan gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat menjelaskan isi teks yang dibaca dan gambar yang dilihat berkaitan dengan lingkungan sehat dengan tepat.
2. Dengan mengamati teks percakapan yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat menganalisis kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat menggunakan bahasa tulis dengan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.
4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.
5. Melalui penugasan, siswa dapat membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
6. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT dan bimbingan guru, siswa dapat membuat laporan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.
7. Melalui penugasan, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.

8. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan menggambar imajinatif dengan benar.
9. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif dengan benar.
10. Dengan penugasan, siswa dapat menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar.
11. Dengan mengamati berbagai bentuk bangun ruang, siswa dapat menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
12. Dengan mengamati gambar model bangun ruang, siswa dapat mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

#### IV. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : Menenal Kosakata  
 SBdP : Karya Imajinatif  
 Matematika : Ruas Garis

#### V. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Discovery Learning
- Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, Ceramah

#### VI. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	1. Pembelajaran dimulai dengan salam, menanyakan kabar siswa, memeriksa kerapian pakaian, kebersihan kelas dan berdoa bersama <b>( Religius )</b> 2. Mengecek kehadiran siswa 3. Guru mengajak siswa bertepuk semangat. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.. <b>( Communication )</b> 5. Guru melakukan apersepsi : Dengan mengamati gambar dayu dan teman-temannya. a. Kegiatan apa saja yang dilakukan Dayu dan teman-temannya? b. Mengapa mereka melakukan kegiatan itu? c. Apakah kamu setuju dengan kegiatan yang mereka lakukan?	<b>15 Menit</b>

	<p>6. Siswa mendapatkan feedback dari guru bahwa kegiatan tersebut bagus dan harus di contoh.</p> <p>( <b>Integritas</b> )</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan tayangan vidio youtube tentang kebersihan tempat bermain <a href="https://youtu.be/NC1IzatDcYU">https://youtu.be/NC1IzatDcYU</a></li> <li>2. Guru menampilkan teks percakapan dan gambar tentang kebersihan tempat bermain melalui slide PPT, kemudian siswa mengamatinya.</li> <li>3. Guru membagikan LKPD tentang isi percakapan teks tersebut.</li> <li>4. Guru dan siswa bersama-sama mengoreksi kebenaran jawaban yang dibuat siswa.</li> <li>5. Guru Memberikan penguatan terhadap jawaban siswa dan mengarahkannya agar senantiasa menjaga kebersihan lingkungan di manapun berada.</li> <li>6. Guru membentuk siswa dalam kelompok heterogen.</li> <li>7. Siswa mendiskusikan makna kata yang berhubungan dengan teks percakapan sebelumnya,</li> <li>8. Guru membimbing kegiatan berdiskusi karena kata yang dicari maknanya mungkin saja kata yang baru pertama kali ia dengar</li> <li>9. Untuk memantapkan pemahaman, siswa diberikan soal menjodohkan tentang kata dan makna kata yang sesuai (di LKPD yang telah di bagikan tadi ).</li> <li>10. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa dalam menemukan makna kata.</li> <li>11. Siswa membaca teks bacaan tentang ”Tempat Bermain yang Bersih ”</li> <li>12. Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks yang di baca . Pertanyaanya <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa isi teks yang di baca?</li> <li>b. Apa kesimpulan terhadap isi teks?</li> </ol> </li> <li>13. Guru mengajak siswa untuk bersama-sama mengamati lingkungan tempat bermain pada slide PPT.</li> <li>14. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi ciri-ciri tempat bermain yang bersih dan sehat.</li> </ol>	<b>110 Menit</b>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>15. Siswa menuliskan laporan hasil pengamatan tentang ciri tempat bermain yang bersih dan sehat. (<b>Creativity and Inovation</b>)</li> <li>16. Siswa diberikan arahan tentang penggunaan ejaan yang tepat ketika menulis laporan.</li> <li>17. Siswa membacakan laporan hasil pengamatan yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat.</li> <li>18. Guru dan siswa mengamati gambar dua dimensi pada slide PPT.</li> <li>19. Guru dan siswa bertanya jawab tentang gambar dua dimensi. Pertanyaan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Gambar apa yang kamu amati?</li> <li>b. Tahukah kamu alat dan bahan yang digunakan untuk membuat gambar tersebut?</li> </ol> </li> <li>20. Siswa mengamati gambar alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat gambar dua dimensi pada slide PPT.</li> <li>21. Siswa menonton vidio youtabe cara menggunakan alat dan bahan, serta langkah-langkah dalam membuat gambar dua dimensi. <a href="https://youtu.be/i6XyjsGTN1o">https://youtu.be/i6XyjsGTN1o</a></li> <li>22. Siswa membuat gambar dua dimensi tentang benda-benda atau lingkungan di sekitar.</li> <li>23. Guru membimbing siswa agar membuat gambar secara proporsional dan kombinasi warna yang sesuai.</li> <li>24. Melalui slide PPT Siswa mengamati gambar Dayu berupa susunan kubus menyerupai jenjang dan mengarahkannya dengan unsur bangun ruang.</li> <li>25. Guru bertanya jawab dengan siswa. Pertanyaannya <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Gambar apa yang kalian lihat ?</li> <li>b. Kubus mempunyai berapa ruas garis?</li> </ol> </li> <li>26. Siswa mengerjakan LKPD tentang menemukan ruas garis pada kubus.</li> <li>27. Siswa mengerjakan latihan evaluasi.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (<b>kolaborasi</b>)</li> <li>2. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. (<b>Pedagogik</b>)</li> <li>3. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya.</li> <li>4. Siswa dan guru menutup pertemuan hari ini dengan berdoa bersama. (<b>Religius</b>)</li> </ol>	<p><b>15 Menit</b></p>

## VII. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

### 1. Media belajar

- Seperangkat komputer
- Infokus dan layar
- Slide power point teks tentang lingkungan bersih dan sehat
- Slide power point gambar tentang lingkungan bersih dan sehat
- Benda yang berbentuk bangun ruang
- Slide power point gambar karya imajinatif 2 dimensi
- Slide power point gambar alat dan bahan gambar imajinatif

### 2. Alat dan Bahan

- Pensil
- Buku gambar
- Krayon
- Penggaris
- Penghapus

### 3. Sumber Belajar

- Buku Pedoman Guru Kelas 2 Tema 4 "Hidup bersih dan Sehat". Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013
- Buku Siswa Kelas 2 Tema 4 "Hidup bersih dan Sehat". Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.

## VIII. PENILAIAN

### 1. Penilaian Sikap/afektif

- a. Teknik : observasi (terlampir)
- b. Bentuk instrument : daftar cek (terlampir)

### 2. Penilaian pengetahuan/Kognitif

- a. Teknik : tes tertulis (terlampir)
- b. Bentuk instrument : isian (terlampir)

### 3. Penilaian Keterampilan/psikomotorik

- a. Teknik : unjuk kerja (terlampir)
- b. Bentuk instrument : daftar cek (terlampir)

Mengetahui Kepala Sekolah,  <b><u>Sudayat, S.Pd.I</u></b> NIP. 19620910 198308 1 002	Surade, 23 November 2020 Guru Kelas 2  <b><u>Ucu Patimah, S.Pd.I</u></b>  -
--	--

## LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelas / Semester : II (Dua ) / 1 (Satu)  
Tema : 4. ( Hidup Bersih dan Sehat )  
Subtema : 3. ( Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain )  
Pembelajaran : 1  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....



### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks percakapan dan gambar yang ditayangkan pada slide PPT , siswa dapat menjelaskan isi teks yang dibaca dan gambar yang dilihat berkaitan dengan lingkungan sehat dengan tepat.
2. Dengan mengamati teks percakapan yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat menganalisis kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat menggunakan bahasa tulis dengan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.
4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.

### B. PETUNJUK PEMBELAJARAN

1. Bacalah dengan seksama langkah-langkah kegiatan pada LKPD berikut ini !
2. Kerjakan tugas-tugas LKPD sesuai petunjuk !
3. Jika dalam mengerjakan ada kesulitan tanyakan kepada guru !

### C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN BELAJAR

1. Amati dan baca teks percakapan serta gambar berkaitan dengan lingkungan bersih yang ditayangkan pada slide PPT !
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat !

**Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan teks percakapan sebelumnya!**

1. Apa isi percakapan Dayu dan teman-teman?

Jawab: .....

2. Bagaimana suasana tempat bermain Dayu dan teman-teman?

Jawab: .....

3. Bagaimana pendapatmu terhadap isi percakapan Dayu dan teman-teman?

Jawab: .....

4. Apa yang harus dilakukan agar kebersihan taman terus terjaga?

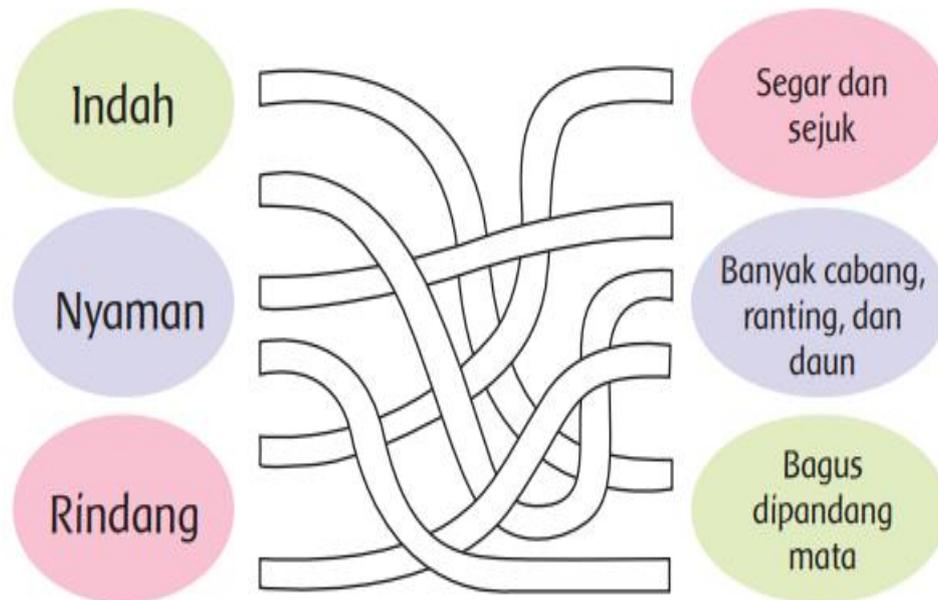
Jawab: .....

5. Apa pendapatmu apabila tempat bermain jarang dibersihkan?

Jawab: .....

3. Amati dan baca teks percakapan serta gambar berkaitan dengan lingkungan bersih yang ditayangkan pada slide PPT !
4. Diskusikan dengan temanmu makna dari kosa kata di bawah ini !

Diskusikan dengan temanmu makna kata-kata berikut!



<b>Nilai</b>	<b>Paraf Guru Kelas,</b>  _____	<b>Paraf Orang tua,</b>  _____
--------------	---	--

**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK  
(LKPD)**

Kelas / Semester : II (Dua ) / 1 (Satu)  
Tema : 4. ( Hidup Bersih dan Sehat )  
Subtema : 3. ( Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain )  
Pembelajaran : 1  
Mata Pelajaran : Matematika

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....



**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mengamati berbagai bentuk bangun ruang, siswa dapat menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
2. Dengan mengamati gambar model bangun ruang, siswa dapat mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

**B. PETUNJUK PEMBELAJARAN**

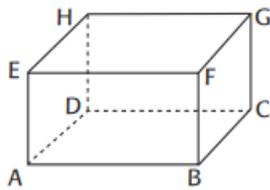
1. Bacalah dengan seksama langkah-langkah kegiatan pada LKPD berikut ini !
2. Kerjakan tugas-tugas LKPD sesuai petunjuk !
3. Jika dalam mengerjakan ada kesulitan tanyakan kepada guru !

**C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN BELAJAR**

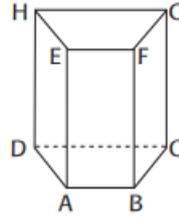
1. Amati gambar bangun ruang di bawah ini !
2. Tentukan ruas-ruas garis pada bangun-bangun ruang di bawah !

Tentukan ruas-ruas garis pada bangun-bangun ruang berikut!

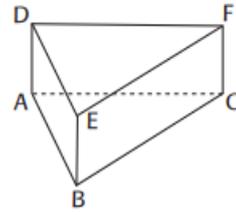
1.



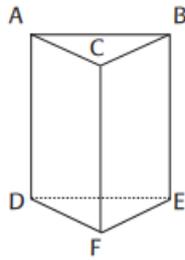
2.



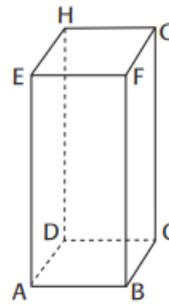
3.



4.



5.



**PENGETAHUAN**  
*Adalah Kekuatan  
 Yang Tidak Mengetahui Batas*

<p>Nilai</p>	<p>Paraf Guru Kelas,</p> <hr/>	<p>Paraf Orang tua,</p> <hr/>
--------------	------------------------------------	-----------------------------------

## EVALUASI PEMBELAJARAN

### KELAS 2 TEMA 4 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Surade  
Kelas / Semester : II / 1 (Satu)  
Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat  
Sub Tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain  
Pembelajaran : 1  
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP  
Alokasi waktu : 4 x 35 menit  
Hari/Tanggal : Senin, 23 November 2020

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks percakapan dan gambar yang ditayangkan pada slide PPT , siswa dapat menjelaskan isi teks yang dibaca dan gambar yang dilihat berkaitan dengan lingkungan sehat dengan tepat.
2. Dengan mengamati teks percakapan yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat menganalisis kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat menggunakan bahasa tulis dengan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.
4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.
5. Melalui penugasan, siswa dapat membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
6. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT dan bimbingan guru, siswa dapat membuat laporan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.
7. Melalui penugasan, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.
8. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan menggambar imajinatif dengan benar.
9. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif dengan benar.
10. Dengan penugasan, siswa dapat menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar.

11. Dengan mengamati berbagai bentuk bangun ruang, siswa dapat menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
12. Dengan mengamati gambar model bangun ruang, siswa dapat mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

**B. MATERI PEMBELAJARAN**

Bahasa Indonesia : Mengenal Kosakata  
 SBdP : Karya Imajinatif  
 Matematika : Ruas Garis

**C. PENILAIAN**

**Lembar Penilaian**

**1. Penilaian Sikap**

- Penilaian Sikap

No	Nama	Disiplin				Percaya diri				Kerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
4													
5													

- Rubrik Penilaian Sikap

No	Kriteria	SM (3)	MB (2)	MT (1)
1	<p>Disiplin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masuk kelas tepat waktu</li> <li>• Mengumpulkan tugas tepat waktu</li> <li>• Menyelesaikan tugasnya tepat waktu</li> </ul>	Jika ketiga aspek dilakukan	Jika 2 dari 3 aspek dilakukan	Jika 1 dari 3 aspek dilakukan
2	<p>Percaya diri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berani mengemukakan pendapat</li> <li>• Berani bertanya</li> <li>• Berani menjawab pertanyaan</li> </ul>	Jika ketiga aspek dilakukan	Jika 2 dari 3 aspek dilakukan	Jika 1 dari 3 aspek dilakukan
3	<p>Kerjasama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan tugas bersama teman kelompok</li> <li>• Berbagi tugas dengan teman kelompok</li> <li>• Menghargai pendapat teman</li> </ul>	Jika ketiga aspek dilakukan	Jika 2 dari 3 aspek dilakukan	Jika 1 dari 3 aspek dilakukan

## 2. Penilaian Pengetahuan

### KISI-KISI SOAL PENILAIAN PER KD

NO	MUATAN PELAJARAN	KOMPETESI DASAR	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	BOBOT	NO SOAL	
1	BAHASA INDONESIA	3.4	Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1. Menjelaskan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.	PG	20	1,2
				3.4.2. Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat berdasarkan teks.	PG	20	3,4,
		4.4	Menyajikan penggunaan	4.4.1. Melaporkan hasil			

			kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. 4	pengamatan kosakata bahasa indonesia yang berkaitan dengan cara menjaga lingkungan sehat			
2	MATEMATIKA	3.9	Menjelaskan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya	3.9.1 Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.	Pilihan ganda	20	5-8
3	SBdP	3.1	Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	3.1.1. Menjelaskan karya imajinatif dua dan tiga dimensi 3.1.2. Mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif.	Pilihan Ganda	20	9-10
		4.1	Membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi.	4.1.1.Membuat gambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya			

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



## SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Surade  
Kelas / Semester : II / 1 (Satu)  
Tema : 4. Hidup Bersih dan Sehat  
Sub Tema : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain  
Pembelajaran : 1  
Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

### I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Kita harus bermain di tempat yang bersih dan aman. Bersih artinya....
  - a. Banyak pohon
  - b. Bebas dari bahaya
  - c. Bebas dari kotoran
2. Lingkungan bermain yang sehat adalah lingkungan yang rindang. Rindang artinya....
  - a. Dingin
  - b. Banyak pohon
  - c. Sejuk
3. Ali dan teman-temannya membuang duri pohon yang jatuh di lapangan bermain. Hal yang dilakukan Ali dan teman-temannya itu punya manfaat dalam ...
  - a. Menjaga keselamatan
  - b. Membuat udara bersih
  - c. Mengusir hewan liar
4. Dibawah ini yang merupakan contoh gambar lingkungan yang bersih

dan sehat adalah....

a.



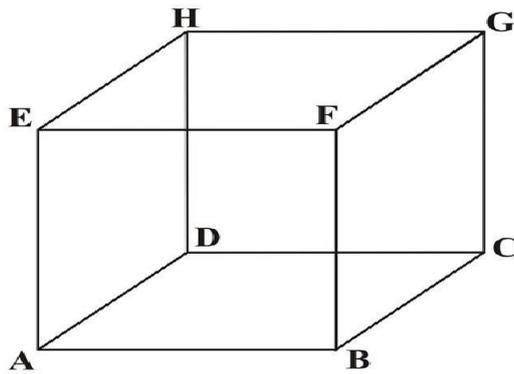
c.



b.



5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bangun di atas merupakan bangun....

- a. Balok
- b. Kubus
- c. Tabung

6. Bangun tabung memiliki rusuk sebanyak....

- a. 10
- b. 11
- c. 12

7. Salah satu benda di lingkungan sekitar rumah yang termasuk kubus adalah

- a. Drum

- b. Bola
  - c. Dadu
8. Sebuah akuarium berbentuk kubus, memiliki panjang 80 cm, lebar 80 cm, maka tinggi kubus adalah....
- a. 60 cm
  - b. 70 cm
  - c. 80 cm
9. Alat gambar untuk menghapus pola gambar yang salah ditunjukkan oleh gambar....
- a. Pensil
  - b. Penghapus
  - c. Palet
10. Suatu karya yang memiliki ukuran panjang dan lebar dinamakan karya seni...dimensi
- a. Dua
  - b. Tiga
  - c. Empat

## KUNCI JAWABAN

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. C
2. B
3. A
4. B
5. B
6. C
7. C
8. C
9. B
10. A

### 3. Penilaian Keterampilan

- Membaca lancar teks yang berhubungan dengan tempat bermain yang bersih dan sehat.

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kemampuan Membaca Teks	Siswa mampu membaca keseluruhan teks	Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks	Siswa mampu membaca kurang dari setengah bagian teks	Siswa belum mampu membaca teks

No	Nama Peserta didik	Mewarnai gambar				Keterangan
		SB	B	C	PB	
1	A.....					
2	B.....					
3	C.....					
4	Dst					

Keterangan:

- **SB** (Sangat baik), jika memperoleh skor 4
- **B** (Baik) jika memperoleh skor 3
- **C** (cukup) Jika memperoleh skor 2
- **PB** (perlu bimbingan) jika memperoleh skor 1

- Menggambar imajinatif dua dimensi

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Bentuk objek (Representasi objek)	Tampilan gambar jelas, rapi, dan bersih	Tampilan gambar jelas, tetapi kurang rapi atau kurang bersih	Tampilan gambar kurang jelas dan kurang rapi atau kurang bersih	Tampilan gambar tidak jelas dan tidak rapi atau tidak bersih
2	Komposisi (susunan garis, bentuk, dan warna)	Susunan garis, bentuk, dan warna sangat serasi	Susunan garis, bentuk, dan warna serasi	Susunan garis, bentuk, dan warna kurang serasi	Susunan garis, bentuk, dan warna tidak serasi
3	Teknik	Sangat efektif menggunakan alat dan bahan	Efektif menggunakan alat dan bahan	Kurang efektif menggunakan alat dan bahan	Tidak efektif menggunakan alat dan bahan

No	Nama Peserta didik	Menggambar Imajinatif Dua Dimensi				Keterangan
		SB	B	C	PB	
1	A.....					
2	B.....					
3	C.....					
4	Dst					

Keterangan:

- **SB** (Sangat baik), jika memperoleh skor 4
- **B** (Baik) jika memperoleh skor 3
- **C** (cukup) Jika memperoleh skor 2
- **PB** (perlu bimbingan) jika memperoleh skor 1

# BAHAN AJAR

UNTUK KELAS 2 SD  
OLEH  
UCU PATIMAH, S.Pd

TEMA 4

- Hidup bersih dan sehat

SUB TEMA 3

- Hidup Bersih dan sehat di Tempat Umum

- 1

Pembelajaran

## TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati teks percakapan dan gambar yang ditayangkan pada slide PPT , siswa dapat menjelaskan isi teks yang dibaca dan gambar yang dilihat berkaitan dengan lingkungan sehat dengan tepat.
2. Dengan mengamati teks percakapan yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat menganalisis kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat menggunakan bahasa tulis dengan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.
4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.
5. Melalui penugasan, siswa dapat membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
6. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT dan bimbingan guru, siswa dapat membuat laporan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.

# TUJUAN PEMBELAJARAN

- 
7. Melalui penugasan, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.
  8. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan menggambar imajinatif dengan benar.
  9. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif dengan benar.
  10. Dengan penugasan, siswa dapat menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar.
  11. Dengan mengamati berbagai bentuk bangun ruang, siswa dapat menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
  12. Dengan mengamati gambar model bangun ruang, siswa dapat mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

## **MATERI PEMBELAJARAN**

Bahasa Indonesia : Mengenal Kosakata

SBdP : Karya Imajinatif

Matematika : Ruas Garis



## Coba kalian perhatikan kegiatan Dayu dan teman-temannya !

Hidup bersih dan sehat tidak hanya di rumah dan di sekolah.

Kita juga harus hidup bersih dan sehat di semua tempat.

Salah satunya di tempat bermain.

Ayo Mengamati



Kegiatan apa yang dilakukan Dayu dan teman-teman?

Menurutmu, mengapa mereka perlu melakukan kegiatan itu?

Apakah kamu setuju dengan kegiatan yang mereka lakukan?

**PERHATIKAN VIDIO PEMBELAJARAN BERIKUT INI !**

<https://youtu.be/NC1IzatDcYU>



The screenshot shows a video player interface. On the left, a cartoon girl with a red hijab and glasses is visible. The main content is a lesson page with an orange background. The page features the text 'pembelajaran' in large, stylized letters. The text on the page includes:

**1**  
Dayu dan teman-teman mendapat tugas sekolah. Mereka ditugaskan menggambar lingkungan dan benda-benda di sekitar. Dayu dan teman-teman sepakat mengerjakan bersama. Mereka menggambar di taman sekitar kompleks. Taman tidak jauh dari rumah Dayu.

**Ayo Mengamati!**

Dengarkan temanmu membaca teks percakapan berikut!

**1** Kita harus ingat menggambar lingkungan. Kalau lupa, kita bisa bertanya pada teman-teman.

**2** Teman-teman, siapa yang menggambar lingkungan di taman?

**3** Lingkungan yang kita gambarkan haruslah indah dan nyaman.

**4** Lingkungan yang kita gambarkan haruslah indah dan nyaman.

The video player controls at the bottom show a play button, a progress bar at 0:23 / 12:38, and various settings icons.

Dayu dan teman-teman mendapat tugas sekolah. Mereka ditugaskan menggambar lingkungan dan benda-benda di sekitar.

Dayu dan teman-teman sepakat mengerjakan bersama.

Mereka menggambar di taman sekitar kompleks.

Taman tidak jauh dari rumah Dayu.



Amatilah teks percakapan berikut!

1 Kita harus ikut menjaga tempat ini. Kebersihannya harus tetap kita jaga.

2 Teman-teman, siapa ya yang membersihkan dan merawat tempat ini?

3 Tempat ini biasanya ada yang membersihkan. Itulah sebabnya tempat ini indah dan nyaman.

4 Betul! tempat ini juga terasa sejuk karena banyak pohon yang rindang.



- Guru membagikan LKPD



- Guru dan Siswa mengoreksi kebenaran jawaban



- Memberikan penguatan



- Membentuk siswa dalam kelompok heterogen



- Mendiskusikan makna kata



- Membimbing kegiatan berdiskusi



- Memantapkan pemahaman siswa dengan mengerjakan LKPD

## Ayo Membaca



Tempat bermain merupakan salah satu tempat yang kita butuhkan. Di sana kita bias bermain dengan teman-teman. Tempat bermain juga bisa dijadikan tempat belajar dan rekreasi. Oleh sebab itu, kebersihannya harus kita jaga dengan baik.

Tempat bermain yang bersih bebas dari sampah. Jika tempat bermain bersih, pengunjung akan sehat. Kebersihan adalah pangkal kesehatan. Oleh sebab itu, jika ingin sehat, kita harus menciptakan lingkungan yang bersih.

Informasi apa yang kamu peroleh dari isi teks di atas?



**Ayo jawab pertanyaannya !!!**

**a. Apa isi teks yang di baca?**

**b. Apa kesimpulan terhadap isi teks?**



## Ayo Mengamati



Bagaimana ciri-ciri tempat bermain yang bersih?  
Amati gambar di bawah dengan teliti!



memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi ciri-ciri tempat bermain yang bersih dan sehat.

Siswa menuliskan laporan hasil pengamatan tentang ciri tempat bermain yang bersih dan sehat. (**Creativity and Inovation**)

Siswa diberikan arahan tentang penggunaan ejaan yang tepat ketika menulis laporan.

Siswa membacakan laporan hasil pengamatan yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat.

## Ayo Berkreasi



Dayu dan teman-teman mulai menggambar.  
Mereka membuat karya dua dimensi.  
Contoh karya dua dimensi adalah gambar atau lukisan.



**Ayo jawab pertanyaannya !!!**

**1. Gambar apa yang kamu amati?**

**2. Tahukah kamu alat dan bahan yang digunakan untuk membuat gambar tersebut ?**



**Ayo Berkreasi**

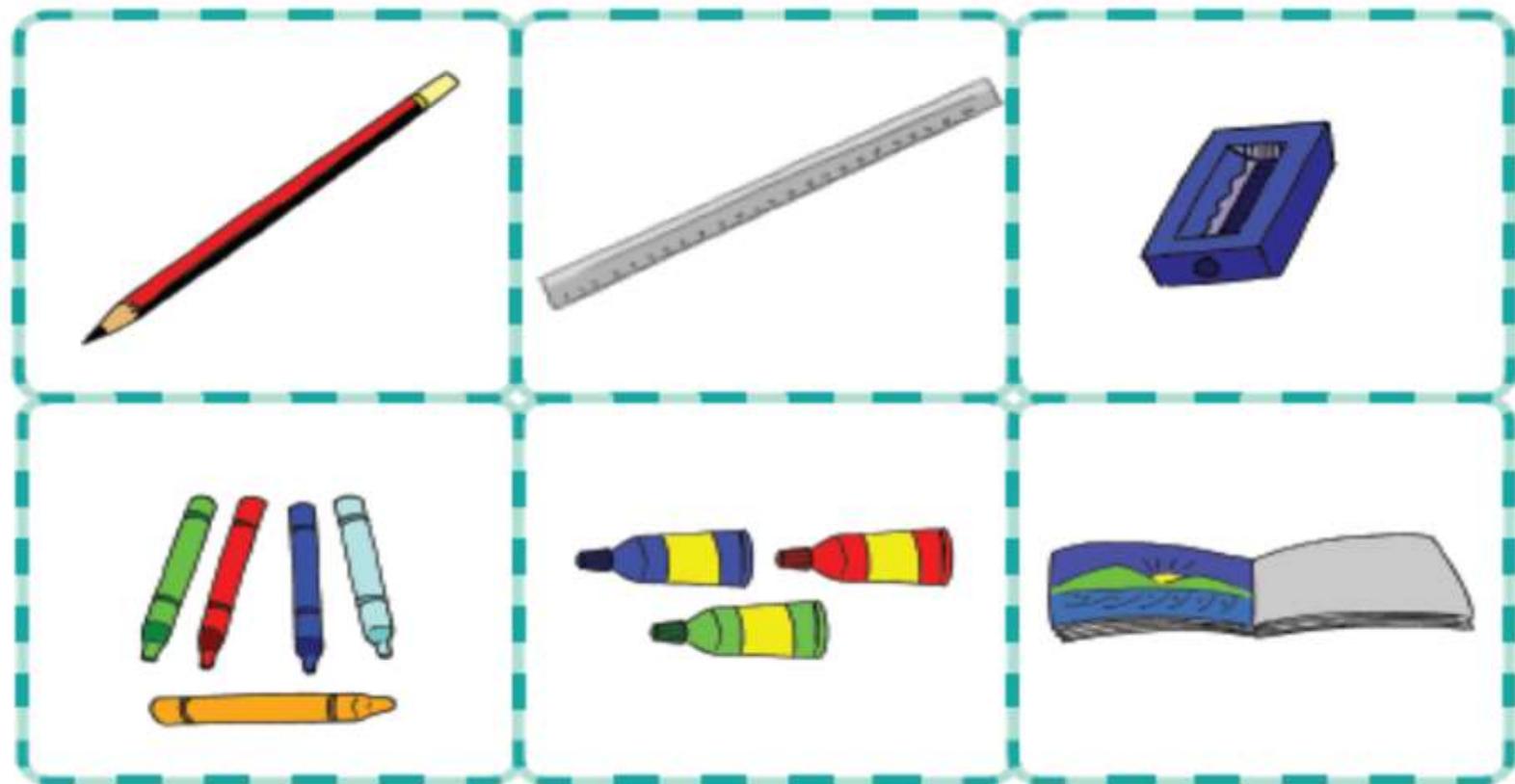


**Dayu dan teman-teman mulai menggambar. Mereka membuat karya dua dimensi. Contoh karya dua dimensi adalah gambar atau lukisan.**

**Apa saja alat dan bahan yang digunakan untuk membuat gambar atau lukisan?**

**Perhatikan gambar alat dan bahan di samping ini !**

## Alat dan Bahan



Bagaimana cara menggunakan alat dan bahan di atas?

Apa saja langkah-langkah dalam membuat gambar?

**PERHATIKAN VIDIO PEMBELAJARAN BERIKUT INI !**

<https://youtu.be/i6XyjsGTN1o>



cara membuat gambar 2 dimensi dengan mudah



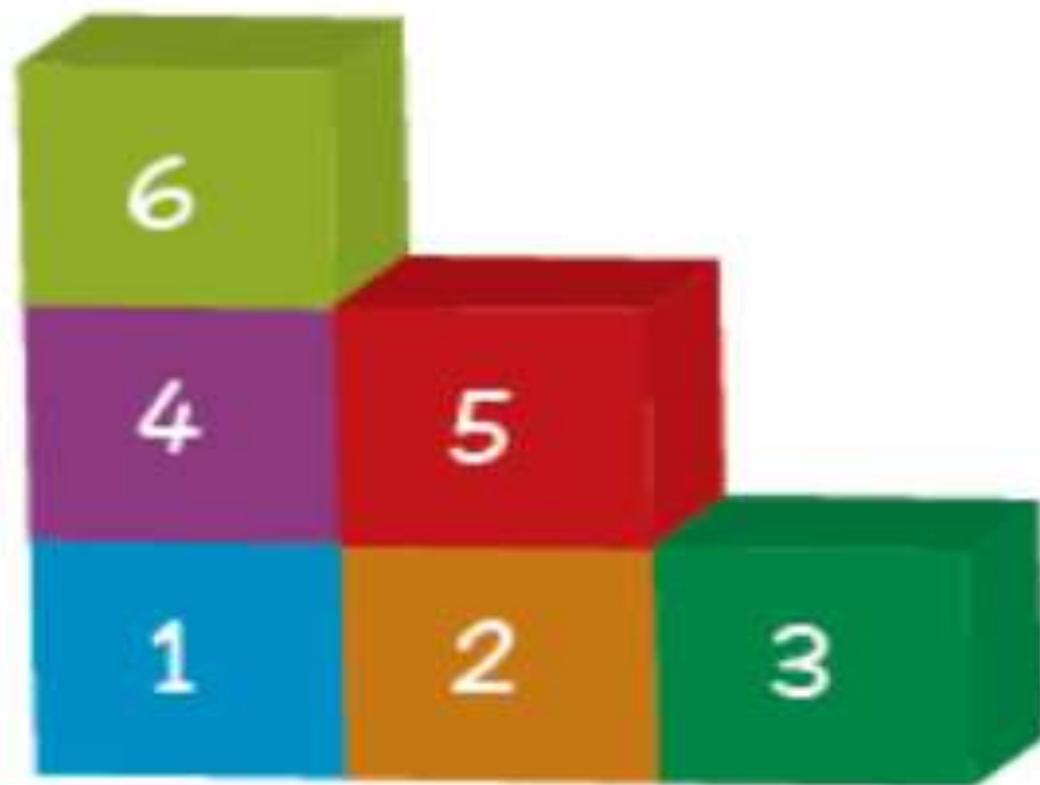
Siswa membuat gambar dua dimensi tentang benda-benda atau lingkungan di sekitar.

Guru membimbing siswa agar membuat gambar secara proporsional dan kombinasi warna yang sesuai.

Ayo Mengamati



Perhatikan contoh gambar Dayu di bawah!

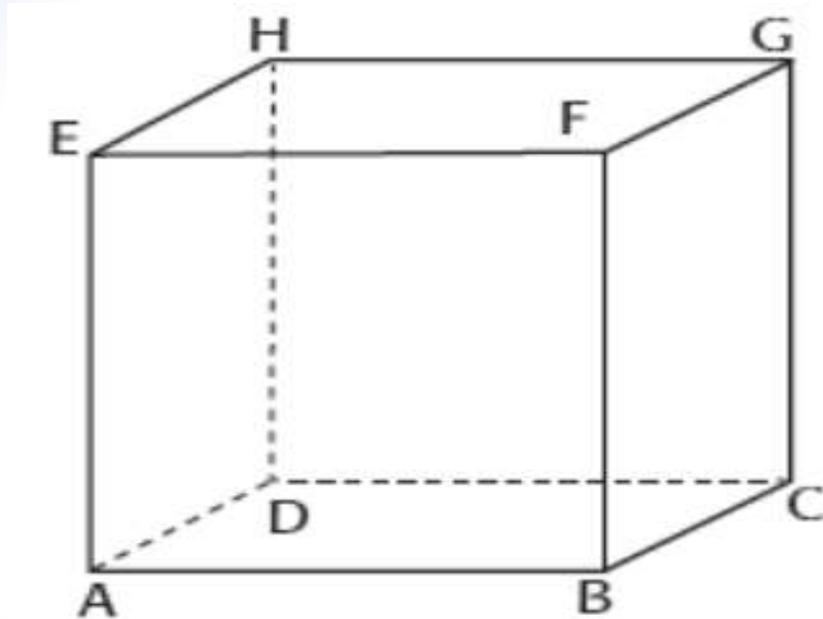


**Ayo jawab pertanyaannya !!!**

- a. Gambar apa yang kalian lihat ?
- b. Kubus mempunyai berapa ruas garis?



**Perhatikan kembali gambar Dayu!  
Dayu menggambar jenjang dari kubus yang tersusun.  
Kubus merupakan contoh bangun ruang.**



**Kubus mempunyai 12 ruas garis, yaitu ruas garis AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, dan DH.**

**Tahukah kamu ruas-ruas garis pada bangun ruang yang lain?**



SEKIAN  
TERIMA KASIH





# **MEDIA PEMBELAJARAN**

## **KELAS II**

**Tema** : 4. Hidup Bersih dan Sehat

**Sub Tema** : 3. Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain

**Pembelajaran** : 1

**OLEH**  
**UCU PATIMAH, S.Pd**



## TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan mengamati teks percakapan dan gambar yang ditayangkan pada slide PPT , siswa dapat menjelaskan isi teks yang dibaca dan gambar yang dilihat berkaitan dengan lingkungan sehat dengan tepat.**
- 2. Dengan mengamati teks percakapan yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat menganalisis kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat menggunakan bahasa tulis dengan tepat.**
- 3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.**
- 4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks yang dibacakan dengan benar.**
- 5. Melalui penugasan, siswa dapat membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat.**
- 6. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT dan bimbingan guru, siswa dapat membuat laporan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.**



## TUJUAN PEMBELAJARAN

7. Melalui penugasan, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan sehat menggunakan ejaan yang tepat.
8. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan menggambar imajinatif dengan benar.
9. Dengan mengamati gambar yang ditayangkan pada slide PPT, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah menggambar imajinatif dengan benar.
10. Dengan penugasan, siswa dapat menggambar imajinatif berdasarkan pengalaman atau benda yang dilihatnya dengan benar.
11. Dengan mengamati berbagai bentuk bangun ruang, siswa dapat menentukan ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan benar.
12. Dengan mengamati gambar model bangun ruang, siswa dapat mengidentifikasi ruas garis yang membatasi model bangun ruang dengan tepat.

## **MATERI PEMBELAJARAN**

Bahasa Indonesia : Mengenal Kosakata

SBdP : Karya Imajinatif

Matematika : Ruas Garis



## Coba kalian perhatikan kegiatan Dayu dan teman-temannya !

Ayo Mengamati



Hidup bersih dan sehat tidak hanya di rumah dan di sekolah.

Kita juga harus hidup bersih dan sehat di semua tempat.

Salah satunya di tempat bermain.

Kegiatan apa yang dilakukan Dayu dan teman-teman?

Menurutmu, mengapa mereka perlu melakukan kegiatan itu?

Apakah kamu setuju dengan kegiatan yang mereka lakukan?



# Back to School

Dayu dan teman-teman mendapat tugas sekolah. Mereka ditugaskan menggambar lingkungan dan benda-benda di sekitar.

Dayu dan teman-teman sepakat mengerjakan bersama.

Mereka menggambar di taman sekitar kompleks.

Taman tidak jauh dari rumah Dayu.

Dengarkan temanmu membaca teks percakapan berikut!

1 Kita harus ikut menjaga tempat ini. Kebersihannya harus tetap kita jaga.

3 Tempat ini biasanya ada yang membersihkan. Itulah sebabnya tempat ini indah dan nyaman.

2 Teman-teman, siapa ya yang membersihkan dan merawat tempat ini?

4 Betul! tempat ini juga terasa sejuk karena banyak pohon yang rindang.

Langkah-langkah menemukan informasi suatu teks

1. Bacalah dengan seksama.
2. Pahami makna setiap kalimat.
3. Apabila ada kosakata yang tidak dimengerti, kamu dapat mencarinya di kamus.

Dari teks percakapan di atas yang kita baca terdapat kosakata yang memiliki makna yang berkaitan dengan lingkungan bersih.

Berikut kata-kata yang terdapat pada teks percakapan di atas yang berkaitan dengan lingkungan bersih.



Indah

Nyaman

Rindang



## Tempat Bermain yang Bersih

Tempat bermain merupakan salah satu tempat yang kita butuhkan. Di sana kita bias bermain dengan teman-teman. Tempat bermain juga bisa dijadikan tempat belajar dan rekreasi. Oleh sebab itu, kebersihannya harus kita jaga dengan baik.

Tempat bermain yang bersih bebas dari sampah. Jika tempat bermain bersih, pengunjung akan sehat. Kebersihan adalah pangkal kesehatan. Oleh sebab itu, jika ingin sehat, kita harus menciptakan lingkungan yang bersih.

Informasi apa yang kamu peroleh dari isi teks di atas?

Amati gambar di bawah dengan teliti!



**Ciri-ciri tempat yang bersih**

- 1. Tempat bermain yang bersih bebas dari sampah.**
- 2. Indah dan nyaman**
- 3. Sehat untuk bermain**





## Ayo Berkreasi



Dayu dan teman-teman mulai menggambar.  
Mereka membuat karya dua dimensi.  
Contoh karya dua dimensi adalah gambar atau lukisan.



**Karya seni dua dimensi adalah karya yang memiliki dua sisi saja, yaitu panjang dan lebar.**



**PERHATIKAN VIDIO PEMBELAJARAN BERIKUT INI !**

<https://youtu.be/i6XyjsGTN1o>



cara membuat gambar 2 dimensi dengan mudah



## Ayo Berkreasi



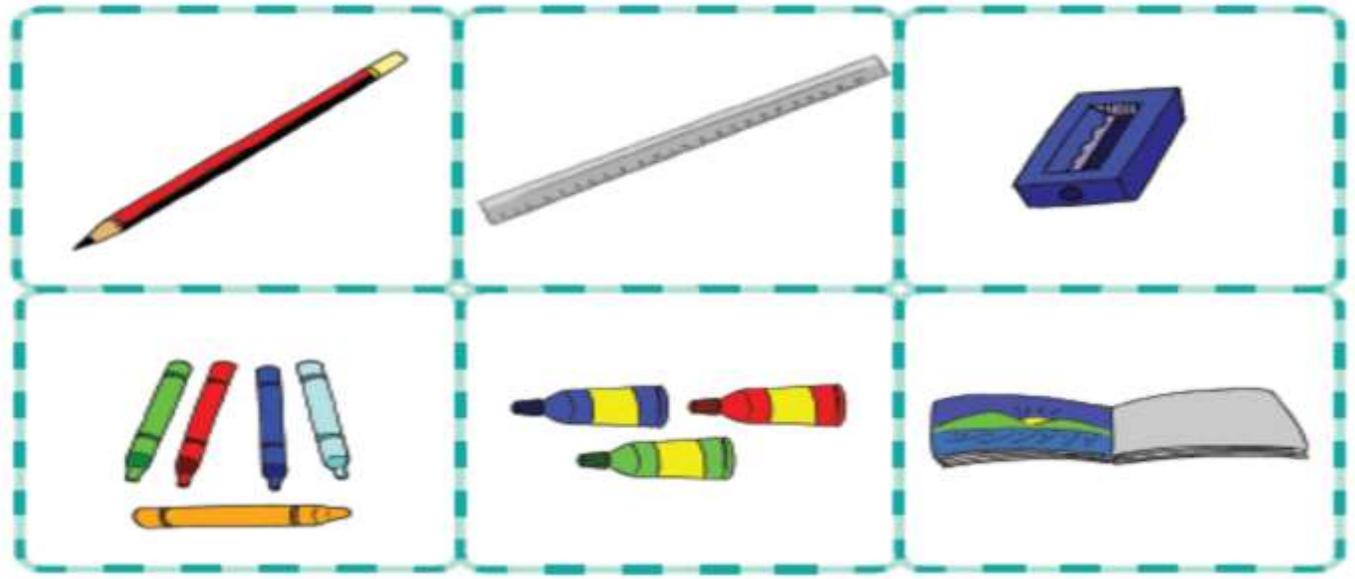
Dayu dan teman-teman mulai menggambar. Mereka membuat karya dua dimensi. Contoh karya dua dimensi adalah gambar atau lukisan.

Apa saja alat dan bahan yang digunakan untuk membuat gambar atau lukisan?

Perhatikan gambar alat dan bahan di samping ini !



# Alat dan Bahan



Bagaimana cara menggunakan alat dan bahan di atas?  
Apa saja langkah-langkah dalam membuat gambar?



## Langkah-langkah dalam membuat gambar dua dimensi

1. **Menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar.**
2. **Menentukan tema sesuai cerita yang ingin disampaikan.**
3. **Membuat pola/sketsa gambar pada media gambar.**
4. **Memberi warna pada gambar menggunakan pewarna seperti pensil warna, krayon, atau cat air.**



Amati gambar di bawah dengan teliti!



**Di tempat bermain  
terdapat alat  
bermain yang  
berbentuk kubus.**



Ayo Mengamati



**Perhatikan kembali gambar alat bermain di bawah. Alat bermain di bawah terdiri dari kubus yang tersusun. Kubus merupakan contoh bangun ruang.**

**Ruas garis adalah sisi dari sebuah bangun datar.**

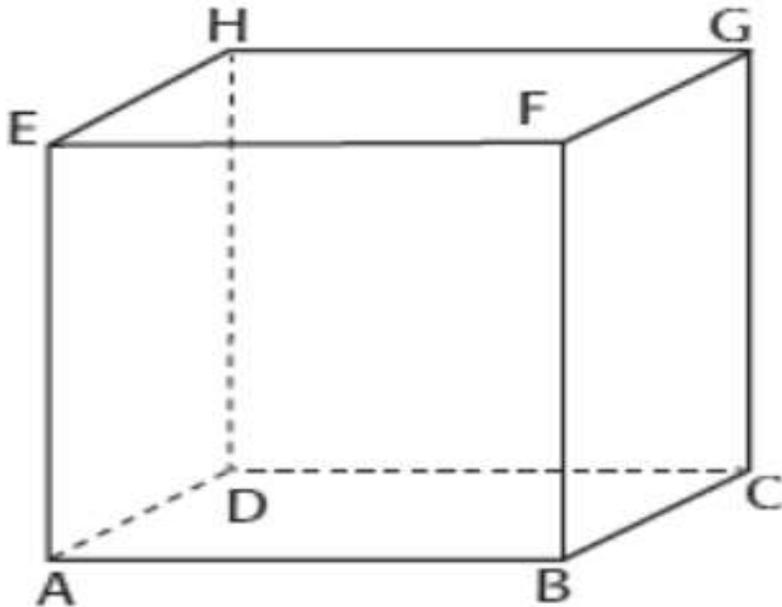
**Pada bangun ruang juga terdapat ruas garis.**

**Ruas garis disebut juga rusuk.**



Untuk lebih memahami mari kita lihat video berikut:

<https://www.youtube.com/watch?v=28ELDfgfP-w&t=206s>



Kubus mempunyai 12 ruas garis, yaitu ruas garis AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, dan DH.

Tahukah kamu ruas-ruas garis pada bangun ruang yang lain?



Terima  
kasih  
banyak



2

