

BUTUH PERANGKAT PEMBELAJARAN LENGKAP

KLIK DISINI

SILABUS PJOK KELAS II

Tema : 1 (Hidup Rukun)
Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.1.1. Menjelaskan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan	<ul style="list-style-type: none">• Gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana.• Melakukan permainan menirukan hewan berjalan.	Subtema 1: Hidup Rukun di Rumah (28 jam pelajaran) <ul style="list-style-type: none">• Mengamati gambar dan meragakan gerak dasar berlari dilanjutkan dengan	<ul style="list-style-type: none">• Religius• Mandiri• Gotong royong• Kejujuran• Kerja keras• Percaya diri	Sikap : <ul style="list-style-type: none">• Disiplin• Peduli• Sportif• Percaya diri Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan	112 JP	<ul style="list-style-type: none">• Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<p>3.1.2. Menjelaskan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana dengan benar.</p> <p>3.1.3 Menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.1.1 Melakukan gerak dasar berjalan dalam permainan sederhana dengan benar.</p> <p>4.1.2 Melakukan gerak dasar berjalan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian gerak dasar lokomotor dan contoh-contoh gerakannya • Contoh-contoh gerakan berlari. • Memperagakan gerak dasar lokomotor sesuai contoh yang diberikan guru. • permainan berlari berpasangan dengan rintangan dan aturan permainannya. • Penjelasan tentang gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, riang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai 	<p>melakukan permainan tradisional penuh tanggung jawab</p> <p>Subtema 2: Hidup Rukun di Tempat Bermain (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan kepala, tangan, dan kaki tanpa hitungan, dilanjutkan gerakan yang dilakukan dengan hitungan sesuai ajakan teman secara berpasangan dengan penuh semangat. • Mengamati gambar dan meragakan gerak dasar lokomotor sesuai contoh yang diberikan guru. Kemudian melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama 	<p>gerak dasar berjalan, sikap tubuh kaki dan langkah kaki benar</p> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak dasar berjalan (sikap tubuh, langkah kaki, dan arah berjalan benar) • Siswa mampu mengikuti instruksi permainan • Siswa terlibat aktif dalam melakukan permainan • Siswa mengungkapkan 		<ul style="list-style-type: none"> • Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). • Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib. • • <p style="text-align: right;">Sof</p>

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam permainan sederhana dengan benar.</p> <p>4.1.3 Mempraktikkan gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam gerakan berlari. • Contoh-contoh gerakan melompat. • 	<p>permainan tradisional dengan jujur dan percaya diri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meragakan gerakan koordinasi antara tangan, kaki, dan kepala dengan mengambil contoh gerakan bermain layang-layang dengan semangat. • Melakukan permainan berlari berpasangan dengan rintangan sebagai contoh penerapan nilai-nilai sila Pancasila secara sportif. <p>Subtema 3: Hidup Rukun di Sekolah (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar dan meragakan gerak 		<p>perasaan dan pendapatnya setelah melakukan permainan</p>		<p>tware Pengajaran SD/MI untuk kelas 2 semester 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/slid e/gambar tentang Hidup rukun. • Gambar gerakan berjalan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<p>dasar berlari dilanjutkan dengan melakukan permainan tradisional penuh tanggung jawab.</p> <p>Subtema 4: Hidup Rukun di Masyarakat (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gerakan-gerakan melompat dan meloncat, serta memeragakannya dengan penuh percaya diri. 				

Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)
Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	3.2 Memahami prosedur variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan	3.2.1 Mengetahui variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan yang berjudul “Bermain simpai”. • Variasi gerak memutar badan tanpa memutar • Cara bermain lutut pundak kaki • Gambar variasi gerakan 	Subtema 1: Bermain di Lingkungan Rumah (28 jam pelajaran) <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan prosedur variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah tempat kemudian mempraktikkannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerjasama 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Memahami 	112 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah. • Buku Pedoman Guru Tema 1

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.1 Melakukan variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<p>melakukan badan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara permainan tarik- tarikan. • Gambar tentang kegiatan melakukan pengamatan sederhana di halaman sekolah, gambar anak bermain saling dorong bola, gambar cara berpakaian, dan gambar gerak dasar mendorong. • Aturan-aturan dalam permainan estafet bola. • variasi gerakan menekuk • Teks bacaan yang berjudul “ Bermain Estafet”. • Langkah- 	<p>dengan disiplin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan variasi gerak menekuk tanpa berpindah tempat penuh percaya diri. <p>Subtema 2: Bermain di Rumah Teman (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerak bagian kepala dengan hitungan berulang kemudian menghubungkan dengan penjumlahan berulang lalu diubah menjadi bentuk perkalian dengan tanggung jawab. • Menyimak penjelasan prosedur variasi gerakan meliukkan badan tanpa berpindah tempat dan melakukan 		<p>teks “Bermain Simpai”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan prosedur variasi gerakan mendorong tanpa berpindah tempat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. • Mempelajari pengalaman dalam kegiatan bermain tarik-tarikan 		<p>Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib. • • <p>Software Pengajaran SD/MI untuk</p>

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>langkah permainan Estafet.</p>	<p>gerak bagian kaki dengan hitungan penuh semangat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan koordinasi gerak kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan kemudian mengisikannya ke dalam tabel perkalian dengan kerjasama. <p>Subtema 3: Bermain di Lingkungan Sekolah (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gerakan permainan ular naga kemudian memainkannya dengan sportif. <p>Subtema 4: Bermain di Tempat Wisata (28 jam pelajaran)</p>		<p>Ketrampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan “Simpai” • Melakukan permainan “Kepala Pundak Lutut Kaki” • Gambar variasi gerakan meliukkan badan • Cara permainan tarik- tarikan. • Melakukan permainan “Tarik- tarikan” • Mempraktikkan variasi gerak mendorong tanpa berpindah tempat 		<p>kelas 2 semester 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/sliden/gambar tentang Hidup rukun. • Gambar gerakan berjalan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan prosedur variasi gerakan menekuk tanpa berpindah tempat dan mempraktikkannya sesuai aturan yang berlaku dengan semangat. 		sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		

Tema : 3 (Tugasku Sehari - hari)
Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	<p>3.3 Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk</p>	<p>3.2.1 Menunjukkan variasi gerakan menendang dan menggiring bola.</p> <p>3.3.2 Menunjukkan gerakan melempar, memukul, dan melempar bola.</p> <p>3.2.3 Menunjukkan variasi gerakan melempar dan menangkap bola.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tentang kegiatan olahraga • Gerakan melempar, memukul, dan melempar bola. • Permainan kucing-kucingan • Gerakan menendang boal dan menggiring bola. • permainan <i>Khendi Gerl.</i> 	<p>Sub Tema 1: Tugasku Sehari-hari di Rumah (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan melempar dan memukul dengan ketukan birama tiga dengan riang. • Membaca teks permainan sederhana dan mempraktikkan gerakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerjasama 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan melempar dan memukul • Melakukan gerakan menendang dan menggiring bola • Melakukan gerakan 	16 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah. • Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>3.4 Memahami prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.4 Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>3.6 Memahami prosedur penggunaan variasi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama</p> <p>4.6 Mempraktikkan penggunaan variasi gerak</p>	<p>4.3.1. Melakukan gerakan melempar, memukul, dan melempar bola.</p> <p>4.3.2. Melakukan gerakan menendang dan mengiring bola.</p> <p>4.3.3. Melakukan gerakan melempar dan menangkap bola.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gerakan melempar dan menangkap yang benar. • Pentingnya melakukan olahraga untuk menjaga kesehatan. • Gerakan pemanasan sebelum bermain sepak bola. • Peraturan cara bermain permainan bola tangan. • Peraturan cara bermain permainan bola tangan. • Gerakan melempar-menangkap bola secara berpasangan. 	<p>menendang dan menggiring bola kemudian menentukan harga alat-alat permainan tersebut dengan tanggungjawab.</p> <p>Sub Tema 2: Tugasku sehari-hari di Sekolah (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan pola birama tiga sesuai gambar tersedia penuh semangat. <p>Sub Tema 3: Tugasku Sebagai Umat Beragama (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan permainan sederhana 		<p>melempar dan menangkap bola.</p>		<p>Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib. • • • Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 2 semester 1 • Video/slid

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama</p>			<p>sesuai pola ketukan birama dengan semangat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan menendang dan menggiring bola dengan cara berkelompok sesuai jenis kelamin dengan semangat. <p>Sub Tema 4: Tugasku dalam Kehidupan Sosial (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar tentang permainan tradisional dan melakukan pemanasan secara berpasangan sambil menyanyikan lagu daerah dengan semangat. 				<p>e/gambar tentang Hidup rukun.</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar gerakan berjalan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> Mencermati gambar gerakan melempar dan menangkap bola, melakukan permainan bola kemudian membuat kalimat sederhana sesuai permainan dengan semangat 				

Tema : 4 (Hidup Bersih dan Sehat)
Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
- 5.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	<p>3.4 Memahami prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.4 Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran</p>	<p>3.4.1 Mengetahui prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.4.2 Mengetahui prosedur bergerak secara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prosedur bergerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional. • Arahan tentang melakukan gerakan 	<p>Subtema 1: Hidup bersih dan sehat di rumah (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dalam permainan dengan kerjasama dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerjasama 	<p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dalam permainan 	16 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah. • Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.	kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional 4.4.1 Melakukan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional. 4.4.2 Melakukan gerak secara kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	dominan statis secara tepat. • Gerakan keseimbangan berbaring telentang, berbaring miring, dan berbaring telungkup • Prosedur gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional. • Cara melakukan gerakan kelenturan tubuh berdasarkan gambar yang	jujur Subtema 2: Hidup bersih dan sehat di sekolah (28 jam pelajaran) • Mempraktikkan gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui bermain peran untuk menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman karakteristik individu di tempat bermain berdasarkan pengalaman dengan percaya diri Subtema 3: Hidup		<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dalam permainan • Mempraktikkan gerak kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan. • Mempraktikkan gerak 		<p>Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chatib. • Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 2

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>diamati.</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbagai sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan ketika bermain. Permainan mengoper bola beruntun dalam kelompok sebagai upaya melatih kelenturan tubuh. Menghubungkan gambar dengan pengenalan aktivitas fisik, misalnya melatih kekuatan otot Mengamati bentuk kegiatan yang menggambarkan 	<p>bersih dan sehat di tempat bermain (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan berbagai gerakan dalam latihan kelenturan tubuh, misalnya kombinasi gerakan persendian leher, mengayun lengan ke kiri, ke kanan, ke depan, ke belakang, dan ke atas, memutar lengan ke depan dan ke belakang, membungkukkan badan, dan meliukkan badan. <p>Subtema 4: Hidup bersih dan sehat di masyarakat (28 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan gerak secara 		<p>secara kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan.</p>		<p>semester 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/slideshow/gambar tentang Hidup rukun. Gambar gerakan berjalan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			n aktivitas bergerak secara kuat	kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan dengan percaya diri				

Mengetahui
Kepala Sekolah,

....., 2019
Guru Kelas 2

Sapawi, S.Pd
NIP. 196105151982021006

H.Erwani, S.Pd
NIP. 197206212008011010