



Tema 5

# Permainan Tradisional

Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013

Buku Guru SD/MI  
Kelas III

Hak Cipta © 2015 pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Dilindungi Undang-Undang

MILIK NEGARA  
TIDAK DIPERDAGANGKAN

**Disklaimer:** Buku ini merupakan buku guru yang dipersiapkan Pemerintah dalam rangka implementasi Kurikulum 2013. Buku Guru ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan dipergunakan dalam tahap awal penerapan Kurikulum 2013. Buku ini merupakan "dokumen hidup" yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

### Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Permainan Tradisional : buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. -- . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015.

xii, 148 hlm. : ilus. ; 29,7 cm. (Tema : 5)

Tematik Terpadu Kurikulum 2013

Untuk SD/MI Kelas III

ISBN xxx-xxx-xxx-xxx-x

I. Tematik Terpadu -- Studi dan Pengajaran

I. Seri

II. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

372.1

Kontributor Naskah : Sari Kusuma Dewi, Theresa Dwi Utami Aziz, Agustina Eko Susanti, Lubna Assagaf, Iba Muhibba, dan Nurhasanah.

Penelaah : Bambang Prihadi, Ekram Pawiroputro, Isnarto, Penny Rahmawaty, Priscila F. Limbong, Sapriya, Setyo Purwanto, Sri Sulistyorini, dan Suseno.

Penyelia Penerbitan : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Cetakan Ke-1, 2015  
Disusun dengan huruf Baar Metanoia, 12 pt.

## Kata Pengantar

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa. Juga dirumuskan proses pembelajaran dan penilaian yang diperlukan untuk memastikan ketercapaian kompetensi yang diinginkan tersebut. Buku yang ditulis dengan mengacu pada kurikulum ini harusnya dirancang dengan menggunakan proses pembelajaran yang sesuai untuk mencapai kompetensi yang sesuai dan diukur dengan proses penilaian yang sesuai.

Pertanyaannya adalah seperti apa bentuk ideal Buku Siswa Kelas III SD/MI yang pada hakikatnya baru setahun belajar membaca dan menulis? Rentang jawaban atas pertanyaan ini dapat sangat ekstrim. Dalam hal isi ada yang menginginkan tanpa buku, tetapi juga ada yang menginginkan satu buku terpisah untuk setiap mata pelajaran. Dalam hal penyajian ada yang menginginkan berbasis kegiatan yang harus dilakukan siswa, tetapi ada juga yang menginginkan berbasis materi yang harus dikuasai siswa. Perdebatan semacam ini tidak akan pernah selesai.

Buku Seri Pembelajaran *Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas III SD/MI* ini ditulis sebagai jalan tengah di antara keinginan-keinginan tersebut. Bukan hanya tanpa buku, melainkan ada buku yang memuat materi minimal berisi kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan siswa Kelas III SD/MI untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Pendekatan pembelajaran tematik terpadu dipilih dengan beberapa alasan. *Pertama*, siswa Kelas III SD/MI, yang sesuai perkembangannya lebih mudah memahami pengetahuan faktual, diajak melalui tema-tema mengikuti proses pembelajaran *transdisipliner* di mana kompetensi yang diajarkan dikaitkan dengan konteks siswa dan lingkungannya. *Kedua*, melalui pendekatan terpadu, pembelajaran *multidisipliner-interdisipliner* diwujudkan agar tumpang tindih antar materi pembelajaran yang selama ini terjadi dapat dihindari demi tercapainya efisiensi materi pembelajaran dan efektivitas penyerapannya oleh siswa.

Sebagaimana lazimnya sebuah buku teks pelajaran yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi, buku ini memuat rencana pembelajaran berbasis aktivitas. Di dalamnya dirancang urutan pembelajaran yang dinyatakan dalam kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan siswa. Dengan demikian buku ini mengarahkan yang harus dilakukan siswa bersama guru dan teman-temannya untuk mencapai kompetensi tertentu; buku yang pemanfaatannya adalah dengan siswa mempraktikkan materi-materi kegiatan yang tercantum di dalamnya secara mandiri atau kelompok, bukan buku yang materinya dibaca, diisi, ataupun dihafal.

Buku ini menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, siswa diajak berani untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini sangat penting. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam.

Buku ini sangat terbuka terhadap masukan dan akan terus diperbaiki dan disempurnakan. Untuk itu, kami mengundang para pembaca untuk memberikan kritik, saran, dan masukan guna perbaikan dan penyempurnaan edisi berikutnya. Atas kontribusi tersebut, kami ucapan terima kasih. Mudah-mudahan kita dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi seratus tahun Indonesia Merdeka (2045).

Jakarta, Januari 2015

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

## **Tentang Buku Panduan Guru Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III**

Buku Panduan Guru disusun untuk memudahkan para guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik terpadu. Buku ini mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Jaringan tema yang memberi gambaran kepada guru tentang suatu tema yang melingkupi beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari berbagai mata pelajaran.
2. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran.
3. Kegiatan pembelajaran tematik terpadu untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran yang menyatu dan mengalir.
4. Pengalaman belajar yang bermakna untuk membangun sikap dan perilaku positif, penguasaan konsep, keterampilan berpikir saintifik, berpikir tingkat tinggi, kemampuan menyelesaikan masalah, inkuiri, kreativitas, dan pribadi reflektif.
5. Berbagai teknik penilaian siswa.
6. Informasi yang menjadi acuan kegiatan remedial dan pengayaan.
7. Kegiatan interaksi guru dan orang tua, yang memberikan kesempatan kepada orang tua untuk ikut berpartisipasi aktif melalui kegiatan belajar siswa di rumah.
8. Petunjuk penggunaan buku siswa.

Kegiatan pembelajaran di buku ini dirancang untuk mengembangkan kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) siswa melalui aktivitas yang bervariasi. Aktivitas tersebut mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Membuka pelajaran dengan cara yang menarik perhatian siswa, seperti membacakan cerita, bertanya jawab, bernyanyi, melakukan permainan, demonstrasi, dan pemecahan masalah.
2. Menginformasikan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat mengorganisir informasi yang disampaikan (apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dikerjakan).
3. Menggali pengetahuan siswa yang diperoleh sebelumnya agar siswa bisa mengaitkan pengetahuan terdahulu dengan yang akan dipelajari.
4. Memberi tugas yang bertahap guna membantu siswa memahami konsep.
5. Memberi tugas yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
6. Memberi kesempatan untuk melatih keterampilan atau konsep yang telah dipelajari.
7. Memberi umpan balik yang akan menguatkan pemahaman siswa.

## Bagaímana Menggunakan Buku Panduan Guru?

Buku Panduan Guru memiliki dua fungsi, yaitu sebagai petunjuk penggunaan Buku Siswa dan sebagai acuan kegiatan pembelajaran di kelas. Mengingat pentingnya buku ini, disarankan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Bacalah halaman demi halaman dengan teliti.
2. Pahamilah setiap Kompetensi Dasar dan Indikator yang dikaitkan dengan tema.
3. Upayakan untuk mencakup Kompetensi Inti (KI) I dan (KI) II dalam semua kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan melakukan penguatan untuk mendukung pembentukan sikap, pengetahuan, dan perilaku positif.
4. Dukunglah ketercapaian Kompetensi Inti (KI) I dan (KI) II dengan kegiatan pembiasaan, keteladanan, dan budaya sekolah.
5. Cocokkanlah setiap langkah kegiatan yang berhubungan dengan buku siswa sesuai dengan halaman yang dimaksud.
6. Mulailah setiap kegiatan pembelajaran dengan memberikan pengantar sesuai tema pembelajaran. Lebih baik lagi jika dilengkapi dengan kegiatan pembukaan yang menyenangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Misalnya bercerita, mengajukan pertanyaan yang menantang, menyanyikan lagu, menunjukkan gambar dan sebagainya. Demikian juga pada saat menutup pembelajaran. Pemberian pengantar pada setiap perpindahan subtema dan tema, menjadi faktor yang sangat penting untuk memaksimalkan manfaat dan keberhasilan pendekatan tematik terpadu yang diuraikan dalam buku ini.
7. Kembangkan ide-ide kreatif dalam memilih metode pembelajaran. Termasuk di dalamnya menemukan kegiatan alternatif apabila kondisi yang terjadi kurang sesuai dengan perencanaan (misalnya siswa tidak bisa mengamati tanaman di luar kelas pada saat hujan).
8. Pilihlah beragam metode pembelajaran yang akan dikembangkan (misalnya bermain peran, mengamati, bertanya, bercerita, bernyanyi, menggambar, dan sebagainya). Penggunaan beragam metode tersebut, selain melibatkan siswa secara langsung, diharapkan juga dapat melibatkan warga sekolah dan lingkungan sekolah.
9. Kembangkanlah keterampilan berikut ini:
  - a. pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM),
  - b. keterampilan bertanya yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi,
  - c. keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, dan
  - d. keterampilan mengelola kelas dan pajangan kelas.
10. Gunakanlah media atau sumber belajar alternatif yang tersedia di lingkungan sekolah.
11. Pada semester 1 terdapat 4 tema. Tiap tema terdiri atas 3 subtema dan Kegiatan Berbasis Proyek. Setiap subtema maupun kegiatan berbasis proyek diuraikan ke dalam 6 pembelajaran. Satu pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari.
12. Perkirakan alokasi waktu dapat merujuk pada struktur kurikulum. Meskipun demikian, alokasi waktu menurut mata pelajaran hanyalah sebagai petunjuk umum. Guru

diharapkan menentukan sendiri alokasi waktu berdasarkan situasi dan kondisi di sekolah dan pendekatan tematik terpadu.

13. Pada akhir subtema buku siswa, dilengkapi dengan bahan-bahan latihan yang sejalan dengan pencapaian kompetensi. Meskipun demikian, guru dianjurkan untuk menambah bahan-bahan latihan bagi siswa dari sumber-sumber yang lain.
14. Hasil unjuk kerja siswa yang berupa karya dan bukti penilaian dapat berfungsi sebagai portofolio siswa.
15. Buatlah catatan refleksi setelah satu subtema selesai, sebagai bahan untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya. Misalnya faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran berlangsung dengan baik, kendala-kendala yang dihadapi, dan ide-ide kreatif untuk pengembangan lebih lanjut.
16. Libatkan semua siswa tanpa kecuali dan yakini bahwa setiap siswa cerdas dengan keunikan masing-masing. Dengan demikian, pemahaman tentang kecerdasan majemuk, gaya belajar siswa serta beragam faktor penyebab efektivitas dan kesulitan belajar siswa, sangat dibutuhkan.
17. Demi pencapaian tujuan pembelajaran, diperlukan komitmen guru untuk mendidik sepenuh hati (antusias, kreatif, penuh cinta, dan kesabaran).

### Kerja Sama dengan Orang Tua

Secara khusus, di setiap akhir pembelajaran pada Buku Siswa, terdapat kolom untuk orang tua dengan subjudul ‘Belajar di Rumah’. Kolom ini berisi informasi tentang aktivitas belajar yang dapat dilakukan siswa bersama orang tua di rumah. Orang tua diharapkan berdiskusi dan terlibat dalam aktivitas belajar siswa. Guru perlu membangun komunikasi dengan orang tua sehubungan dengan kegiatan pembelajaran yang akan melibatkan orang tua dan siswa di rumah.

### Beberapa Singkatan Nama Mata Pelajaran dan Kepanjangannya

1. SBdP : Seni Budaya dan Prakarya
2. PPKn : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
3. PJOK : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

## Teknik dan Instrumen Penilaian

Penilaian dilakukan secara autentik untuk melihat kemajuan belajar siswa yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

### 1. Teknik dan Instrumen Penilaian Sikap

#### 1.1. Observasi

Sikap dan perilaku keseharian siswa direkam melalui pengamatan. Berikut adalah contoh format lembar pengamatan. Aspek sikap dan perilaku yang diamati dapat disesuaikan dengan kegiatan pada saat itu.

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Cermat dan Teliti				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.													
2.													
3.													
dst.													

Keterangan:

- K (Kurang): 1,
- C (Cukup): 2,
- B (Baik): 3,
- SB (Sangat Baik): 4

#### 1.2. Penilaian diri (*self assessment*)

Penilaian diri digunakan untuk memberi penguatan (*reinforcement*) terhadap kemajuan belajar siswa. Penilaian diri memberi peluang kepada siswa untuk memonitor, memberi penilaian dan mengevaluasi perkembangan belajarnya sendiri. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menjadi pembelajar sejati yang mandiri.

Contoh format penilaian diri aspek sikap:

Lembar Penilaian Diri													
Nama : ...	Kelas : ...	Kegiatan : Bercerita	Tanggal : ...	Skala									
No	Sikap			Selalu	Sering	Kdang-kadang	Tidak pernah						
1	Mau bercerita												
2	Bercerita sesuai topik												
3	Bercerita dengan santun												

## 2. Teknik dan Instrumen Penilaian Pengetahuan

### 2.1. Tes tertulis

Bentuk soal tes tertulis seperti :

- memilih jawaban (benar/salah, menjodohkan, dan bentuk lainnya)
- mensuplai jawaban (mengisi/melengkapi, menjawab dengan singkat, menguraikan)

Contoh penilaian tertulis: (dikutip dari latihan pada Buku Siswa Tema 4, Subtema 1, Pembelajaran 1)

Amati surat di atas, lalu jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Mengapa Udin berkirim surat kepada sahabat penanya?

2. Apa yang diceritakan Udin dalam surat tersebut?

3. Apa yang Udin tunggu dari sahabatnya?

4. Menurutmu, bagaimana perasaan Udin ketika menulis surat itu?

5. Apa yang akan dilakukan Beni setelah membaca surat Udin? \_\_\_\_\_

Cara penilaian:

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Contoh:

Setiap jawaban benar akan mendapat nilai 2. Jadi, skor maksimalnya adalah  $2 \times 5 = 10$ .

Jika siswa hanya menjawab dengan benar tiga soal, maka nilainya adalah sebagai berikut:

$$\frac{2 \times 3}{10} \times 100 = 60$$

Dengan skala 4,

$$60 \times \frac{4}{100} = 2,4, \text{ rentang angka } 2,4 = 2,18 - 2,84.$$

Dengan demikian, nilai mutunya adalah C+.

### Panduan Konversi Nilai

Rentang score	Rentang Angka	Huruf
96,25 - 100	3,85 - 4,00	A
87,75 - 96	3,51 - 3,84	A-
79,5 - 87,5	3,18 - 3,50	B+
71,25 - 79,25	2,85 - 3,17	B
62,75 - 71	2,51 - 2,84	B-
54,5 - 62,5	2,18 - 2,50	C+
46,25 - 54,25	1,85 - 2,17	C
37,75 - 46	1,51 - 1,84	C-
29,5 - 37,5	1,18 - 1,50	D+
25 - 29,25	1,00 - 1,17	D

## 2.2 Observasi/Pengamatan

Dilakukan selama pembelajaran berlangsung melalui pengamatan. Misalnya observasi pada saat berdiskusi, tanya jawab, bercerita/berpidato, dan berpendapat.

Contoh format lembar pengamatan:

Lembar Pengamatan Bercerita Tentang Puskesmas							
No	Nama Siswa	Kriteria					
		Menjelaskan arti Puskesmas		Menyebutkan kegiatan di Puskesmas		Menyebutkan kegunaan Puskesmas	
		Ya (✓)	Tidak (✗)	Ya (✓)	Tidak (✗)	Ya (✓)	Tidak (✗)
1.							
2.							
3.							
4.							
dst.	...						

## 3. Teknik dan Instrumen Penilaian Keterampilan

### 3.1 Observasi dengan daftar periksa

Dilakukan dengan mengamati kegiatan yang dilakukan siswa dengan menggunakan daftar periksa. Contoh daftar periksa diambil dari Tema 4 subtema 1 Pembelajaran 4.

### Lembar Pengamatan Membuat Surat

No	Nama Siswa	Tempat/tanggal pembuatan surat		Salam pembuka		Isi surat		Salam penutup	
		Ya (✓)	Tidak (✗)	Ya (✓)	Tidak (✗)	Ya (✓)	Tidak (✗)	Ya (✓)	Tidak (✗)
1.	Beni								
2.	Edo								
3.	Lani								
4.	Siti								
dst.	...								

### 3.2 Observasi dengan skala penilaian

No	Kriteria	Baik Sekali		Baik		Cukup		Perlu Bimbingan	
		4	3	2	1				
1.	Penguasaan lagu	Siswa hafal seluruh syair lagu	Siswa melakukan sedikit kekeliruan	Tidak semua syair dihafal dengan baik	Siswa tidak hafal lagu.				
2.	Vokal	Artikulasi yang diucapkan sangat jelas	Terdapat sedikit kesalahan dalam artikulasi	Artikulasi yang diucapkan sebagian jelas.	Artikulasi yang diucapkan tidak jelas.				
3.	Ekspresi	Ekspresi wajah sesuai dengan isi lagu, konsisten dan bersemangat	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria	Tidak memenuhi kriteria				

Daftar periksa dapat berbentuk sebagai berikut.

No.	Nama Siswa	Penguasaan lagu				Olah Vokal				Ekspresi			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													
dst.													

## Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti Kelas III

<b>Standar Kompetensi Lulusan (SKL)</b>			
DOMAIN	SD	SMP	SMA-SMK
SIKAP	<b>Menerima + Menjalankan + Menghargai + Menghayati + Mengamalkan</b>		
	PRIBADI YANG BERIMAN, BERAKHLAK MULIA, PERCAYA DIRI, DAN BERANGGUNG JAWAB DALAM BERINTERAKSI SECARA EFEKTIF DENGAN LINGKUNGAN SOSIAL, ALAM SEKITAR, SERTA DUNIA DAN PERADABANNYA		
KETERAMPILAN	<b>Mengamati + Menanya + Mencoba + Menyaji + Menalar + Mencipta</b>		
	PRIBADI YANG BERKEMAMPUAN PIKIR DAN TINDAKAN YANG EFEKTIF DAN KREATIF DALAM RANAH ABSTRAK DAN KONKRET		
PENGETAHUAN	<b>Mengetahui + Memahami + Menerapkan + Menganalisa + Mengevaluasi</b>		
	PRIBADI YANG MENGUASAI PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI, SENI, BUDAYA DAN BERWAWASAN KEMANUSIAAN, KEBANGSAAN, KENEGARAAN, DAN PERADABAN		

<b>Kompetensi Inti Kelas III</b>	
1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya 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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## Daftar Isi

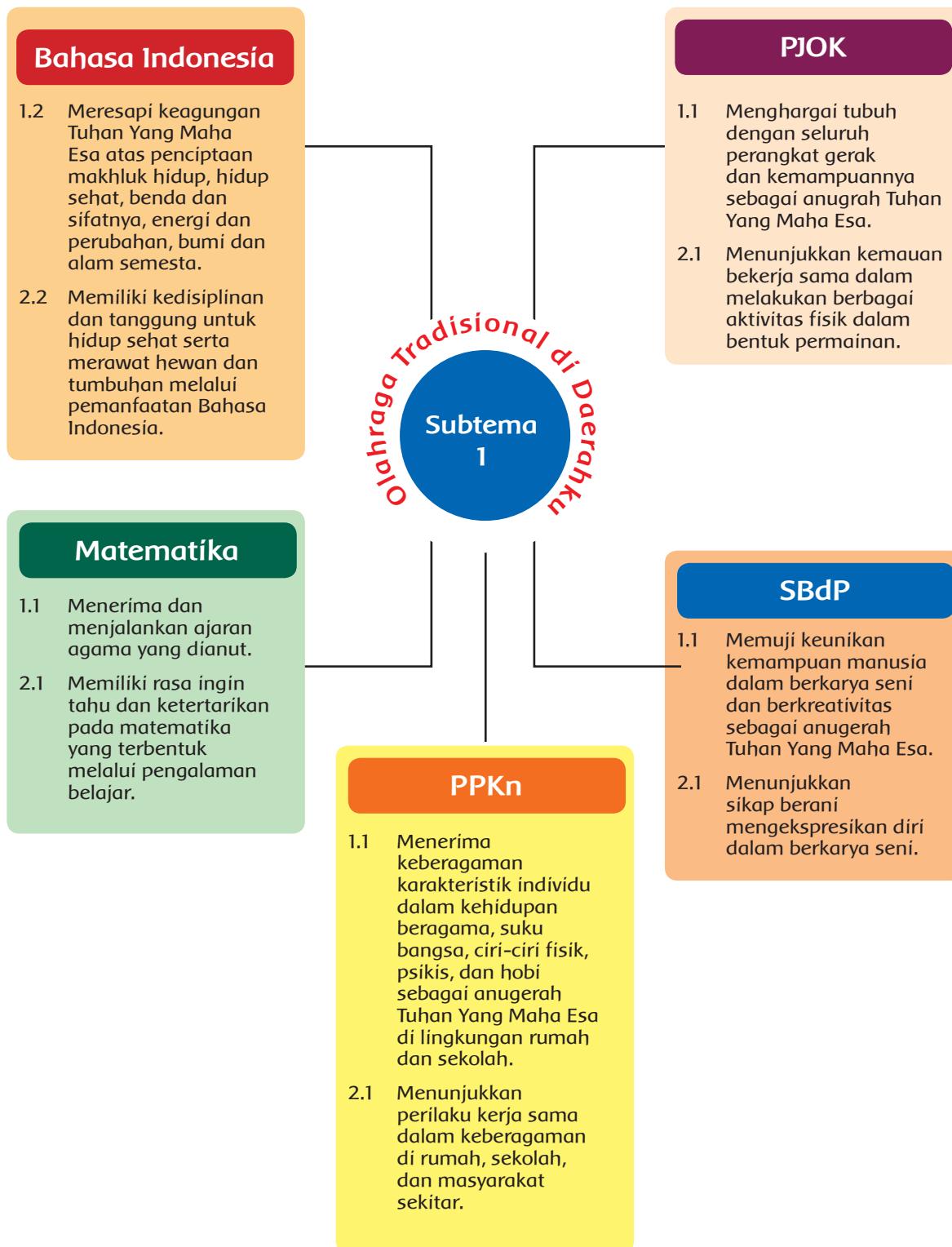
Kata Pengantar .....	iii
Tentang Buku Panduan Guru .....	iv
Bagaimana Menggunakan Buku Panduan Guru .....	v
Teknik dan Instrumen Penilaian .....	vii
Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti Kelas III .....	xí
Daftar Isi .....	xii

### **Tema 5** Permainan Tradisional

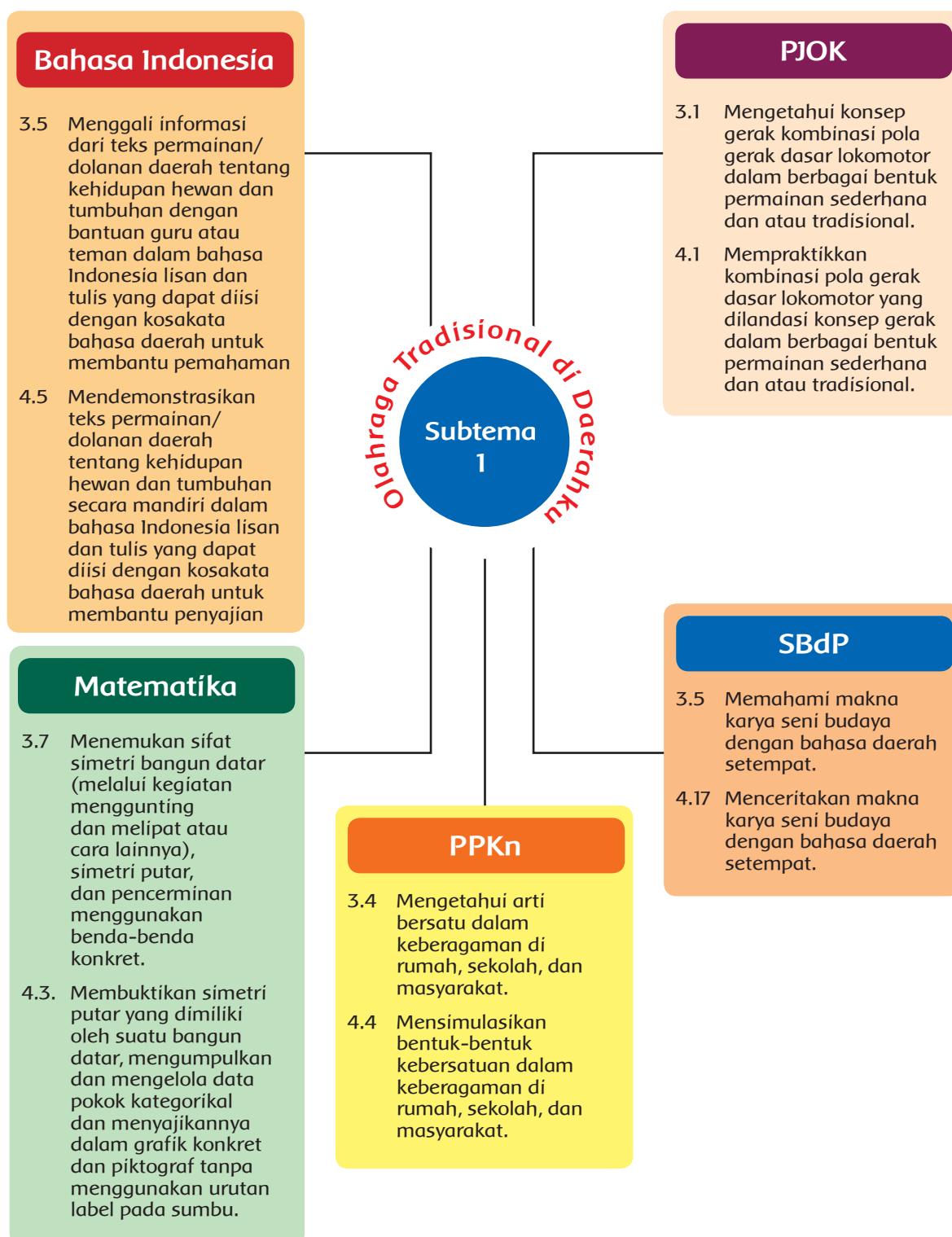
<b>Subtema 1</b> Olah Raga Tradisional .....	1
<b>Subtema 2</b> Permainan Tradisional .....	49
<b>Subtema 3</b> Melestarikan Permainan dan Olah Raga Tradisional .....	97
<b>Subtema 4</b> Proyek Indahnya Persahabatan .....	143
<b>Sumber Bacaan .....</b>	160

# Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku

## Pemetaan Kompetensi Dasar KI-1 dan KI-2



## Pemetaan Kompetensi Dasar KI-3 dan KI-4



# RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN

## Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku

Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Dikembangkan
 <p>1. Mengenal olahraga tradisional. 2. Mengidentifikasi seni tradisional. 3. Melakukan percobaan menemukan simetri lipat pada benda konkret.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti, cermat, dan percaya diri.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi, mengamati gambar, dan membuat layang-layang.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui simetri lipat pada benda konkret.</li> </ul>
 <p>1. Membaca teks tentang pencak silat. 2. Melakukan gerakan dasar pencak silat. 3. Menghargai perbedaan olahraga kesukaan.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri, cermat, dan disiplin.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan gerakan dasar pencak silat.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui cara menghargai perbedaan dalam keluarga.</li> </ul>
 <p>1. Menceritakan kembali tata cara melakukan olahraga karapan sapi. 2. Melakukan percobaan menemukan sifat simetri putar pada benda konkret. 3. Mempresentasikan karya seni daerah asal di depan kelas.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri, cermat, dan disiplin.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan percobaan menemukan sifat simetri putar.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui tata cara melakukan olahraga Karapan Sapi.</li> <li>Mengidentifikasi karya seni tradisional.</li> </ul>
 <p>1. Bermain kasti. 2. Bermain dengan banyak teman. 3. Berdiskusi menyelesaikan masalah saat bermain bersama teman.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin dan peduli lingkungan.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain kasti dan berdiskusi menyelesaikan masalah.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui cara bermain kasti.</li> </ul>
 <p>1. Membagi tugas untuk pekerjaan rumah. 2. Menceritakan cara bermain sepak takraw. 3. Mencari simetri putar pada bangun datar.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin dan peduli lingkungan.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berbagi tugas mengerjakan pekerjaan rumah, bermain sepak takraw dan menentukan simetri putar pada bangun datar.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui banyak simetri putar pada bangun datar.</li> </ul>
 <p>1. Memasyarakatkan olahraga tradisional Indonesia. 2. Menarik kesimpulan mengenai simetri putar dan simetri lipat. 3. Mempraktikkan bermain dengan banyak teman di sekolah.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin dan peduli lingkungan.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan ide dan mempraktikkan bermain dengan banyak teman di sekolah.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menarik kesimpulan mengenai simetri lipat dan simetri putar.</li> </ul>

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar:

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator:

- 1.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional.
- 4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.

### Matematika

#### Kompetensi Dasar:

- 3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencermian menggunakan benda-benda konkret

4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkret dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.

#### Indikator:

- 3.7.1 Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda konkret.
- 4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar.



### SBdP

#### Kompetensi Dasar:

- 3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.
- 4.17 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.

#### Indikator:

- 3.5.1 Mengidentifikasi karya seni budaya daerah.
- 4.17 Mengklasifikasikan karya seni budaya setempat.

## Tujuan pembelajaran

1. Dengan membaca teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat menjawab pertanyaan tentang olahraga tradisional Indonesia secara lisan dengan percaya diri.
2. Dengan menjawab pertanyaan teks laporan mengenai olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi isi teks laporan secara lisan dengan percaya diri.
3. Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi karya seni tradisional dengan tepat.
4. Dengan membuat layang-layang, siswa dapat menemukan sifat simetri bangun datar dengan cermat.
5. Dengan kegiatan melipat kertas, siswa dapat membuktikan simetri lipat pada bangun datar dengan cermat.
6. Dengan mengamati gambar karya seni tradisional, siswa dapat mengidentifikasi daerah asal karya seni dengan tepat.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Gambar karya seni tradisional seperti tarian, lukisan, kain batik, kain tenun, dan patung.
2. Layang-layang
3. Kertas lipat berwarna
4. Penggaris
5. Spidol

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Berdiskusi

- Pada awal pembelajaran siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan guru yaitu:

Subtema 1  
Olahraga Tradisional di Daerahku

Indonesia memiliki banyak olahraga yang berasal dari daerah-daerah.  
Olahraga itu disebut olahraga tradisional.  
Olahraga tradisional di Indonesia sangat unik dan menyenangkan saat dimainkan.  
Koropan sapi, sepak takraw, kompat batu, dan pencak silat merupakan contoh olahraga tradisional.  
Selain menyenangkan, olahraga tradisional juga dapat membuat tubuh sehat.

Olahraga tradisional pun memiliki nilai budaya.  
Ayo, kita pelajari macam-macam olahraga tradisional Indonesia!

Jenis 2 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku

Ayo Belajar

Apakah olahraga kesukaanmu?  
Apakah olahraga tradisional di daerahmu?  
Apakah kamu masih ingat cara bermain egrang?  
Diskusikan dengan temanmu, apa olahraga kesukaan mereka?

2. Mata pelajaran

Ayo Belajar

Bacalah teks laporan di bawah dengan cermat

**Olahraga Tradisional Indonesia**  
Indonesia memiliki banyak kegiatan olahraga tradisional.  
Olahraga tradisional adalah olahraga asli yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia.  
Olahraga tradisional yang terdapat di Indonesia dapat dilakukan oleh anak-anak ataupun orang dewasa.  
Olahraga tradisional ada yang dikenal hanya di daerah asalnya saja. Ada juga yang terkenal sampai luar negeri.  
Contoh olahraga tradisional Indonesia yang dikenal di luar negeri adalah koropan sapi, sepak takraw, dan pencak silat.  
Koropan sapi adalah olahraga pacuan sapi yang berasal dari Madura.  
Olahraga koropan sapi memerlukan dua ekor sapi untuk menarik kereta kayu, Penunggang sapi,

Jenis 2 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku

- ~ Apakah olahraga kesukaanmu?
- ~ Apakah olahraga tradisional di daerahmu?
- Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
- Guru mengingatkan siswa mengenai olahraga egrang yang pernah dipelajari pada saat siswa duduk di kelas 1.
- Guru menanyakan pendapat siswa mengenai olahraga egrang.



## Ayo Belajar

- Siswa membaca teks laporan mengenai olahraga tradisional.



### Olahraga Tradisional Indonesia

Indonesia memiliki banyak kegiatan olahraga tradisional.

Olahraga tradisional adalah olahraga asli yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia. Olahraga tradisional yang terdapat di Indonesia dapat dilakukan oleh anak-anak ataupun orang dewasa.

Olahraga tradisional ada yang dikenal hanya di daerah asalnya saja. Ada juga yang terkenal sampai luar negeri.

Contoh olahraga tradisional Indonesia yang dikenal di luar negeri adalah karapan sapi, sepak takraw, dan pencak silat.

Karapan sapi adalah olahraga pacuan sapi yang berasal dari Madura.

Olahraga karapan sapi memerlukan dua ekor sapi untuk menarik kereta kayu.

Penunggang sapi, yang disebut joki sapi,

yang disebut joki sapi, berdiri di atas kereta kayu.

Joki sapi harus dapat mengendalikan kecepatan dan arah sapi tersebut.

Panjang lintasan karapan jauhnya 100 meter.

Sepak takraw adalah olahraga bola tradisional. Bola sepak takraw terbuat dari rotan.

Olahraga ini berasal dari Sulawesi Selatan.

Walupun menggunakan bola, pemain tidak diperbolehkan memegang bola.

Pemain hanya diperbolehkan memindahkan bola untuk melintasi net dengan kakinya.

Sepak takraw dimainkan secara berkelompok.

Masing-masing kelompok terdiri atas 3 pemain.

Pencak silat adalah olahraga seni bela diri yang sudah berkembang sejak zaman dahulu. Pencak silat berasak dari otoritas Melayu.

Soal ini pencak silat terkenal di banyak daerah.

Pencak silat memiliki banyak jurus bergantung dari kebutuhannya asalnya.



4. Jelaskan tentang olahraga tradisional!



5. Jelaskan tentang olahraga tradisional!

6. Jelaskan tentang olahraga tradisional!

**Ayo Ceritakan!**

Apakah kamu sering bermain? Permainan apa yang paling sering kamu lakukan? Layang-layang adalah salah satu jenis permainan yang sering dimainkan anak-anak di Indonesia. Apakah kamu suka bermain layang-layang?

**Ayo Berdiskusi!**

Diskusikanlah dengan temanmu!

- Bagaimana perasaanmu saat bermain layang-layang?



7. Jelaskan tentang olahraga tradisional!

berdiri di atas kereta kayu.

Joki sapi harus dapat mengendalikan kecepatan dan arah sapi berlari.

Panjang lintasan karapan jauhnya 100 meter.

Sepak takraw adalah olahraga bola tradisional. Bola sepak takraw terbuat dari rotan.

Olahraga ini berasal dari Sulawesi Selatan.

Walaupun menggunakan bola, pemain tidak diperbolehkan memegang bola.

Pemain hanya diperbolehkan memindahkan bola untuk melintasi net dengan kaki.

Sepak takraw dimainkan secara berkelompok.

Masing-masing kelompok terdiri atas 3 pemain.

Pencak silat adalah olahraga seni bela diri yang sudah berkembang sejak zaman dahulu. Pencak silat berakar dari daerah Melayu.

Saat ini pencak silat terkenal di banyak daerah.

Pencak silat memiliki banyak jurus bergantung dari kebudayaan daerah asalnya.



- Guru mengamati kegiatan membaca siswa dan membimbing siswa untuk memahami isi teks laporan.



## Ayo Lakukan

- Siswa menjawab petanyaan berkaitan dengan teks laporan yang dibaca.
- Siswa mendiskusikan jawaban yang diberikan.



1. Buatlah gambar layang-layang pada kotak di bawah!



2. Jelma 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerkuku

3. Jelma 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerkuku



4. Jelma 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerkuku

5. Jelma 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerkuku



## Ayo Berdiskusi

- Guru mengondisikan siswa ke dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.
- Guru memberikan bahan bahan untuk membuat layang-layang kepada setiap kelompok.
- Setiap kelompok membuat layang-layang dengan petunjuk dari guru.
- Guru mengajukan beberapa pertanyaan yaitu,
  - ~ Apakah kamu senang bermain layang-layang?
  - ~ Apa kesulitan dalam membuat layang-layang?
  - ~ Bagaimana bentuk layang-layang?



## Ayo Lakukan

- Siswa diminta untuk melipat layang-layang secara vertikal. Siswa menebalkan bekas lipatannya dengan spidol berwarna.
- Siswa diminta untuk melipat layang-layang secara horizontal. Siswa menebalkan bekas lipatannya dengan spidol berwarna.



## Ayo Berdiskusi

- Guru mengajukan pertanyaan yaitu,
  - ~ Apakah lipatan vertikal dapat membagi layang-layang dua bagian sama besar?

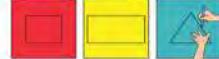


### Ayo Cari Tahu

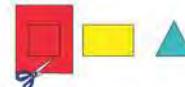
- Ambillah tiga lembar kertas lipat berwarna!



- Buatlah gambar persegi, persegi panjang, segitiga sama kaki, dan segitiga sama sisi!



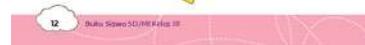
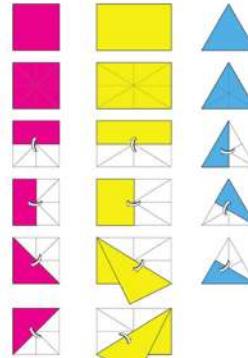
- Cantinglah gambar bangun datar tepat pada garisnya!



Lemma 5.1 Subtema 1: Geometri Induktif di Dunia Kita



- Coba temukan simetri lipat yang dimiliki setiap bangun!



### Ayo Amati

- Amatilah, ada berapa banyak simetri lipat pada persegi, persegi panjang, dan segitiga sama kaki.

Lengkapilah tabel pengamatan sesuai hasil pengamatamu!

Nama bangun	Gambar	Banyak simetri lipat
Persegi		
.....		
Segitiga sama kaki		
Segitiga sama sisi		

Lemma 5.1 Subtema 1: Geometri Induktif di Dunia Kita

- ~ Apakah lipatan horizontal dapat membagi layang-layang dua bagian sama besar?
- Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan.
- Guru menjelaskan bahwa jika bangun datar dapat dilipat sehingga menghasilkan dua bagian tepat sama besar, maka bangun datar tersebut memiliki simetri lipat. Bekas lipatannya disebut sumbu simetri.



## Ayo Cari Tahu

- Setiap siswa menggambar bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga sama sisi pada kertas lipat berwarna.
- Setelah digambar, setiap gambar bangun datar tersebut digunting sesuai garis.



## Ayo Amati

- Siswa melakukan percobaan menemukan simetri lipat pada setiap bangun datar yang ada.
- Siswa menuliskan jumlah simetri lipat pada setiap bangun datar pada lembar pengamatan.



## Ayo Membaca

- Siswa membaca teks bacaan mengenai karya seni daerah.
- Guru membimbing siswa untuk memahami teks bacaan.

**Ayo Membaca**

**Bacalah dengan nyaring!**

Udin dan Edo sedang mengikuti lomba layang-layang di lapangan desa. Dayu, Beni, dan Siti ikut menyaksikan perlombaan layang-layang.  
 "Siti, apakah kamu tahu dari mana asal layang-layang?" tanya Dayu.  
 "Wah! Aku tahu!" jawab Siti.  
 "Nah, itu ada Loni. Coba kita tanyakan kepada Loni. Loni, sih?" tanya Siti.  
 "Hai, teman-teman! Sedang apa kalian?" sapanya Loni. "Aku bujur sesiauh nih untuk kalian."  
 "Woh, apa itu, Loni?" tanya Siti.  
 "Pernahku baru pulang dinos dari Yogyakarta. Pakan membuatkan kaos batik untukku dan teman-teman," jawab Loni.  
 "Asyik sekali! Terima kasih, Loni," sahut Beni.  
 "Sama-sama. Eh, bagaimana dengan perlombaan layang-layang Udin dan Edo? Apakah mereka menang?" tanya Loni.  
 "Belum ada pengumuman nih, Loni. Oh ya, Loni, apakah kamu tahu asal mula layang-layang?"  
 "Situsi Dayu.

14 Muha Syaiful Syukur Alamsyah

"Layang-layang adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah medan. Di Indonesia, setiap daerah memiliki layang-layang dengan ciri yang berbeda. Ada layang-layang yang berasal dari Sulawesi, Bali, dan Jawa," jawab Loni.  
 "Yo heul, Loni. Aku pernah mendengar ada layang-layang yang sampai berusia 400 tahun. Tapi belum pernah terdengar pernah dari Pulau Manu, Sulawesi Selatan. Layang-layang itu bernama Kaghulu Kalope. Kaghulu Kalope pernah memenangkan festival layang-layang internasional di Perancis pada tahun 1997. Layang-layang pun telah menjadi permainan di banyak negara," ujar Beni.  
 "Asyik sekali ya, mendengar penjelasan Loni dan Beni. Aku juga tahu tentang layang-layang," jawab Siti.  
 "Hai teman-teman, deh! Pakita telah mengumumkan layang-layang Udin dan Edo sebagai pemenangnya," ujar Beni.



15 Muha Syaiful Syukur Alamsyah

**Ayo Belajar**

Layang-layang memiliki banyak bentuk. Asal mula layang-layang adalah lembar tipis yang terbuat dari daun dan diberi kerangka bambu. Lalu diberikan benang atau tali untuk menerbangkannya. Namun, saat ini layang-layang memiliki berbagai bentuk. Ada yang bulat, kotak, dan lonjong. Bahkan, ada layang-layang yang berbentuk hewan. Layang-layang juga dapat berwarna menarik serta beraneka motif.



16 Muha Syaiful Syukur Alamsyah



## Ayo Belajar

- Guru menunjukkan gambar layang-layang dengan berbagai motif.
- Guru menjelaskan bahwa layang-layang adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang memiliki banyak motif.



## Ayo Lakukan

- Guru membimbing siswa untuk menggambar layang-layang.
- Siswa menggambar layang-layang dan menghias gambar layang-layang dengan motif batik.



## Ayo Belajar

- Siswa mengamati gambar berbagai permainan tradisional seperti wayang orang, pertunjukkan ketoprak, ludruk, dan wayang kulit.
- Guru menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat bernilai seni tinggi.
- Guru memberikan contoh permainan tradisional Indonesia yang sudah sangat dikenal masyarakat, bahkan mancanegara adalah seni pertunjukkan wayang.



### Ayo Lakukan

Kamu dapat membuat layang-layang dengan motif batik.  
Buatlah gambar layang-layang!  
Hasilkan gambar layang-layangmu dengan motif batik!



- Apakah kamu mengenal olahraga tradisional dari daerahmu?
- Apakah kamu mengenal daerah asal dari karya seni budaya?

Irama S. Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku



### Ayo Belajar

Ada juga karya seni yang merupakan permainan tradisional di Indonesia. Wayang kulit dan wayang orang merupakan permainan tradisional yang mengandung nilai seni tinggi.

Amatilah gambar di bawah ini!



Carilah informasi daerah asal wayang kulit, wayang golek, dan wayang orang!

18 | Buku Guru SD/MI Kelas III



Bacalah teks di bawah ini!  
Tariklah garis untuk menghubungkan teks dengan gambar yang sesuai!

Wayang ini berasal dari Jawa Barat. Bentuknya seperti boneka terbuat dari kayu.	
Pernmainan seni peran yang dilengkapi dengan gamelan dan lagu-lagu berbahasa Jawa.	
Wayang ini berasal dari Jawa Timur. Wayang ini dimainkan oleh orang dengan memakai kostum yang menarik.	
Wayang atau pulai besar ini terdiri dari bahan kulit kerbau atau sapi.	

Irama S. Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku



## Ayo Cari Tahu

- Siswa mencari informasi daerah usul wayang kulit, wayang orang, dan wayang golek.
- Siswa membaca teks.
- Siswa menghubungkan isi teks dengan gambar yang sesuai.

Karya Seni Budaya  
Indonesia Sangat Beragam  
dan Sempurna Indah. Sebagai  
anak bangsa, kita harus  
melestarikan Seni Budaya  
Indonesia.

Kerja Sama dengan Orang Tua

Siswa melakukan wawancara kepada orangtua mengenai olahraga tradisional yang pernah dilakukan oleh orangtuanya.

20 Buku Siswa SD/MI Kelas III

## Penilaian Pembelajaran

### 1. Penilaian Sikap

Teliti, cermat, dan percaya diri.

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.	Beni	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

### 2. Penilaian Pengetahuan

Memahami teks laporan, mengidentifikasi daerah asal karya seni tradisional.

Skor penilaian: 100

Penilaian:  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

### 3. Penilaian Keterampilan

- a. Menemukan simetri lipat melalui percobaan.

Penilaian: Observasi (pengamatan)

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1	Menentukan bentuk bangun datar.	....	....
2	Menetukan simetri lipat pada setiap bangun datar.	....	....

- b. Membuat motif batik pada gambar layang-layang.

No.	Nama Siswa	Sesuai dengan tema	Menggunakan minimal 2 kombinasi bentuk	Menggunakan minimal 3 kombinasi warna	Predikat
1.	Dayu	✓	✓	✓	Baik Sekali
2.	Udin	✓	✓	x	Baik
dst.	....				

### Refleksi Guru

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan

.....  
.....  
.....  
.....

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....  
.....  
.....  
.....

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

.....  
.....  
.....  
.....

## **Remedial**

- Guru membimbing siswa memahami isi bacaan bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara menentukan simetri lipat pada bangun datar bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali daerah asal karya seni tradisional bagi siswa yang belum memahami.

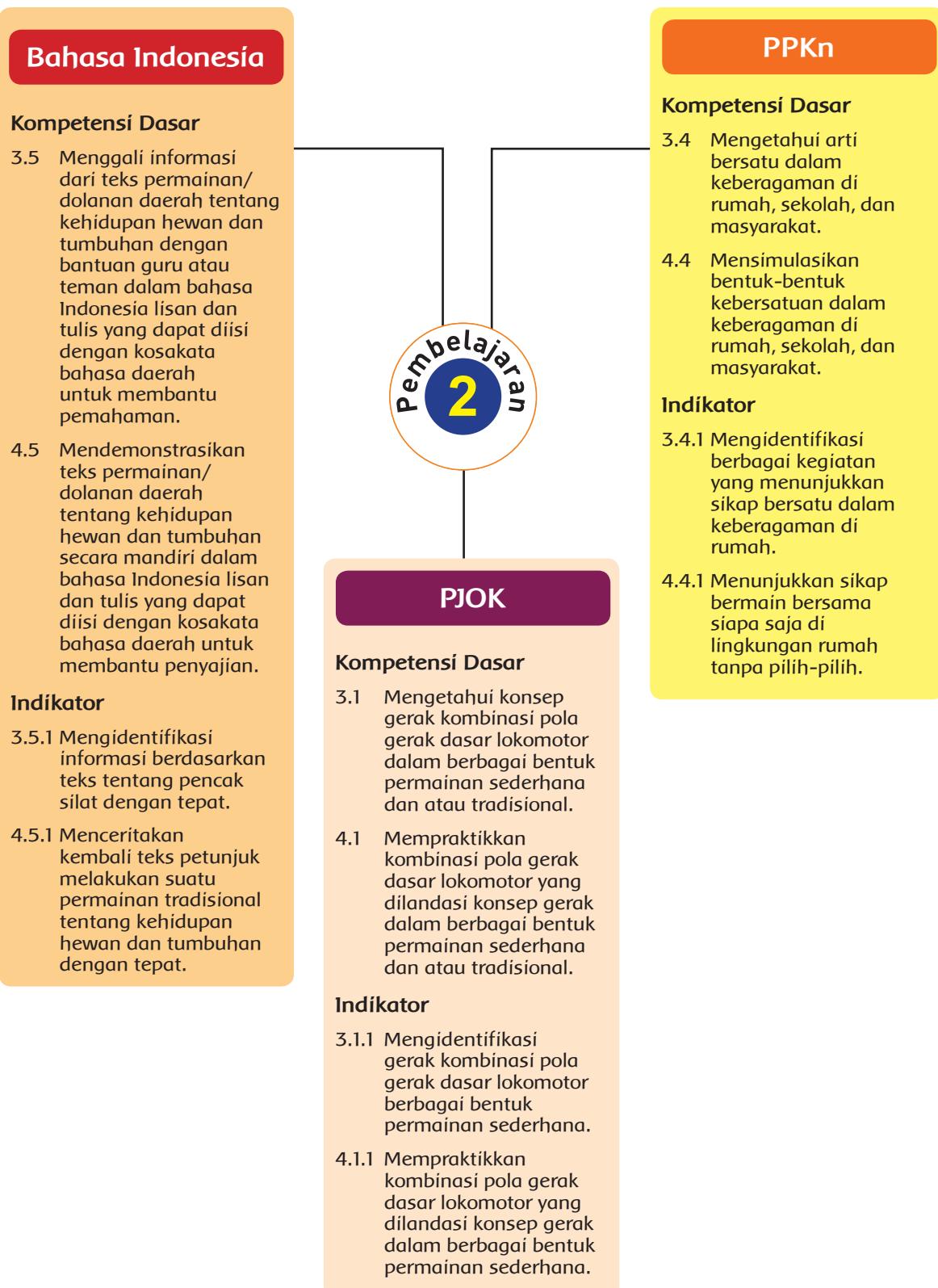
## **Kegiatan Alternatif (Pengayaan)**

- Guru menugaskan siswa untuk menentukan simetri lipat pada bangun datar lainnya seperti segitiga sama kaki, trapesium dan segilima.
- Guru menugaskan siswa mencari informasi mengenai karya seni yang berasal dari daerahnya masing-masing.

## **Kerjasama dengan Orang tua**

1. Siswa melakukan wawancara kepada orang tua mengenai olahraga tradisional yang sering dilakukan oleh orang tuanya.
2. Untuk persiapan kegiatan belajar mengajar pada pertemuan berikut, siswa mencari data mengenai olahraga dan permainan kesukaan setiap anggota keluarga di rumah.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



## Tujuan pembelajaran

1. Dengan membaca teks laporan mengenai pencak silat, siswa dapat mengidentifikasi isi teks dengan tepat.
2. Dengan mengidentifikasi isi teks laporan, siswa dapat menceritakan kembali isi teks secara lisan dengan percaya diri.
3. Dengan membaca teks laporan mengenai pencak silat, siswa dapat mengidentifikasi jurus dasar pada pencak silat dengan tepat.
4. Dengan mengidentifikasi jurus dasar pencak silat, siswa dapat mempraktikkan jurus dasar pencak silat dengan tepat.
5. Dengan mengidentifikasi perbedaan olahraga kesukaan di keluarga, siswa menuliskan cara menghargai perbedaan dengan tepat.
6. Dengan menuliskan cara menghargai perbedaan di keluarga, siswa dapat menghargai perbedaan dengan baik.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Gambar jurus dasar dalam olahraga Pencak Silat.
2. Tabel wawancara.

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

- Guru mengawali pelajaran dengan mengajak siswa kembali mengingat beberapa contoh olahraga tradisional.



### Ayo Membaca

- Siswa membaca teks dengan suara nyaring.
- Guru membimbing siswa untuk memahami isi teks laporan.

**Ayo Membaca**

Sore ini, Edo, Dayu, Udin, dan Beni berlatih pencak silat. Mereka mempraktikkan jurus harimau. Dengan tujuan angin sore yang sejuk, mereka semangat melompat ke kanan dan ke kiri. Apakah kamu tahu dari mana osil olahraga pencak silat?

Bacalah teks di bawah ini dengan nyaring!

**Pencak Silat**

Salah satu olahraga tradisional Indonesia yang terkenal adalah Pencak Silat. Pencak Silat merupakan kebutuhan esai Indonesia. Pencak Silat tidak hanya ada di satu daerah saja. Ada Pencak Silat dari daerah Minang, Melayu, Kalimantan, dan Jawa. Dahulu, Pencak Silat digunakan untuk membela diri.

Yenny & Sulisworo | Olahraga Tradisional di Daerahku | 21

Beberapa kerjaan yang terkenal dengan pencak silatnya adalah kerjaan Majapahit dan Sriwijaya. Zaman dahulu, Pencak Silat diajarkan secara turun temurun. Gerakan pada pencak silat disebut jurus. Jurus dalam Pencak Silat ada banyak. Biasanya, jurus Pencak Silat berbeda-beda tergantung dari daerah asalnya. Jurus yang terkenal dari daerah Jawa Barat berasal dari Cirende dan Cikalong. Di Jawa Tengah ada aliran Merpati Putih, sedangkan dari Jawa Timur ada aliran Perisai Diri.

22 | Olahraga Tradisional di Daerahku

Umumnya, gerakan Pencak Silat terdiri dari lompat, tendang, dan longkang. Olahraga Pencak Silat terkenal sampai ke luar negeri. Pencak Silat sering dipertandingkan dalam acara-acara olahraga. Pekan Olahraga Nasional yang diadakan empat tahun sekali juga mempertandingkan Pencak Silat. Bahkan sejak tahun 1987, Pencak Silat telah dipertandingkan di Sea Games.

**Ayo Lihatlah**

Ayo bermain Cerdas Cermat bersama teman-temanmu! Buatlah kelompok terlebih dahulu. Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa. Masing-masing kelompok membuat lenda pernyataan berdasarkan isi teks di atas. Mintalah salah satu temanmu bertugas sebagai pembaca soal dan penentu skor. Setiap jawaban yang tepat mendapat nilai 20 poin.

Yenny & Sulisworo | Olahraga Tradisional di Daerahku | 23



## Ayo Lakukan

- Guru mengondisikan siswa ke dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3 siswa.
- Setiap kelompok bermain cerdas cermat dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan oleh regu yang lain.
- Kelompok yang mengetahui jawaban yang tepat dapat menangkat tangan. Guru mempersilahkan kelompok yang lebih dahulu mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan.
- Kelompok dengan nilai tertinggi akan saling bertanding sehingga didapatkan kelompok juara pertama. Kelompok juara pertama menceritakan secara lisan isi bacaan.
- Siswa lain menuliskan pendapat mengenai cerita yang disampaikan temannya.



## Ayo Amati

- Siswa mengamati gambar jurus dasar pada Pencak Silat.
- Guru mengajak siswa keluar kelas dan berkumpul di halaman sekolah.
- Guru memberikan contoh gerakan jurus dasar Pencak Silat yaitu: posisi kuda-kuda, melangkah, dan melompat.



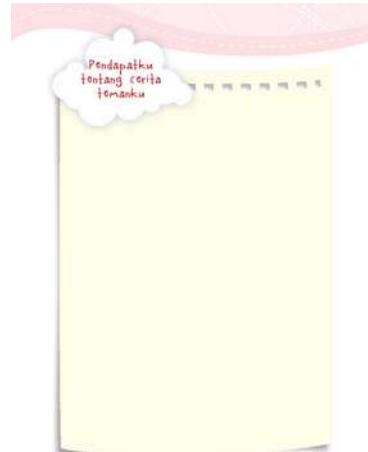
## Ayo Lakukan

- Siswa diberikan kesempatan mempraktikkan gerakan jurus dasar pencak silat.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Apakah kelompokmu menang?  
Pilihlah kelompok yang menang untuk menceritakan secara lisan mengenai pencak silat. Berikanlah pendapatmu tentang cerita temanmu.



- Guru memberikan aba-aba. Siswa melakukan gerakan jurus dasar pencak silat sesuai aba-aba guru.



## Ayo Cari Tahu

- Siswa mempersiapkan informasi yang telah dikumpulkan di rumah mengenai olahraga dan permainan kesukaan anggota keluarga
- Siswa menyalin data ke dalam tabel



## Ayo Menulis

- Siswa menuliskan perbedaan lain pada anggota keluarga misalkan daerah asal ayah dan ibu, makanan kesukaan dan kebiasaan harian lainnya.
- Siswa menuliskan cerita singkat mengenai perbedaan di lingkungan keluarganya.
- Siswa saling bertukar cerita dengan temannya.
- Guru mengakhiri pelajaran dengan menjelaskan kepada siswa bahwa Tuhan Menciptakan manusia berbeda-beda asal usulnya. Kita harus saling menghargai perbedaan. Termasuk berbeda dalam kegiatan kesukaan seperti olahraga atau permainan. Kita dapat bermain secara bergiliran dengan adik atau kakak jika kesukaan mereka berbeda.



### Ayo Lakukan

Ajaklah teman-temanmu untuk berlatih Pencak Silat!

Lakukanlah jurus dasar dalam Pencak Silat!

Satu orang memberikan aba-aba sesuai dengan jurus dasar Pencak Silat.

Ikutilah aba-aba itu!



Udin menyukai olahraga Pencak Silat.

Menurut Udin, selain menyehatkan, Pencak Silat juga terlihat indah.

Jurus-jurus Pencak Silat terlihat seperti tarian.

Jemisa Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku

27



Adik Udin lebih menyukai olahraga Bola Kasti.

Menurutnya, olahraga Bola Kasti menyenangkan karena dapat bermain dengan banyak teman.

• Apa olahraga tradisional Indonesia kesukaamu?

• Apa olahraga tradisional Indonesia kesukaan kakak atau adikmu?

### Ayo Cari Tahu

Isilah tabel di bawah ini!

No.	Nama anggota keluarga	Olahraga tradisional yang disukai

• Apa olahraga tradisional yang paling digemari di keluargamu?

• Siapakah anggota keluarga yang memiliki kesukaan sama?

28 Jemisa Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku



### Ayo Menulis

Tuliskanlah pengalamanku di rumah saat bermain bersama anggota keluarga!

Pengalamanku bermain di rumah
-------------------------------

Jemisa Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku

29

## Penilaian Pembelajaran

**Penilaian Sikap:** percaya diri, cermat dan disiplin

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Percaya Diri				Cermat				Disiplin			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

**Penilaian Pengetahuan:** memahami isi teks laporan, mengetahui gerakan jurus dasar pencak silat.

Skor penilaian: 100																		
Penilaian: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$																		
Panduan Konversi Nilai :																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Konversi Nilai</th> <th>Predikat</th> <th>Klasifikasi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>skala 0-100</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>81-100</td> <td>A</td> <td>SB (sangat baik)</td> </tr> <tr> <td>66-80</td> <td>B</td> <td>B (baik)</td> </tr> <tr> <td>51-65</td> <td>C</td> <td>C (cukup)</td> </tr> <tr> <td>0-50</td> <td>D</td> <td>K (kurang)</td> </tr> </tbody> </table>	Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi	skala 0-100			81-100	A	SB (sangat baik)	66-80	B	B (baik)	51-65	C	C (cukup)	0-50	D	K (kurang)
Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi																
skala 0-100																		
81-100	A	SB (sangat baik)																
66-80	B	B (baik)																
51-65	C	C (cukup)																
0-50	D	K (kurang)																

## Penilaian Keterampilan

a. mempraktikan gerakan jurus dasar pencak silat.

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Melakukan gerakan sesuai aba-aba.	....	....
2.	Melakukan jurus dasar pencak silat dengan tepat.	....	....
3.	Melakukan jurus pencak silat dengan indah.	....	....

- b. Menghargai perbedaan di lingkungan keluarga.

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Menerima ada perbedaan kesukaan olahraga pada anggota keluarga.	....	....
2.	Menghargai ada perbedaan kesukaan olahraga pada anggota keluarga,	....	....

### Refleksi Guru

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan:

.....  
 .....  
 .....  
 .....

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan:

.....  
 .....  
 .....  
 .....

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

.....  
 .....  
 .....  
 .....

### Remedial:

- Guru membimbing siswa mengidentifikasi isi teks laporan bagi siswa yang belum memahami.
- Guru mempraktikan kembali gerakan jurus dasar pada pencak silat.
- Guru membimbing siswa menceritakan perbedaan pada lingkungan keluarganya bagi siswa yang belum memahami.

### Kegiatan Alternatif (Pengayaan):

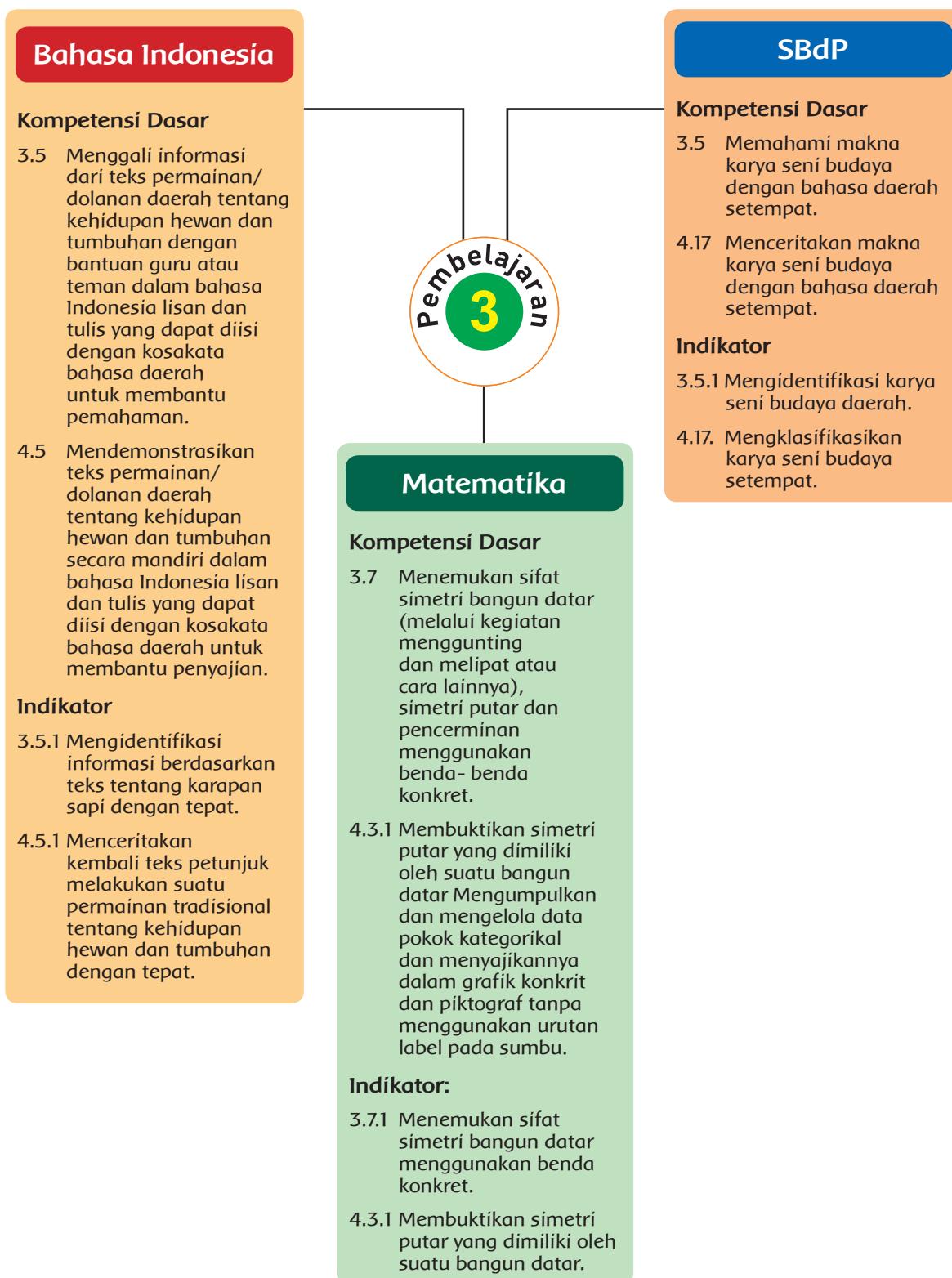
- Guru memberikan permainan cari kata mengenai pencak silat.
- Guru menugaskan siswa untuk mempraktikan kombinasi gerakan jurus dasar pencak silat.

- Guru menugaskan siswa untuk mencari data mengenai kegiatan olahraga dan permainan kesukaan teman sekelas.

### Kerjasama dengan Orang tua

Siswa menampilkan gerakan jurus dasar pencak silat kepada orang tua. Orang tua memberikan pendapat mengenai jurus yang diperagakan.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



## Tujuan pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar siswa dapat, menggali informasi mengenai karapan sapi dengan tepat.
2. Dengan membaca isi teks laporan, siswa dapat mengidentifikasi informasi isi teks dengan tepat.
3. Dengan mengidentifikasi isi teks laporan, siswa dapat menceritakan kembali isi teks secara lisan dengan tepat.
4. Dengan memperhatikan demonstrasi simetri putar, siswa dapat menemukan sifat simetri putar pada benda konkret dengan tepat.
5. Dengan melakukan percobaan simetri putar, siswa dapat menentukan jumlah simetri putar pada benda konkret dengan cermat.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Gambar Karapan Sapi
2. Gambar motif batik berupa burung dan bunga
3. Benda-benda konkret di sekitar kelas seperti pensil, jam dinding, penghapus
4. Gambar-gambar karya seni seperti tari kecak, seni patung, batik, ukiran, bordir

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Amati

- Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati gambar
- Guru menggali informasi dari siswa dengan menanyakan pertanyaan terkait gambar mengenai karapan sapi
  - ~ Apa hewan yang ada di gambar?
  - ~ Apa yang dilakukan orang-orang pada gambar?

Sore ini, Edo, Dayu, Udin, dan Beni berlatih pencak silat. Mereka mempraktikkan jurus harimau. Dengan tujuan angin sore yang sejuk, mereka semangat melanjut ke kanan dan ke kiri. Apakah kamu tahu dari mana asal olahraga pencak silat? Bacalah teks di bawah ini dengan nyaring!

**Pencak Silat**

Salah satu olahraga tradisional Indonesia yang terkenal adalah Pencak Silat. Pencak Silat merupakan kebudayaan asli Indonesia. Pencak Silat tidak hanya ada di satu daerah saja. Ada Pencak Silat dari daerah Minang, Melayu, Kalimantan, dan Jawa. Dahulu, Pencak Silat digunakan untuk membela diri.

Beberapa kerajinan yang terkenal dengan pencak silatnya adalah kerajinan Majapahit dan Sriwijaya. Zaman dahulu, Pencak Silat dilajurkan secara turun temurun. Gerakan pada pencak silat disebut jurus. Jurus dalam Pencak Silat ada banyak. Biasanya, jurus Pencak Silat berbeda-beda tergantung dari daerah osilnya. Jurus yang terkenal dari daerah Jawa Barat berasal dari Cimande dan Cikalong. Di Jawa Tengah ada aliran Merpati Putih, sedangkan dari Jawa Timur ada aliran Persil Diri.

~ Apakah nama olahraga yang ada pada gambar?



## Ayo Menyimak

- Guru membacakan cerita mengenai karapan sapi.
- Siswa menyimak cerita guru untuk memahami isi teks laporan.

### Karapan Sapi

Karapan Sapi adalah olahraga tradisional dari pulau Madura.

Karapan sapi dimainkan oleh seorang penunggang sapi yang disebut joki.

Joki berada di kereta yang terbuat dari kayu.

Karapan Sapi menggunakan dua ekor sapi untuk menarik kereta kayu.

Kedua sapi tersebut akan berlari kencang pada lintasan.

Panjang lintasan Karapan Sapi adalah 100 meter.

Joki Karapan Sapi harus terampil dalam mengendalikan sapi.

Agar sapi dapat berlari kencang namun tidak keluar jalur pacu.

Karapan Sapi dilombakan sebagai selamatan upacara panen.

Setelah panen tembakau atau padi, masyarakat Madura melaksanakan Karapan Sapi.

Perlombaan Karapan Sapi diawali dengan mengaruk pasangan-pasangan sapi mengelilingi arena pertandingan.



Umumnya, gerakan Pencak Silat terdiri dari lompat, tendang, dan longkot. Olahraga Pencak Silat terkenal sampai ke luar negeri.

Pencak Silat sering dipertandingkan dalam acara-acara olahraga.

Pekan Olahraga Nasional yang diadakan empat tahun sekali juga mempertandingkan Pencak Silat.

Bahkan sejak tahun 1987, Pencak Silat telah dipertandingkan di Sea Games.



#### Ayo Cerdas

Ayo bermain Cerdas Cermat bersama teman-temanmu! Buatlah kelompok terlebih dahulu. Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa. Masing-masing kelompok membuat lima pertanyaan berdasarkan isi teks di atas. Mintalah salah satu temanmu bertugas sebagai pembaca soal dan pencatat skor. Setiap jawaban yang tepat memperoleh nilai 20 poin.

Bima 2 Tujuan 1 Daerahku Indahku di Ditemuiku

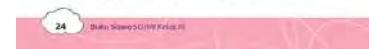
25



#### Perlombaan kelompokku

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Apakah kelompokmu menang?  
Pilihlah kelompok yang menang untuk mencatatkan secara lisbon mengenai pencak silat. Berikanlah pendapatmu tentang cerita temanmu.



24 Buku Siswa SD Kelas 3

23

Arak-arakan sapi ini diiringi oleh musik gamelan khas Madura.

Olahraga Karapan Sapi telah dikenal banyak orang.

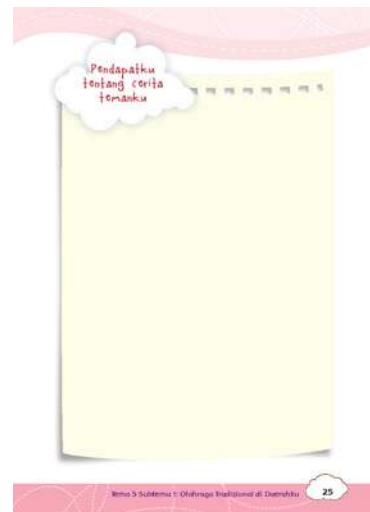
Saat pertandingan Karapan Sapi, banyak pengunjung yang memadati arena pertandingan.

Saat ini, Karapan Sapi telah dipertandingkan sampai merebutkan piala presiden.

Pertandingan Karapan Sapi tidak hanya ditonton oleh masyarakat Madura saja.

Masyarakat dari luar Madura, bahkan dari luar negeri, juga senang menonton karapan sapi.

(disarikan dari berbagai sumber)



## Ayo Lakukan

- Guru mengarahkan siswa untuk menceritakan petunjuk melakukan olahraga karapan sapi.
- Siswa mendapatkan giliran untuk menceritakan kembali isi teks dengan lisan.



## Ayo Menyimak

Guru membacakan cerita tentang Madura.



## Pulau Madura

Pulau Madura terletak di sebelah timur pulau Jawa. Pulau Madura terkenal dengan jembatan yang panjang. Namanya Jembatan Suramadu. Jembatan ini menghubungkan

pulau Jawa bagian timur dengan pulau Madura. Selain terdapat jembatan Suramadu, Madura juga memiliki banyak kesenian. Karapan sapi adalah contoh kesenian tradisional dari Madura. Madura juga memiliki batik dengan motif yang unik. Bunga dan kupu-kupu banyak terdapat pada motif batik Madura.



- Siswa menyimak cerita guru.



## Ayo Lakukan

- Siswa diminta menggunting gambar bunga dan kupu-kupu.
- Siswa menentukan jumlah simetri lipat pada gambar bunga dan kupu-kupu.
- Siswa menjiplak potongan gambar.
- Guru memberikan petunjuk kepada siswa untuk menjiplak buku tulis pada selembar kertas (ada gambar).
- Guru memutarkan buku tulis di atas jiplakan buku (ada gambar).
- Guru menanyakan kepada siswa apakah pojok kanan atas buku menempati pojok kanan bawah kertas jiplakan? (ada gambar).
- Guru kembali memutarkan buku tulis (ada gambar).
- Siswa mengidentifikasi apakah buku tulis yang diputar menempati garis pada jiplakan.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru jika saat buku diputar dapat menempati garis jiplakan dengan tepat, maka disebut simetri putar.

### Ayo Lakukan

Ajalah teman-temanmu untuk berlatih Pencak Silat!

Lakukanlah jurus dasar dalam Pencak Silat!

Satu orang memberikan aba-abo sesuai dengan

jurus dasar Pencak Silat.

**Ikutilah aba-abo itu!**



Udin menyukai olahraga Pencak Silat.

Menurut Udin, selain menyehatkan, Pencak Silat

juga terlihat indah.

Jurus-jurus Pencak Silat terlihat seperti tarian.

Uraian 1. Olahraga Tradisional di Daerahku

27

Adik Udin lebih menyukai olahraga Bola Kostir.

Menurutnya, olahraga Bola Kostir menyenangkan

karena dapat bermain dengan banyak teman.

• Apa olahraga tradisional Indonesia kesukaannya?

• Apa olahraga tradisional Indonesia kesukaan kakak atau adikmu?

### Ayo Cari Tahu

Isilah tabel di bawah ini!

No.	Nama anggota keluarga	Olahraga tradisional yang disukai
1		
2		
3		

• Apa olahraga tradisional yang paling digemari di keluargamu?

• Siapakah anggota keluarga yang memiliki kesukaan sama?

28 Uraian 1. Olahraga Tradisional di Daerahku



## Ayo Amati

- Siswa mencari 4 benda di sekitarnya seperti tempat pensil, penghapus, uang logam dan pensil.
- Siswa membuat jiplakan untuk setiap benda.
- Siswa memutarkan benda-benda tersebut hingga dapat menentukan jumlah simetri putar.



## Ayo Menyimak

- Siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan mengenai karya seni dari daerah asalnya di depan kelas.
- Siswa diperbolehkan untuk menyebutkan karya seni tersebut dalam bahasa daerahnya.
- Siswa lain menyimak cerita temannya.
- Guru mengakhiri pelajaran dengan menjelaskan kepada siswa bahwa kita harus bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan ridho-Nya kita dapat mempelajari berbagai karya seni yang berasal dari berbagai daerah.

Ayo Mewulis

Tuliskanlah pengalamanku di rumah saat bermain bersama anggota keluarga!

Pengalamanku bermain di rumah

Termo 3 Semester 1 Olahraga Tradisional di Daerahku 29

Olahraga kesukaan kita mungkin berbeda dengan kakak atau adik di rumah.  
Hal itu tidak apa-apa.  
Kita dapat bermain secara bergiliran.  
Pasti menyenangkan bermain bermacam-macam olahraga tradisional di rumah bersama anggota keluarga

Kutuk Seni Jawa dan Olahraga Tradisional  
Siswa mempelajari jenis-jenis Perese Silat, Arnis, dan Olahraga tradisional lainnya. Selain itu, siswa juga diajari untuk menghargai dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga tradisional.

30 Dulu Saya Gurih dan Pintar

## Penilaian Pembelajaran

**Penilaian Sikap:** santun, peduli, dan teliti

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Teliti			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

**Penilaian Pengetahuan:** menceritakan kembali petunjuk tata cara olahraga tradisional, menemukan sifat simetri putar, mengenali berbagai karya seni dari berbagai daerah.

Skor penilaian: 100

Penilaian:  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Panduan Konversi Nilai :

Konversi Nilai	Predikat	Klasifikasi (skala 0-100)
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

**Penilaian Keterampilan:** menemukan simetri putar melalui percobaan

Penilaian: Observasi (pengamatan).

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Mennetukan simetri putar pada setiap bangun datar.	....	....
2	Membedakan antara simetri lipat dan simetri putar.	....	....

## Refleksi Guru

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan:

.....  
.....  
.....

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....  
.....  
.....

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

.....  
.....  
.....

## Remedial

- Guru membimbing siswa memahami isi bacaan bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara menentukan simetri putar pada bangun datar bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali daerah asal karya seni budaya bagi siswa yang belum memahami.
- Kegiatan Alternatif (Pengayaan).
- Guru menugaskan siswa menuliskan tata cara melakukan salah satu olahraga tradisional yang berasal dari daerahnya.
- Guru menugaskan siswa untuk menemukan simetri putar pada benda benda konkret yang berada di halaman sekolah.
- Guru menugaskan siswa untuk menggambar macam karya seni yang berasal dari daerahnya.

## Kerjasama dengan Orang tua

Siswa meminta orang tua untuk menceritakan olahraga tradisional yang berasal dari daerahnya. Siswa menuliskan cerita tersebut.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/ dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/ dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.2 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan bola kasti dengan tepat.
- 4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.

### PJOK

#### Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 4.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

#### Indikator

- 3.1.1 Mengidentifikasi gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor berbagai bentuk permainan sederhana.
- 4.1.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

Pembelajaran  
4

### PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

- 3.4.2 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di rumah.
- 4.4.1 Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih. Menjelaskan makna simbol sila pertama Pancasila.

## Tujuan pembelajaran

1. Dengan menceritakan pengalaman bermain di rumah, siswa dapat menyebutkan masalah yang sering terjadi dengan tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa dapat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi dengan tepat.
3. Dengan menemukan solusi masalah, siswa dapat menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih dengan baik.
4. Dengan membaca teks laporan mengenai bola kasti, siswa dapat menceritakan kembali cara bermain bola kasti dengan urut.
5. Dengan mengetahui cara melakukan olahraga bola kasti, siswa dapat melakukan olahraga bola kasti dengan tepat.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Bola kasti
2. Pemukul kasti

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Belajar

- Siswa mengamati gambar siswa-siswi bermain kasti.
- Siswa membaca cerita tentang bola kasti secara nyaring.
- Siswa mengamati gambar melempar bola, melambungkan bola, memukul bola dengan tongkat kasti.

**Ayo Belajar**

Amatilah gambar permainan kasti!

Jika bola terlengkap regu lawan, kamu harus berlari melewati pos-pos. Berhati-hatilah agar kamu tidak terkena temparan bola!

**Ayo Lakukan**

Amatilah gambar di bawah ini!

1.

40 Buku Guru Kelas III SD/MI (Revisi)



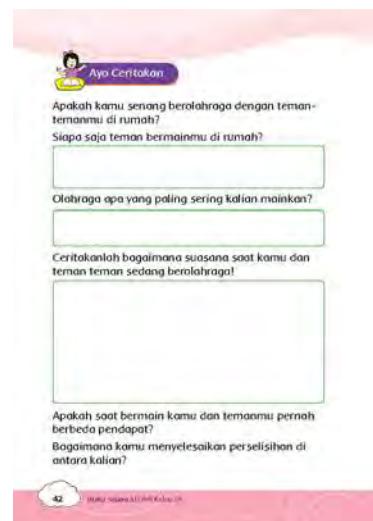
## Ayo Lakukan

- Siswa dan guru keluar kelas menuju halaman sekolah.
- Guru memberikan contoh cara melempar bola kasti.
- Siswa menirukan cara melempar bola kasti.
- Guru memberikan contoh cara memukul bolan kasti dengan menggunakan tongkat kasti.
- Siswa memukul bola kasti dengan menggunakan tongkat kasti.



## Ayo Ceritakan

- Guru menunjuk satu orang siswa untuk maju ke depan kelas.
- Siswa tersebut diminta untuk menceritakan kegiatan bermainnya di rumah.
- Guru membimbing siswa dengan pertanyaan sebagai berikut:
  - ~ Siapa nama teman-temanmu di rumah?
  - ~ Apa permainan yang senang kalian lakukan?
  - ~ Siapa yang sering menentukan jenis permainan saat bermain bersama?
  - ~ Apa masalah yang sering terjadi saat bermain bersama?
- Siswa yang telah selesai bercerita dapat menunjuk teman lain untuk menceritakan pengalamannya bermain di rumah.
- Siswa lain menyimak cerita temannya.





## Ayo Berdiskusi

- Guru membagi siswa ke dalam lima kelompok.
- Salah satu siswa diminta menceritakan masalah yang terjadi saat bermain di rumah.
- Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mencari solusi.
- Siswa menuliskan sikap yang baik saat bermain dengan teman di lingkungan rumah.
- Guru membagi kelas menjadi dua kelompok.
- Setiap kelompok memilih satu orang siswa untuk mengambil kertas undian.
- Kelompok yang mendapat giliran jaga akan bersiap-siap di pos masing-masing.
- Kelompok yang mendapatkan giliran bermain bersiap menentukan pemain yang akan memukul bola terlebih dahulu.
- Kelompok yang bermain akan bergiliran hingga salah satu pemainnya terkena lemparan bola dari kelompok jaga.
- Guru mengakhiri pelajaran dengan menjelaskan bahwa bermain olahraga tradisional itu menyehatkan dan menyenangkan. Dalam permainan olahraga menang atau kalah itu hal biasa. Sebagai pemenang kita tidak boleh sombong, dan jika kalah kita tetap semangat.

Diskusikanlah dengan temanmu masalah yang sering kamu hadapi saat bermain di rumah! Apa saran dari temanmu?

Masalahku Saat Bermain

Saran dari Temanku

Kreasi Siswa Untuk Orang Tua

Orangtua mencatatkan minatnya terhadap kreasiannya pada masa kecil.

43

## Penilaian Pembelajaran

**Penilaian Sikap:** teliti, cermat, dan percaya diri.

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

## Penilaian Pengetahuan

menceritakan secara urut tata cara bermain kasti.

Skor penilaian: 100

$$\text{Penilaian: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

## Penilaian Keterampilan

a. Lembar pengamatan kegiatan bermain bola kasti.

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu aktif bermain dalam kelompok.	...	...
2.	Keterampilan memukul bola dengan tongkat kasti.	...	...
3.	Siswa mampu melakukan gerakan lempar tangkap bola dengan baik.	...	...
4.	Ketaatan pada aturan permainan bola kasti.		

- b. Lembar pengamatan kegiatan menyelesaikan masalah saat bermain.

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Keterampilan mengidentifikasi masalah saat bermain.	....	....
2.	Keterampilan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.	....	....
3.	Keterampilan bermain dengan banyak teman	....	....
4.	Ketaatan pada aturan bermain bersama.	....	....

### Refleksi Guru

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan:

.....  
 .....  
 .....  
 .....

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan:

.....  
 .....  
 .....  
 .....

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan:

.....  
 .....  
 .....  
 .....

### Remedial

- Guru membimbing siswa memahami isi bacaan bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara bermain bola kasti bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara menyelesaikan masalah saat bermain bagi siswa yang belum memahami.

### **Kegiatan Alternatif (Pengayaan)**

- Guru menugaskan siswa menceritakan dalam bentuk gambar mengenai pengalamannya bermain kasti.
- Guru menugaskan siswa untuk membantu temannya menguasai lempar tangkap bola kasti dengan baik.
- Guru menugaskan siswa untuk bermain banyak teman.

### **Kerjasama dengan Orang tua**

Orang tua menceritakan olahraga kesukaannya pada masa kecil.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.1.9 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang sepak takraw dengan tepat.
- 4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.



### Matematika

#### Kompetensi Dasar

- 3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret.
- 4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar. Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkret dan pictograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.

#### Indikator

- 3.7.1. Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda konkret.
- 4.3.1. Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar.

### PPKn

#### Kompetensi Dasar:

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuhan dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat.

#### Indikator:

- 3.4.3 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di rumah.
- 4.4.1 Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih.

## Tujuan pembelajaran

1. Dengan bermain tebak peran siswa dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan di rumah dengan tepat.
2. Dengan menceritakan pekerjaan di rumah siswa dapat menyebutkan cara pembagian tugas di rumah dengan tepat.
3. Dengan mendengarkan teks laporan tentang olahraga modern siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik.
4. Dengan menjawab pertanyaan siswa dapat menceritakan kembali secara lisan cara bermain sepak bola dengan urut.
5. Dengan mengerjakan soal mengenai simetri putar, siswa dapat menentukan jumlah simetri putar pada bangun datar.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Tabel jenis pekerjaan

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Belajar

- Siswa membaca teks bacaan tentang kewajiban siswa di rumah.
- Guru membimbing siswa untuk membaca teks bacaan tersebut.



### Ayo Ceritakan

- Siswa menceritakan tentang kewajibannya di rumah.
- Siswa menuliskannya menjadi sebuah cerita pendek.

**Ayo Belajar**

Bermain bersama teman sungguh menyenangkan. Terkadang, kita sering lupa waktu saat bermain bersama teman hingga kewajiban di rumah tidak dilaksanakan. Belajar, membantu merapikan dapur, menyapu halaman adalah contoh kegiatan yang kamu lakukan di rumah. Apakah kewajiban yang harus kamu lakukan di rumah?

**Ceritakanlah apa saja kewajibamu di rumah!**

44 | Mata Pelajaran

**Ayo Leluhur**

Ajaklah temanmu bermain peran! Tanpa bersusira perangkap pekerjaan rumah yang biasa kamu lakukan! Mintalah temanmu menebak pekerjaan yang kamu lakukan! Lakukanlah secara bergiliran dengan temanmu! Tebaklah pekerjaan yang dilakukan temanmu! Apakah temanmu dapat menebak pekerjaannya di rumah? Apakah kamu dapat menebak pekerjaan temanmu di rumah?

**Ayo Belajar**

Bacalah cerita di bawah ini dengan nyaring!

Setiap pagi Udin bangun pukul 05.00 pagi. Setelah sholat Subuh, Udin merapikan kamarnya. Udin merupakan tempat tidur dan menyimpan barangnya. Saat Udin mandi, ibu sedang menyiapkan sarapan untuk sekolahnya. Ibu dibantu oleh Mutia, kakaknya Udin. Setelah selesai mandi, mereka sarapan bersama. Udin pun membantu kakak Mutia.

45 | Mata Pelajaran

merapikan meja makan sebelum sarapan. Ayah bersiap-siap untuk mengantarkan Kakak Mutia dan Udin ke sekolah. Mereka pun berpapasan kepada ibu. Memohon doa ibu agar selamat di perjalanan dan dapat menimba ilmu di sekolah.

**Ayo Mengeluarkan Pendapat**

Keluarga Udin melakukan pembagian tugas. Bagaimana dengan keluargamu? Apakah di rumahmu juga ada pembagian tugas? Ceritakanlah kepada teman-temanmu!

Lengkapi tabel kegiatan di bawah ini!

No.	Anggota keluarga	Jenis pekerjaan yang dilakukan
1.	Ayah	
2.	Ibu	
3.	Kakak	
4.	Adik	

46 | Mata Pelajaran

- Siswa diminta untuk bertanya kepada temannya. Apakah temannya memiliki kewajiban di rumah?



## Ayo Lakukan

- Guru memanggil salah satu siswa untuk maju ke depan. Siswa yang dipanggil diberikan kertas berisi tulisan macam kegiatan yang biasa dilakukan di rumah seperti menyapu, membersihkan kamar tidur dan merapikan mainan.
- Siswa tersebut diminta memperagakan jenis pekerjaan yang tertulis pada kertas dan siswa lain diminta menebak jenis pekerjaan tersebut.
- Siswa-siswa secara bergiliran diminta untuk menyebutkan satu kata yang menyatakan perasaannya ketika mengerjakan pekerjaan tersebut misalkan jenis pekerjaan menyapu kata yang disebutkan bersih.
- Siswa tidak menyebutkan kata dapat maju ke depan untuk mendapatkan giliran memperagakan jenis pekerjaan.
- Siswa melakukan permainan ini hingga ada 3 siswa yang memperagakan jenis pekerjaan.



## Ayo Belajar

- Siswa diminta untuk membaca teks mengenai kewajiban di keluarga Udin dengan suara nyaring.
- Guru membbimbangi siswa untuk memahami isi teks bacaan.



Bacalah teks di bawah ini dengan cermat!

### Sepak Takraw

Sepak takraw adalah olahraga yang unik. Olahraga tradisional ini berasal dari zon Kesultanan Matuka Sulawesi. Jumlah pemain dalam sebuah permainan adalah tiga orang untuk masing-masing regu. Bola Sepak Takraw terbuat dari rotan yang dililit sebanyak 9 sampai 11 lilitan. Pemain Sepak Takraw tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. Pemain hanya boleh menggunakan kaki mereka untuk mengoper bola. Gerakan-gerakan dalam permainan Sepak Takraw mirip dengan gerakan seni bela diri. Ada beberapa teknik dasar Sepak Takraw. Sepak sita adalah menyepak bola dengan kaki bagian dalam. Sepak kudus adalah menyepak bola dengan panggung kaki. Sepak cungkil adalah menyepak bola dengan menggunakan jari kaki.

Jurnal Siswa Kelas 3 Semester 1 Olahraga Tradisional di Daerahku

47



Menepak adalah menyepak bola dengan menggunakan telapak kaki. Main kepala adalah memainkan bola dengan menggunakan kepala. Sepak Takraw sudah dilombakan antarnegara Asia. Bahkan, saat ini telah ada persatuan olahraga Sepak Takraw internasional. Pada tahun 2015, Indonesia memperoleh medali emas pada perlombaan ASEAN Sepak Takraw Turnamen.

48 Jurnal Siswa Kelas 3 Semester 1 Olahraga Tradisional di Daerahku



Ceritakan cara bermain Sepak Takraw!

Cara bermain Sepak Takraw
---------------------------

Jurnal Siswa Kelas 3 Semester 1 Olahraga Tradisional di Daerahku

49



## Ayo Mengeluarkan Pendapat

- Siswa diminta untuk mengemukakan pembagian pekerjaan atau kewajiban di keluarga masing-masing.
- Siswa menceritakan pembagian pekerjaan di rumahnya dengan mengisi tabel kegiatan.



## Ayo Belajar

- Siswa membaca teks tentang Sepak Takraw dengan cermat.
- Guru membimbing siswa untuk memahami isi teks bacaan tentang Sepak Takraw.



## Ayo Kerjakan

- Siswa menuliskan cara bermain Sepak Takraw.
- Siswa membuat persamaan dan perbedaan antara olahraga sepak takraw dengan bola kasti.



## Ayo Amati

- Siswa diminta untuk mengamati bola kasti.
- Siswa memutar-mutar bola kasti.
- Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan.  
~ Apakah kamu dapat menemukan simetri putar pada bola kasti?



Apakah ada perbedaan antara olahraga Sepak Takraw dengan olahraga Bola Kasti?

Buatlah persamaan dan perbedaan olahraga Sepak Takraw dengan olahraga Bola Kasti!

Persamaan Sepak Takraw dengan Bola Kasti

Perbedaan Sepak Takraw dengan Bola Kasti



### Ayo Amati

Ambillah bola kosti. Putarlah!

Apakah kamu dapat menemukan simetri putar pada bola kosti?

30 Halus Siswa SD MI Kelas 3



Ada berapa simetri putar yang dapat kamu temukan pada bola?

Bagaimana simetri putar pada bangun datar seperti layang-layang, trapesium, dan belah ketupat?

Lengkapilah tabel pengamatan sesuai hasil pengamatamu!

Nama bangun	Gambar	Banyak simetri putar
Layang-layang		
Trapesium		
Belah ketupat		



Tema 5 Sehingga 8 Olahraga Tradisional di Daerahku

51

Segitiga samasekaki		
Segitiga siku-siku		
Segitiga sama sisi		



### Ayo Berlatih

Carilah lima benda yang ada di sekitarmu!

Temukanlah simetri putar pada benda tersebut!

Gambarkanlah benda yang kamu amati dan tuliskan banyaknya simetri putar pada benda-benda tersebut!

32 Halus Siswa SD MI Kelas 3

- ~ Ada berapa simetri putar yang dapat kamu temukan pada bola?
- Guru memberikan penjelasan mengenai simetri putar. Bola memiliki simetri putar dalam jumlah banyak atau tak terhingga.
- Siswa menemukan simetri putar untuk beberapa bangun datar seperti layang-layang, trapezium, belah ketupat, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku dan segitiga sama sisi.



## Ayo Berlatih

Nama Benda: ..... Gambar:
Jumlah Simetri Putar: ....
Nama Benda: ..... Gambar:
Jumlah Simetri Putar: ....
Nama Benda: ..... Gambar:
Jumlah Simetri Putar: ....

Bab 5 Subtema 1: Ulahraga Tradisional di Daerahku

53

- Siswa diminta mencari lima benda di sekitarnya.
- Siswa menggambar benda-benda tersebut.
- Siswa menemukan simetri putar pada benda-benda tersebut.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk dapat membagi waktu dengan baik. Bermain dengan teman dan tetap melaksanakan kewajiban di rumah.

### Penilaian Pembelajaran:

**Penilaian Sikap:** Teliti, disiplin, dan percaya diri.

Nama Benda: ..... Gambar:
Jumlah Simetri Putar: ....
Nama Benda: ..... Gambar:
Jumlah Simetri Putar: ....

Karya Siswa dengan Orang Tua

Siswa menceritakan tentang permainan sepuak kubus kepada orang tua.

54 Buku Guru SD/MI Kelas III

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Disiplin				Percaya Diri			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

## Penilaian Pengetahuan

Skor penilaian: 100

$$\text{Penilaian: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

## Penilaian Keterampilan

- Menentukan jenis pekerjaan yang dilakukan di rumah.

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Keterampilan menceritakan pekerjaan yang dilakukan di rumah.	....	....
2.	Keterampilan menceritakan pembagian tugas di rumah.	....	....

- Lembar pengamatan kegiatan menemukan simetri putar pada benda sekitar.

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Keterampilan mengidentifikasi simetri putar pada benda-benda di sekitar.	....	....
2.	Keterampilan menentukan banyaknya simetri putar pada benda-benda di sekitar.	....	....

## Refleksi guru

- Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan

.....

.....

.....

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....  
.....  
.....

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

.....  
.....  
.....

### Remedial

- Guru membimbing siswa memahami isi bacaan bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara menyusun kegiatan bermain bersama bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara menemukan simetri putar bagi siswa yang belum memahami.

### Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

- Guru menugaskan siswa menceritakan dalam bentuk gambar mengenai pembagian keajiban di rumahnya.
- Guru menugaskan siswa untuk mempraktikkan pengoper bola kepada teman tanpa menggunakan tangan.
- Guru menugaskan siswa untuk bermain banyak teman.

### Kerjasama dengan Orang tua

- Orang tua menceritakan olahraga kesukaannya pada masa kecil.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk menyajian.

#### Indikator

- 3.1.9 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional.
- 4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.

### Matematika

#### Kompetensi Dasar

- 3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret.
- 4.3.1 Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar. Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkret dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu.

#### Indikator

- 3.7.1. Menemukan sifat simetri bangun datar menggunakan benda konkret.
- 4.3.1. Membuktikan simetri putar yang dimiliki oleh suatu bangun datar.

Pembelajaran  
6

PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuhan dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

- 3.4.4 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di rumah.
- 4.4.1 Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan rumah tanpa pilih-pilih.

## Tujuan pembelajaran

1. Dengan membaca teks mengenai memasyarakatkan olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi masalah-masalah saat melestarikan olahraga tradisional dengan tepat.
2. Dengan membaca teks mengenai memasyarakatkan olahraga tradisional Indonesia, siswa dapat memberikan ide untuk mengajak masyarakat melakukan olahraga tradisional Indonesia dengan tepat.
3. Dengan memberikan ide memasyarakatkan olahraga tradisional, siswa dapat membuat poster tentang memasyarakatkan olahraga tradisional dengan baik.
4. Dengan menyusun kegiatan olahraga bersama siswa dapat bermain dengan siapa saja di sekolah dengan baik.
5. Dengan mengerjakan percobaan, siswa dapat menarik kesimpulan mengenai simetri lipat dan simetri putar dengan baik.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Buku Siswa.
2. Alat Gambar.

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Membaca

- Siswa membaca teks bacaan mengenai memasyarakatkan olahraga tradisional Indonesia.
- Guru membimbing siswa untuk membaca teks mengenai melestarikan olahraga tradisional Indonesia.

**Bacalah teks di bawah ini!**

**Memasyarakatkan Olahraga Tradisional Indonesia**

Memasyarakatkan olahraga tradisional artinya mengajak masyarakat berolahraga tradisional. Banyak olahraga tradisional yang digemari masyarakat. Beberapa ada sebagian olahraga tradisional seperti Karapan Sapi, Sepak Takraw, dan Pencak Silat yang dikenal sampai ke luar negeri. Namun, sekarang banyak yang mendukung olahraga tradisional. Banyak orang lebih tertarik melakukan olahraga modern. Olahraga modern lebih banyak dipertandingkan. Olahraga modern dimainkan secara internasional. Olahraga tradisional perlu dilestarikan. Olahraga tradisional memiliki nilai budaya. Selain menyehatkan tubuh, olahraga tradisional dapat meningkatkan kerja sama. Jika olahraga tradisional Indonesia tetap dilestarikan, akan mengundang banyak turis untuk berkunjung ke Indonesia.

Jenis Olahraga Tradisional Inggris di Dunia

**Ayo Lakukan**

**Tuliskan masalah-masalah saat melestarikan olahraga tradisional!!**

56 Buku Siswa SD/MI Kelas III

**Tuliskanlah idemu untuk mengajak masyarakat melakukan olahraga tradisional Indonesia!**

**Ayo Mengeluarkan Pendapat**

Apakah olahraga tradisional kesukaanmu?

57 Buku Siswa SD/MI Kelas III



## Ayo Lakukan

- Siswa menuliskan masalah-masalah dalam melestarikan olahraga tradisional Indonesia.
- Siswa-siswa secara diskusi menuliskan ide untuk melestarikan olahraga tradisional.



## Ayo Mengeluarkan Pendapat

- Siswa mengemukakan olahraga tradisional kesukaannya.
- Siswa membuat poster untuk mempromosikan olahraga tradisional Indonesia.
- Siswa menuliskan rencana bermainnya bersama teman-teman.



## Ayo Berdiskusi

- Siswa berdiskusi dengan siswa lain untuk berdiskusi pengalamannya bermain.
- Siswa mendiskusikan masalah yang mereka hadapi saat bermain bersama.
- Siswa mendiskusikan cara menyelesaikan masalah yang mereka hadapi saat bermain bersama.
- Siswa mendiskusikan tentang perbedaan suku bangsa dan karya seni dari masing-masing daerah.



Buatlah poster untuk mempromosikan olahraga tradisional kesukaanmu!



Sebelum bermain buatlah rencana bermainmu!

Nama olahraga tradisional:  
Cara bermain:



### Ayo Berdiskusi

Diskusikanlah dengan temamu!  
Bagaimana perasaanmu saat bermain bersama teman?

Apakah saat bermain kamu menghadapi masalah?

Bagaimana caramu menyelesaikan masalah?

Tuhan menciptakan manusia menjadi berbagai suku bangsa.  
Setiap suku bangsa memiliki keunikan masing-masing.  
Permainan tradisional dan karya seni sebuah budaya dapat berbeda-beda sesuai dengan daerah masing-masing.

60

Ikuti Siswa SD/MI Kelas III



## Ayo Lakukan

- Siswa membuat motif batik.
- Siswa menggunting motif batik yang dibuatnya.
- Siswa menemukan simetri lipat pada motif batiknya.
- Siswa menebalkan sumbu simetri dengan menggunakan spidol atau pensil warna.
- Siswa menemukan simetri putar pada motif batiknya.
- Siswa menarik kesimpulan mengenai perbedaan simetri lipat dan simetri putar.
- Siswa bermain permainan atau olahraga tradisional dengan teman-temannya.
- Guru mengakhiri pelajaran dengan menjelaskan bahwa saat bermain bisa saja terjadi masalah. Dalam menyelesaikan masalah kita harus mau mendengarkan pendapat orang lain. Bermain dengan banyak teman akan menyenangkan dibandingkan bermain hanya dengan beberapa teman saja.

**Ayo Lakukan**

Ajoklah temanmu membuat motif batik!

Guntinglah motif batikmu!  
Temukan banyaknya simetri lipat pada motif batikmu!  
Tebalkanlah sumbu simetri putar dengan menggunakan spidol atau pensil warnamu!  
Temukan banyaknya simetri putar pada motif batikmu!  
Tukarlah motif batikmu dengan temanmu!  
Temukanlah banyaknya simetri lipat dan simetri putar pada motif batik temanmu!

61

Bermain Sistematis | Gairahmu Kedamaian di Dunia

Apakah saat ini kamu dapat membedakan antara simetri lipat dan simetri putar?  
Tuliskanlah kesimpulanmu mengenai perbedaan simetri lipat dan simetri putar!

62

Tuliskanlah kesimpulanmu mengenai perbedaan simetri lipat dan simetri putar!

Kerja Sama dengan Orang Lain

Siswa membutuhkan waktu singkat untuk melihat kerjahan temantahu di lingkungan rumah. Siswa membutuhkan waktu singkat yang dilakukan di dalam orang tuas.

63

Buku Siswa SD/MI Kelas III

## Penilaian Pembelajaran

**Penilaian Sikap:** Disiplin, teliti dan cermat.

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Disiplin				Teliti				Cermat			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

## Penilaian Pengetahuan

- a. Memahami isi teks bacaan sepak takraw.

Skor maksimum = 100, jika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat.

- b. Menentukan banyaknya simetri lipat dan simetri putar pada beberapa bidang datar.

Skor penilaian: 100

$$\text{Penilaian: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai :

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

**Penilaian Keterampilan:** Bermain bersama banyak teman.

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Menyusun rencana bermain bersama teman.	....	....
2.	Bermain secara aktif dengan banyak teman.	....	....

### Refleksi guru

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan

.....  
.....  
.....

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....  
.....  
.....

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.
- .....  
.....  
.....

### Remedial

- Guru membimbing siswa memahami isi bacaan bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara berdiskusi menyelesaikan masalah saat bermain bersama teman bagi siswa yang belum memahami.
- Guru membahas kembali cara menarik kesimpulan berbedaan antara simetri lipat dengan simetri putar bagi siswa yang belum memahami.

### Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

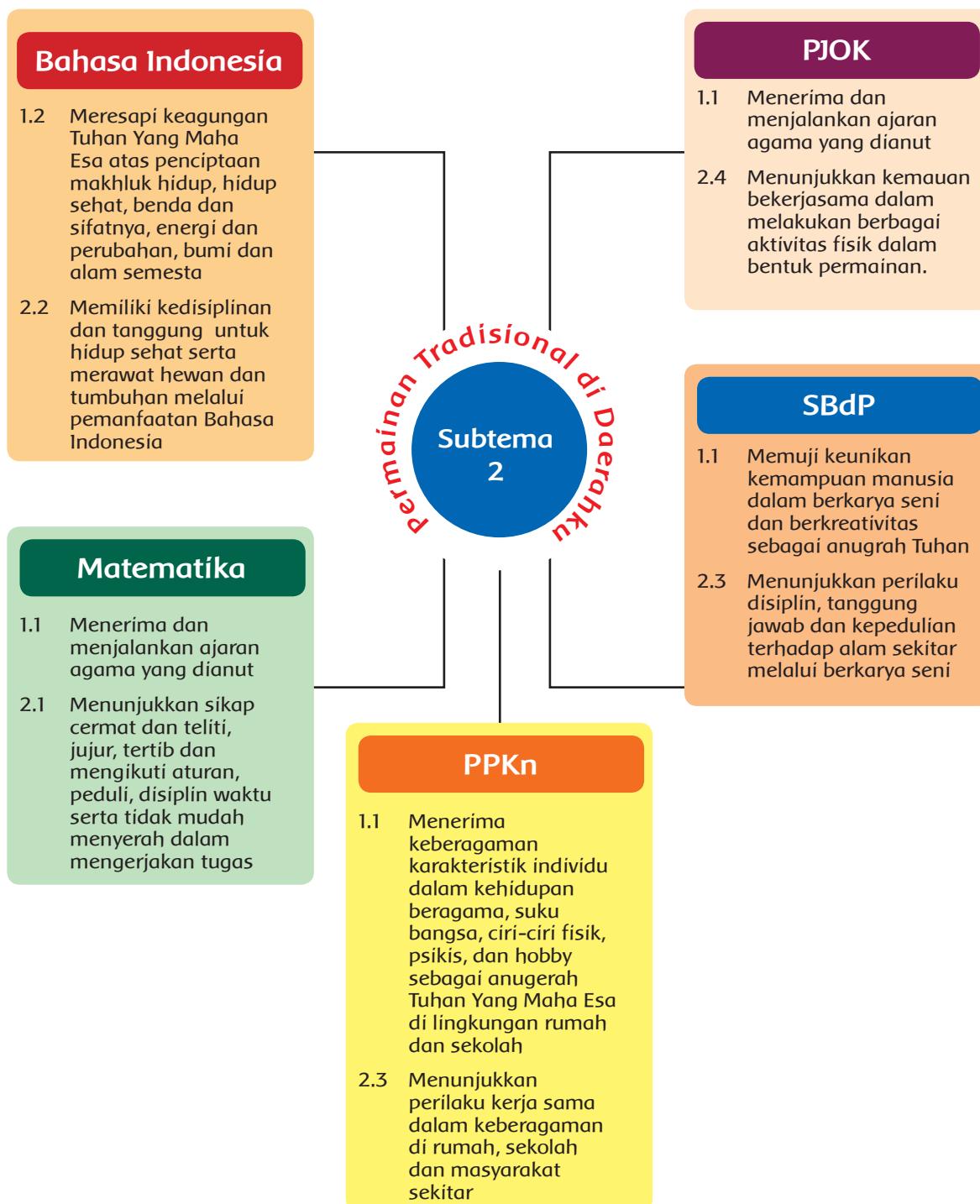
- Guru menugaskan siswa menceritakan dalam bentuk gambar mengenai pembagian keajiban di rumahnya.
- Guru menugaskan siswa untuk mempraktikan pengoper bola kepada teman tanpa menggunakan tangan.
- Guru menugaskan siswa untuk bermain banyak teman.

### Kerjasama dengan Orang tua

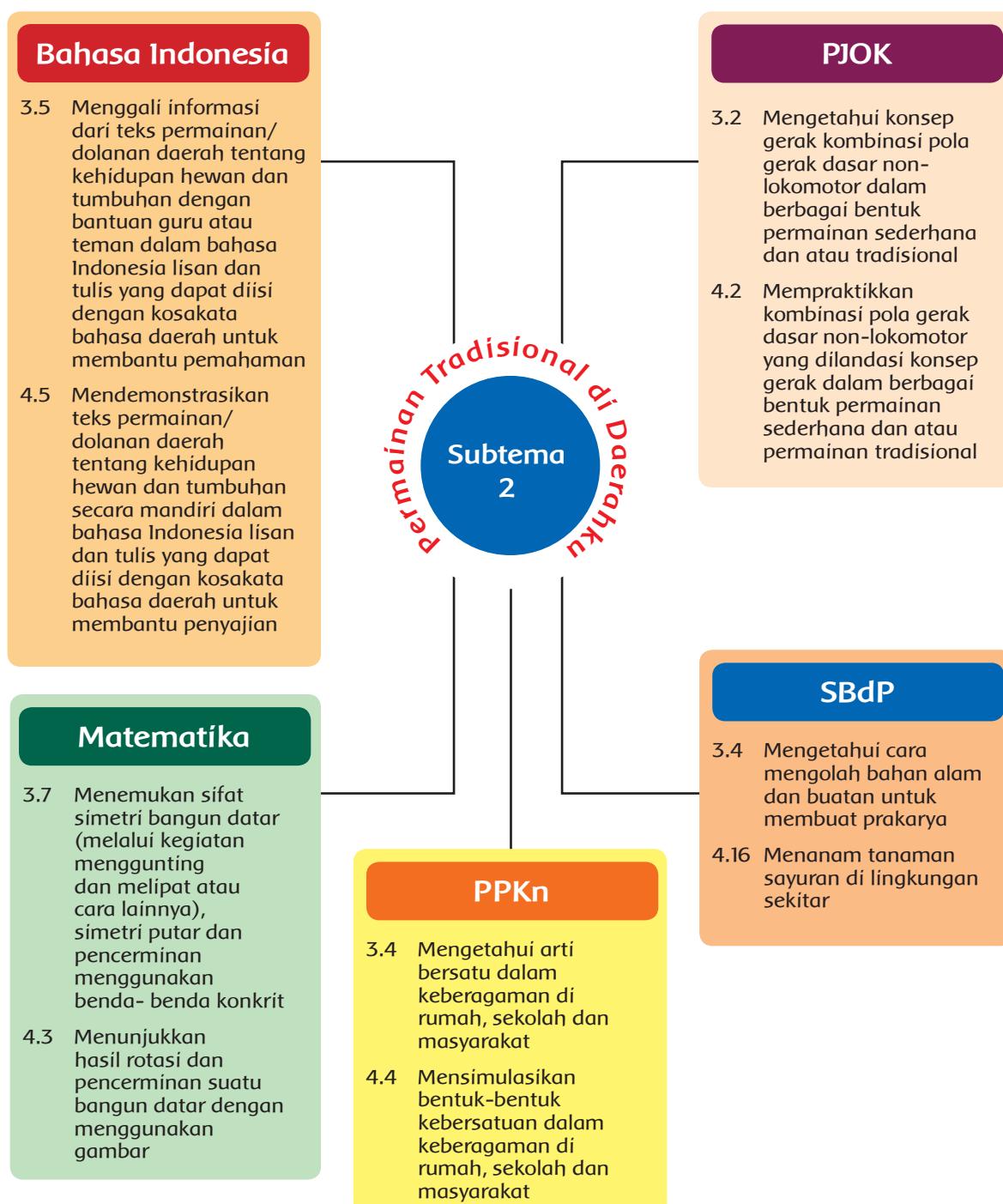
Orang tua menceritakan olahraga kesukaannya pada masa kecil.

## Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku

### Pemetaan Kompetensi Dasar KI-1 dan KI-2



## Pemetaan Kompetensi Dasar KI-3 dan KI-4



# RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN

## Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku

Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Dikembangkan
 <p>1. Mengetahui jenis mainan anak-anak tradisional dan modern. 2. Membuat mainan tradisional dari bahan alami dan buatan. 3. Mengidentifikasi unsur bangun datar pada berbagai permainan tradisional.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti, cermat, dan tanggung jawab.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat mainan sederhana dari bahan alami dan buatan</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui kelebihan dan kekurangan mainan dari bahan alami dan buatan, mengidentifikasi unsur bangun datar.</li> </ul>
 <p>1. Melakukan permainan sederhana secara individu. 2. Mempelajari nilai kerja sama dalam permainan sederhana berpasangan. 3. Mengetahui jenis permainan sederhana berkelompok.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri dan santun</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan gerak non lokomotor dalam permainan sederhana.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui jenis permainan yang dilakukan berkelompok.</li> </ul>
 <p>1. Mengetahui permainan tradisional yang menggambarkan kehidupan hewan 2. Menanam tanaman sayur dengan gembira 3. Bermain peran saat manusia bercermin dan mempelajari hasil pencerminan</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti, cermat bertanggung jawab.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bercerita secara lisan mengenai permainan goncang kaleng.</li> <li>Menanam tanaman sayur.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui konsep pencerminan dalam matematika.</li> </ul>
 <p>1. Melakukan permainan estafet kelereng. 2. Mempelajari sifat kebersatuhan dalam permainan estafet kelereng. 3. Membaca artikel mengenai permainan kelereng.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin, santun, teliti.</li> </ul> <b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan gerak non lokomotor dalam permainan tradisional.</li> </ul> <b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami informasi mengenai permainan kelereng.</li> </ul>
 <p>1. Mengenal salah satu jenis permainan di dalam ruangan tentang pencerminan. 2. Mengorganisasi kegiatan lomba di luar ruangan. 3. Menganalisis nilai kebersatuhan dalam permainan di dalam dan di luar ruangan.</p>	<b>Sikap</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cermat, tanggung jawab, disiplin.</li> </ul> <b>Keterampilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambar hasil pencerminan bangun datar.</li> <li>Melakukan perlombaan permainan tradisional.</li> </ul> <b>Pengetahuan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui konsep kebersatuhan dalam melakukan permainan tradisional.</li> </ul>



1. Menggambarkan hasil pencerminan bangun datar.
2. Menceritakan kembali urutan bermain lompat tali karet.
3. Melakukan dan mengorganisasi tugas piket kelas.

**Sikap**

- Teliti, cermat, tanggung jawab.

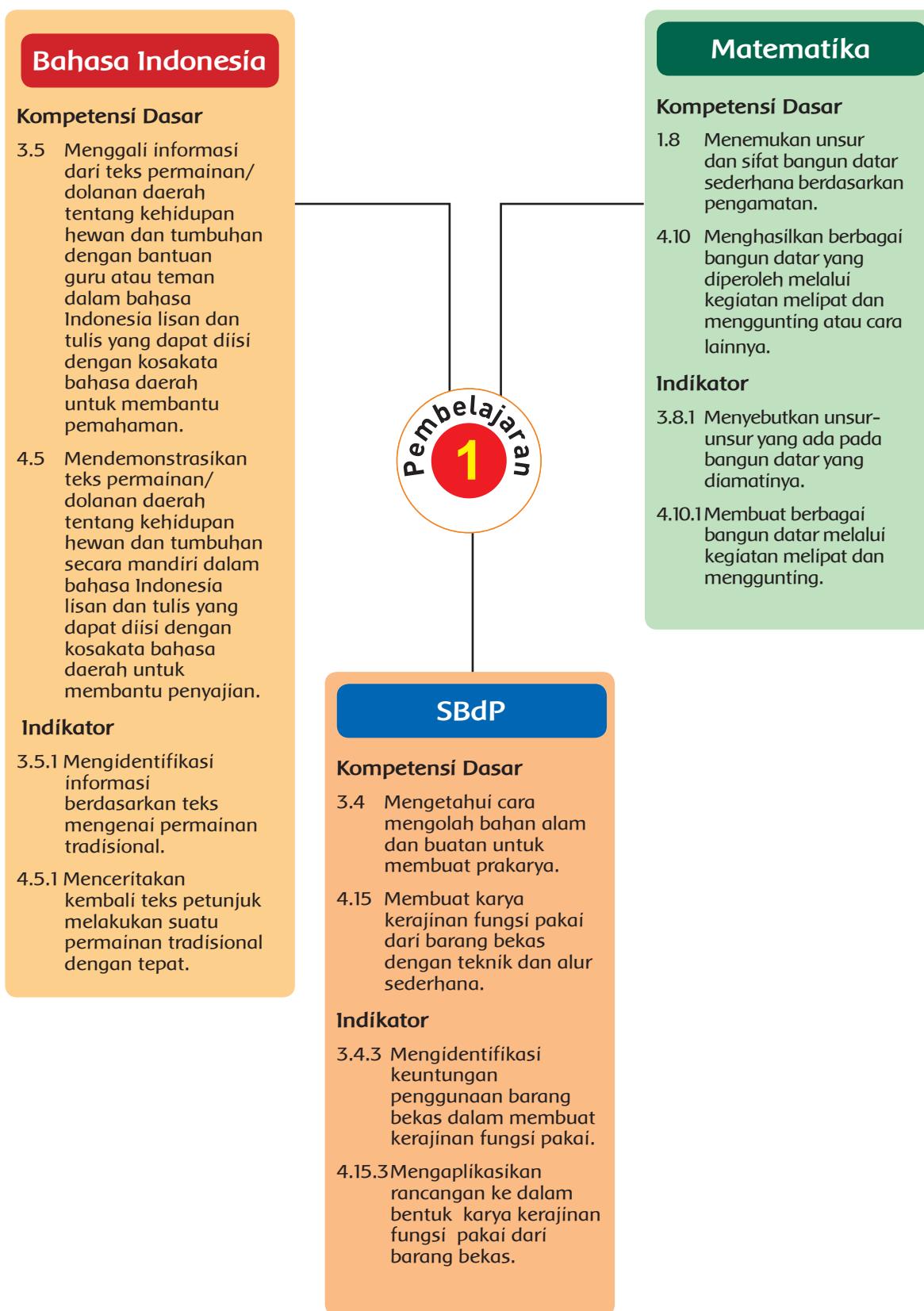
**Keterampilan**

- Menggambarkan hasil pencerminan bangun datar.
- Menceritakan kembali cara bermain lompat tali karet secara tertulis.

**Pengetahuan**

- Menganalisis keberlangsungan tugas piket kelas.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat di dalam teks.
2. Dengan memahami berbagai jenis permainan tradisional di sekitarnya, siswa mampu menceritakan salah satu jenis permainan tradisional yang sering mereka mainkan.
3. Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengaplikasikan rancangan ke dalam bentuk karya kerajinan fungsi pakai dari barang bekas.
4. Dengan mempraktikkan pembuatan karya fungsi pakai siswa mampu mengidentifikasi keuntungan penggunaan barang bekas dalam membuat kerajinan fungsi pakai.
5. Dengan memperhatikan gambar bangun datar yang ditampilkan siswa mampu menuliskan unsur-unsur yang ada pada bangun datar yang diamatinya.
6. Dengan memperhatikan benda-benda di sekitarnya, siswa mampu menyebutkan jenis dan unsur bangun datar.

## Media Pembelajaran:

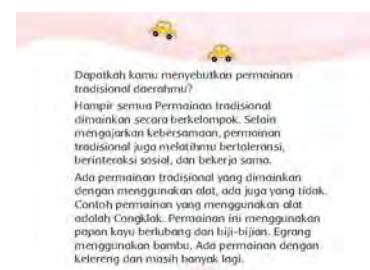
1. Kardus bekas sepatu.
2. Majalah atau koran bekas.
3. Gunting.
4. Lem
5. Penggaris.

## Langkah-langkah kegiatan pembelajaran



### Ayo Membaca

- Guru menanyakan kepada siswa berbagai jenis permainan yang selalu mereka mainkan baik sendiri maupun berkelompok.



- Siswa menuliskan seluruh permainan yang biasa mereka mainkan di papan tulis. Pada akhir pembelajaran siswa akan memilih diantara permainan tersebut yang merupakan permainan tradisional.
- Guru meminta siswa membaca teks informatif yang terdapat dalam buku siswa mengenai permainan tradisional.
- Guru membimbing siswa menemukan informasi dengan menanyakan apa saja hal-hal yang diingat siswa dari wacana yang telah dibacakan.
- Siswa menuliskan dengan bahasa mereka sendiri informasi yang terdapat dalam teks yang telah dibacakan pada lembar yang terdapat dalam buku siswa.
- Guru berkeliling dan mengecek informasi yang dituliskan siswa, memberi masukan terhadap bahasa yang digunakan.
- Guru dan siswa membahas bersama informasi yang terdapat dalam wacana yang telah dibaca.
- Siswa menentukan diantara permainan yang telah mereka tuliskan di papan tulis yang merupakan permainan tradisional.
- Siswa menceritakan pengalaman mereka dalam bermain permainan tradisional.



## Ayo Berkarya

- Guru menunjukkan sebuah kardus bekas dan menanyakan kepada siswa apa saja manfaat dari benda tersebut.
- Siswa menyebutkan berbagai manfaat dari kardus bekas.
- Guru menjelaskan bahwa barang bekas seperti kardus tersebut dapat dimanfaatkan menjadi berbagai barang yang memiliki kegunaan bagi manusia, salah satunya adalah tempat tisu.
- Guru mengajak siswa untuk membuat tempat tisu dari kardus bekas tersebut dan

1. Permainan anak ada dua jenis, permainan modern dan permainan tradisional

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

Kamu telah mengetahui berbagai jenis permainan tradisional. Ayo ceritakanlah salah satu jenis permainan tradisional yang sering kamu mainkan bersama teman-temanmu!

74 Buku Siswa SD/MI Kelas III

**Ayo Berkarya**

Permainan tradisional seperti egrang dan galas mengharuskan kamu untuk bergerak sehingga berkeringat. Aktivitas yang membuat badan kita berkeringat membuat badan kita sehat. Keringat dapat disiksa dengan sapu tangan atau tisu.

Dengan memanfaatkan barang bekas, kita dapat membuat kertas tisu gulung.

**Membuat Kotak Tisu Gulung**

Bahan dan perlengkapan yang diperlukan untuk membuat tempat tisu gulung ini antara lain sebagai berikut:

- kardus bekas sepatu
- koran atau majalah bekas
- lem
- gunting
- penggaris

75 Buku Siswa SD/MI Kelas III

**Cara membuatnya:**

1. Buatlah lubang di tengah kotak sepatu.
2. Siapkan koran atau majalah berwarna, gunting berbentuk persegi atau segitiga.
3. Satu persatu, tempelkan potongan kertas ini pada kardus hingga menutupi seluruh bagiannya.
4. Setelah seluruh bagian kardus ditutupi, maka selesalah pembuatan tempat tisu gulung kita. Mudah dan cepat, bukan?

76 Buku Siswa SD/MI Kelas III

menjelaskan langkah pembuatannya secara sederhana.

- Siswa mengikuti setiap langkah dalam pembuatan tempat tissu tersebut dalam bimbingan guru.
- Guru berkeliling dan membimbing siswa dalam membuat karyanya.
- Setelah kegiatan membuat tempat tissu tersebut selesai, siswa melakukan analisis sederhana mengenai keuntungan menggunakan barang-barang bekas untuk membuat benda fungsional.
- Guru dapat menjelaskan bahwa kegiatan yang baru mereka lakukan disebut reuse atau menggunakan kembali barang-barang bekas. Kegiatan ini dapat mengurangi jumlah sampah di lingkungan sekitar sehingga menjadi lebih bersih dan sehat.



## Ayo Cari Tahu

- Guru meminta siswa mengamati gambar yang terdapat dalam buku siswa.
- Siswa mengamati gambar suasana lapangan bermain yang terdapat dalam buku siswa dan menyebutkan jenis-jenis bangun datar yang terdapat di dalam gambar tersebut.
- Guru menerangkan konsep sisi dan titik sudut pada 3 jenis bangun datar pada beberapa bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, segi lima dan segi enam).
- Siswa mengamati gambar bangun datar yang terdapat dalam buku siswa dan menentukan banyak sisi dan titik sudut yang dimiliki masing-masing bangun datar.
- Siswa mengerjakan latihan soal yang terdapat dalam buku siswa.
- Siswa dan guru mengecek jawaban bersama-sama. Guru dapat menjelaskan kembali konsep penentuan titik sudut dan sisi pada bangun datar.



### Ayo Cari Tahu

Kita menggunakan potongan kertas berbentuk persegi dan segitiga untuk melipisi kotak tisu pada kegiatan sebelumnya. Persegi dan segitiga merupakan contoh bangun datar.

Perhatikan gambar berikut dan sebutkan apa saja jenis bangun datar yang terdapat di dalamnya.

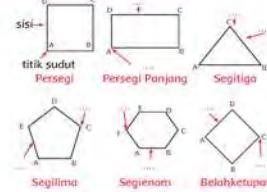


Dalam pelajaran sebelumnya kamu telah belajar mengenai bangun datar. Setiap bangun datar memiliki sisi yaitu garis pembentuknya, serta titik sudut, yaitu pertemuan dua buah sisi.

Matematika Kelas 3 SD/MI Semester 2

77

Perhatikan gambar bangun datar berikut ini, tentukanlah sisi dan titik sudutnya.

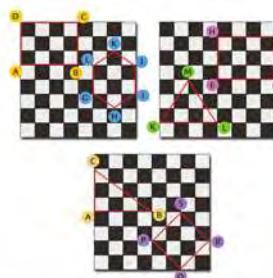


- Persegi memiliki ... buah titik sudut dan ... buah sisi.
- Persegi panjang memiliki ... buah titik sudut dan ... buah sisi.
- Segitiga memiliki ... buah titik sudut dan ... buah sisi.
- Segi lima memiliki ... buah titik sudut dan ... buah sisi.
- Segi enam memiliki ... buah titik sudut dan ... buah sisi.
- Belah ketupat memiliki ... buah titik sudut dan ... buah sisi.

Matematika Kelas 3 SD/MI Semester 2

78

Coba perhatikan papan-papan permainan catur dibawah ini.  
Temukan bangun datar yang tersembunyi di dalamnya dan sebutkan ciri-cirinya.



Matematika Kelas 3 SD/MI Semester 2

79

- Siswa menggambarkan jenis-jenis bangun datar yang telah mereka ketahui unsur-unsurnya pada selembar kertas warna kemudian mengguntung dan menempelkannya pada tempat yang tersedia dalam buku siswa.

## Rubrik Penilaian

### 1. Penilaian sikap

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Tanggung Jawab			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

### 2. Penilaian pengetahuan pada kegiatan menuliskan 5 informasi yang terdapat dalam teks bacaan berjudul mainan anak-anak.

- Bobot setiap jawaban tepat : 20
- Nilai siswa : jumlah jawaban benar x 20
- Nilai maksimal :  $5 \times 20 = 100$

### 3. Penilaian keterampilan pada kegiatan membuat mainan tradisional

No.	Kriteria	Baik Sekali		Baik		Cukup		Perlu Bimbingan	
		4	3	2	1				
1.	Mempersiapkan alat dan bahan dengan baik.	Membawa seluruh barang yang ditugaskan.	Membawa lebih dari 50% barang-barang yang ditugaskan.	Membawa kurang dari 50% barang-barang yang ditugaskan.	Tidak membawa barang-barang yang dibutuhkan.				
2.	Membuat karya dengan langkah yang tepat.	Mampu melakukan seluruh langkah pembuatan dengan baik.	Mampu melakukan lebih dari 50% langkah pembuatan dengan baik.	Mampu melakukan kurang dari 50% langkah pembuatan dengan baik.	Tidak mampu melakukan seluruh langkah pembuatan.				
3.	Hasil karya.	Penampilan baik, ada inovasi dan dapat berfungsi dengan baik	Penampilan baik dan dapat berfungsi dengan baik	Penampilan kurang namun dapat berfungsi.	Penampilan kurang dan tidak dapat berfungsi.				

## Refleksi

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan.

---

---

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

---

---

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

---

---

## Pengayaan

- Siswa dapat membaca teks lainnya dan menjelaskan mengenai isi teks kepada guru atau teman-temannya apabila telah mampu mengidentifikasi informasi pada teks yang dibacanya.
- Siswa dapat membuat model mobil-mobilan sendiri apabila telah menguasai materi yang disampaikan oleh guru.
- Siswa dapat membuat cerita bergambar berisikan apabila telah menguasai konsep dasar membangun bangun datar.

## Remedial

- Guru dapat membimbing siswa untuk membaca taks informasi yang tersedia jika siswa belum mampu membaca dan menemukan informasi dari teks yang disediakan.
- Guru dapat membimbing siswa dalam berkreasi apabila siswa belum dapat menyelesaikankteasinya.
- Guru dapat mengulang kembali konsep bangun dataruntuk siswa yang belum menguasai konsep tersebut.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

Mengidentifikasi informasi yang permainan/dolanan tradisional.

Menceritakan pengalaman mengikuti perlombaan hari kemerdekaan RI.

Pembelajaran  
2

### PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuhan dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah.

Menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan sekolah tanpa pilih-pilih.

### PJOK

#### Kompetensi Dasar:

- 3.2 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

#### Indikator:

Mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah.
4. Dengan mempraktikkan permainan tradisional siswa menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan sekolah tanpa pilih-pilih.
5. Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu menjawab pertanyaan terkait informasi tentang permainan/dolanan tradisional.
6. Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu menceritakan pengalaman mengikuti perlombaan hari kemerdekaan RI.

## Media Pembelajaran

1. Buku siswa.
2. Pita kain.
3. Kertas.
4. Spidol.
5. Gambar aneka lomba 17 Agustus.

## Langkah-langkah kegiatan pembelajaran



### Ayo Membaca

- Kegiatan diawali dengan mengucap salam dan berdoa.

Setiap memerlukan hari kemerdekaan RI tanggal 17 Agustus, masyarakat Indonesia mengadakan lomba permainan tradisional. Beberapa jenis lomba dilakukan secara berkelompok dan memiliki nilai kerja sama.

Pernahkah kamu mengikuti salah satu lomba permainan tradisional dalam peringatan HUT Kemerdekaan RI tanggal 17 Agustus?

Ceritakan pengalamannya ketika mengikutinya!

Bacalah wacana berikut dengan cermat

**Pernak-Pernik 17 Agustusan**

Oleh: Azizah Nurjanah

Biasanya, perayaan HUT RI 17 Agustus dimeriahkan dengan aneka lomba. Ada lomba makan kerupuk, bolak kanan, tarik tambang, dan panjat pinang. Yuk, kita intip beberapa lomba yang biasa diadakan saat peringatan HUT RI.

Lomba makan kerupuk bisa dilakukan oleh anak-anak sampai orang tua. Dalam lomba ini, beberapa kerupuk digantung dengan seutas tali. Peserta yang panting cepat menghabiskan kerupuk adalah pemenangnya.

Lomba bolak kanan mengharuskan peserta berlari di dalam lingkaran. Karena tidak memungkinkan untuk berlari, para peserta pun harus melompat-lompat. Tidak jarang, para peserta terjatuh karena tubuhnya tidak seimbang.

Lomba tarik tambang mempunyai nilai kerja sama yang tinggi. Lomba ini dimainkan oleh dua kelompok. Satu permainan dimulai, masing-masing kelompok harus berusaha menarik tali hingga lawan terseret ke depan.

Lomba panjat pinang

Butuh beberapa alat, lengkapilah percakapan antara Siti, Edo dan Dayu berikut ini.

membutuhkan sebuah pohon pinang yang tinggi. Batangnya dilumuri minyak atau oli. Pada bagian atas pohon sudah disiapkan berbagai hadiah menarik. Nah, para peserta harus memanjat pohon pinang untuk mendapatkan hadiah tersebut.

Sumber: <http://www.kabarsatu.com>

Setelah membaca teks di atas, lengkapilah percakapan antara Siti, Edo dan Dayu berikut ini.

**Dayu** : Teman-teman, 17 Agustus besok di lingkungan kita akan diadakan berbagai lomba. Kita usulkan jenis lombanya kepada pak RT yuk!

**Edo** : Aku setuju, tetapi perlombaan yang diadakan harus bisa dilakukan seluruh masyarakat kampung kita.

**Siti** : Hmm... kira-kira lomba apa ya, yang memiliki nilai kerja sama?

**Edo** : Aku tahu, kita bisa mengadakan lomba

**Dayu** : Aku setuju dengan Edo. Selain itu, kita juga bisa adakan lomba makan kerupuk.

Imoga S. Gultom et al.: *Permainan Tradisional di Indonesia*

- Siswa memperhatikan gambar kegiatan lomba 17 Agustus dan menyebutkan nama perlombaan yang terdapat pada gambar.
- Beberapa perwakilan siswa menceritakan lomba yang pernah mereka ikuti dalam acara 17 Agustus.
- Siswa membaca wacana mengenai perlombaan 17 Agustus dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa.
- Siswa menjawab pertanyaan dalam buku paket dalam bentuk dialog sederhana.
- Guru dan siswa mendiskusikan jawaban yang tepat. Guru menjelaskan kembali mengenai bentuk kata tanya.
- Siswa membaca dialog yang terdapat dalam buku siswa.



## Ayo Lakukan

- Guru dan siswa melakukan kegiatan pemanasan dengan melakukan tiga gerakan yaitu mengangkat tangan ke atas, membungkukan badan dengan ujung jari menyentuh sepatu dan gerakan jongkok dengan tumit berjinjit dan tangan lurus ke depan.
- Siswa melanjutkan gerakan pemanasan dengan berlari kecil di tempat, melompat dan berlari
- Guru menjelaskan jenis gerak dasar dibagi atas tiga macam.
- Siswa berbaris membentuk lingkaran di tengah lapangan.
- Guru menjelaskan aturan permainan sederhana yang akan mereka lakukan, yaitu siswa harus mengikuti gerakan yang disebutkan guru. Jika gerakannya salah, siswa harus duduk. Siswa yang masih berdiri hingga terakhir adalah pemenangnya.



- Kata yang disebutkan guru merupakan satu kata atau kata beruntun, misalnya: kepiting-udang-udang.
- Siswa dan guru menyimpulkan bersama-sama mengenai gerakan non-lokomotor.

## Pengetahuan untuk guru

### Gerak non-lokomotor

Gerakan sederhana tanpa berpindah tempat.

**Contoh:** Membungkuk, meregang, memutar, menekuk, mengayun, mendarat, dan keseimbangan.

### Gerak lokomotor

Gerakan sederhana dengan berpindah tempat.

**Contoh:** Berjalan, berlari, meloncat, melompat, melayang, meluncur, berjingkrak, memanjang.

### Gerak manipulatif

Gerakan dimana ada sebuah objek yang digerakan.

**Contoh:** Melempar, menangkap, menendang, melambung, menyepak, memukul.



## Ayo Amati

- Siswa menyebutkan suku bangsa dan permainan tradisional dari daerah masing-masing.
- Siswa menuliskan makanan tradisional favorit dari daerah mereka pada selembar kertas yang cukup besar.
- Siswa berdiri berpasangan dengan teman yang berbeda agama atau berbeda suku dan mengikat kaki dengan pita kain.

Salah satu caranya adalah dengan menghormati orang lain yang berbeda agama, suku, dan budaya dengan kita.

Untuk mengetahui manfaat sikap bersatu dalam sebuah permainan, cobalah permainan berpasangan berikut:

1. Siapkan seutas pita dan buatlah sebuah kelompok dengan seorang temanmu.
2. Tuliskan nama sebuah permainan tradisional kesukaan kalian dalam selembar kertas. Gurumu akan meletakkan kertas tersebut dalam posisi orak-arik dan terbalik.
3. ikatkan kaki kananmu dengan kaki kiri temanmu.
4. Berjalanlah menuju kertas yang bertuliskan permainan tradisional kesukaannmu.



Ilustrasi S. Sudarmo, E. Oemrasma, R. Kartikaew di Dosenku

87

Coba jelaskan apa yang harus dilakukan untuk memenangkan perlombaan tersebut?



Siswa-siswi di sekolah Udin berasal dari beragam suku bangsa. Mereka akan mengadakan festival permainan tradisional. Dalam acara itu, seluruh siswa diminta mempersiapkan berbagai jenis makanan tradisional untuk diperkenalkan pada pengunjung.

88 Ilustrasi S. Sudarmo, E. Oemrasma, R. Kartikaew di Dosenku

Agar festival tersebut berjalan lancar, seluruh siswa harus dapat bekerja sama meskipun berasal dari suku yang berbeda. Tidak boleh mempertinggi salah satu suku dan melecehkan suku lainnya. Itulah yang disebut sikap bersatu dalam keberagaman suku bangsa.

Berilah tanda centang (✓) pada kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman dalam kotak yang tersedia. Berikan saran pada kegiatan yang belum menunjukkan sikap bersatu.



Ilustrasi S. Sudarmo, E. Oemrasma, R. Kartikaew di Dosenku

89

- Siswa diminta berlomba menuju kertas bertuliskan makanan favorit mereka.
- Setelah melakukan permainan, guru meminta siswa mengidentifikasi apa yang dibutuhkan untuk memenangkan permainan.
- Siswa menyebutkan sikap yang dibutuhkan untuk memangkan permainan tersebut.
- Guru menanyakan apa yang terjadi apabila tidak ada sikap bersatu dalam masyarakat.
- Siswa dan guru mendiskusikan mengenai pentingnya bersatu dalam masyarakat yang beragam.
- Siswa mengerjakan soal di buku paket mengenai sikap bersatu dalam kegiatan sekolah.



## Rubrik Penilaian

### 1. Keterampilan melakukan gerakan non lokomotor dalam permainan sederhana.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Gerakan benar sesuai instruksi guru (kepitng, udang dan ikan)	Dapat memperagakan 3 gerakan dengan tepat	Dapat memperagakan 2 gerakan dengan tepat	Dapat memperagakan 1 gerakan dengan tepat	Tidak dapat memperagakan gerakan non lokomotor dengan tepat tepat
2.	Gerakan benar secara teknik	3 gerakan sesuai teknik	2 gerakan sesuai teknik	1 gerakan sesuai teknik	Seluruh gerakan belum sesuai teknik yang benar

### 2. Test pengetahuan mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah

Pertanyaan no. 1: Bobot maksimal 2 ( Bila jawaban betul dan alasan tepat)

Pertanyaan no. 2: Bobot maksimal 1

Pertanyaan no. 3: Bobot maksimal 2 ( Bila jawaban betul dan alasan tepat)

Score = bobot total x 2

### 3. Test pengetahuan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait informasi tentang permainan/dolanan tradisional

Bobot setiap jawaban tepat : 20

Nilai siswa : jumlah jawaban benar x 20

Nilai maksimal :  $5 \times 20 = 100$

## Refleksi

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan.

---

---

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

---

---

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

---

---

## Pengayaan

- Siswa dapat mempraktikkan jenis gerak non-lokomotor lainnya seperti membungkuk, meregang, memutar, menekuk, mengayun, mendarat dan keseimbangan.
- Siswa dapat menceritakan contoh bersatu dalam keberagaman pada kehidupan mereka sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah.
- Siswa dapat menuliskan gagasan utama yang terdapat dalam setiap paragraf bacaan "Pernak-Pernik 17 Agustus".

## Remedial

- Guru dapat membimbing siswa dan mencontohkan kembali gerakan non-lokomotor yang terdapat dalam buku teks.
- Guru dapat menjelaskan kembali makna bersatu dalam keberagaman dan memberi contoh konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru dapat meminta siswa membaca kembali teks informatif dan memberi tanda pada setiap informasi penting mengenai perlombaan perayaan 17 Agustus.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/ dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/ dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.1 Mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks petunjuk permainan Goncang Kaleng.
- 4.5.2 Mempraktikkan permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan sesuai dengan teks petunjuk.

### Matematika

#### Kompetensi Dasar

- 3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret.
- 4.3 Menunjukkan hasil rotasi dan pencerminan suatu bangun datar dengan menggunakan gambar.

#### Indikator

- 3.7.3 Mengidentifikasi hasil pencerminan sebuah bangun datar.
- 4.3.2 Membuktikan hasil pencerminan sebuah object.

### SBdP

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui cara mengolah bahan alam dan buatan untuk membuat prakarya.
- 4.16 Menanam tanaman sayuran di lingkungan sekitar.

#### Indikator

- 3.4.4 Memahami cara menanam tanaman sayur di lingkungan sekitar.
- 4.16.2 Mempraktekkan menanam tanaman sayuran di lingkungan sekitar.

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks petunjuk permainan Goncang Kaleng.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional Goncang Kaleng.
3. Dengan membaca buku teks siswa mengetahui langkah-langkah menanam tanaman sayur di lingkungan sekolah.
4. Dengan membaca buku teks siswa mampu menanam tanaman sayur di lingkungan sekolah dengan baik.
5. Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi hasil pencerminan bangun datar.
6. Dengan mengerjakan latihan siswa mampu membuktikan hasil pencerminan sebuah objek.

## Media Pembelajaran:

- Kaleng berisi batu kerikil dan tertutup.
- Kaleng susu bekas yang dilubangi, polybag, pot plastik berdiameter 20 cm, dan sekop.
- Bibit bawang merah atau cabai, karung bekas, alat penyiram, tanah, dan pupuk kandang secukupnya.
- Bedak talk.

## Langkah-Langkah Pembelajaran



### Ayo Menyimak

- Guru mengajak siswa ke lapangan sekolah.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan Goncang kaleng.



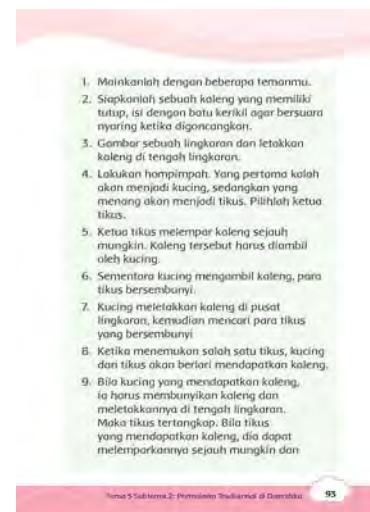
**Tahukah kamu permainan Goncang Kaleng?**  
Permainan goncang kaleng adalah permainan yang berasal dari provinsi Riau. Permainan ini bercerita tentang seekor kucing yang mencari tikus-tikus yang bersembunyi.

**Ayo Menyimak**

**Permainan Goncang Kaleng**

Permainan Goncang kaleng hampir serupa dengan permainan petak umpet. Cara memainkannya adalah:

92 Buku Siswa SD/MI Kel. 2



1. Mainkanlah dengan beberapa temanmu.
2. Siapkanlah sebuah kaleng yang memiliki tutup, isi dengan batu kerikil agar bersuara nyaring ketika digoyangkan.
3. Gambar sebuah lingkaran dan letukkan kaleng di tengah lingkaran.
4. Lukukan hampir-pahat. Yang pertama kaloh akan menjadi kucing, sedangkan yang menang akan menjadi tikus. Pilihlah ketua tikus.
5. Ketua tikus melempar kaleng sejauh mungkin. Kaleng tersebut harus diambil oleh kucing.
6. Sementara kucing mengambil kaleng, para tikus bersembunyi.
7. Kucing meletakkan kaleng di pusat lingkaran, kemudian mencari para tikus yang bersembunyi.
8. Ketika menemukan salah satu tikus, kucing dan tikus akan berlari mendapatkan kaleng.
9. Bila kucing yang mendapatkan kaleng, ia harus membunyikan kaleng dan meletakkannya di tengah lingkaran. Maka tikus tertangkap. Bila tikus yang mendapatkan kaleng, dia dapat melemparkannya sejauh mungkin dan

10a S-Sulitnya 2: Permainan Tradisional di Daerah 93

## Pengetahuan untuk Guru

Permainan Goncang kaleng berasal dari provinsi Riau. Permainan ini menggambarkan kehidupan kucing dan tikus. Dimana kucing harus mendapatkan tikus sebanyak-banyaknya, dan tikus harus bersembunyi dari kejaran kucing. Pada dasarnya permainan ini sama seperti permainan petak umpet biasa. Perbedaannya adalah pada kaleng yang digunakan dalam permainan. Kaleng yang digunakan harus dipastikan memiliki bunyi yang nyaring setelah kerikil dimasukkan ke dalamnya. Kerikil tersebut juga tidak boleh keluar dari kaleng. Untuk itu pada beberapa permainan kaleng akan digepengkan untuk mencegah kerikil keluar. Namun dapat juga digunakan kaleng yang memiliki tutup.

### Dalam permainan ini fungsi kaleng antara lain:

- Penanda bahwa permainan telah dimulai (jika dilemparkan oleh ketua tikus saat permainan dimulai).
- Kucing telah mendapatkan tikus (jika yang membunyikan adalah anak yang berperan menjadi kucing).
- Tikus berhasil kabur dari kucing dan kembali bersembunyi (jika yang membunyikan adalah tikus). Jika hal ini terjadi tikus harus melemparkan kembali kaleng sejauh mungkin dan tikus kembali bersembunyi. Ketika hal ini terjadi, tikus lain yang sedang berada dalam persembunyian boleh berpindah tempat persembunyian.
- Penanda bahwa permainan telah usai. Dibunyikan oleh ketua tikus, jika kelompok tikus yang menang. Atau oleh kucing, jika ia berhasil menangkap seluruh tikus.

- Guru membacakan urutan permainan goncang kaleng dan memperagakan permainannya dengan meminta beberapa perwakilan siswa terlibat.

1. kembali bersembunyi. Kucing kembali mencari para tikus.  
10. Jika seorang tikus telah tertangkap, para tikus berbaris dilanjutkan kucing dan kucing menyebalkan nomor secara acak untuk menentukan siapa yang akan menjadi kucing selanjutnya.

11. Biayakan kaleng 7 kali untuk menandakan permainan telah usai.



Setelah membaca petunjuk permainan, bermainlah bersama temanmu sesuai petunjuk permainan.



Banyak permainan tradisional yang dilakukan dengan gerak dan lagu. Biasanya, permainan-permainan ini ditinjau dari kejadian sehari-hari. Para pekerja di sawah atau di kebun sering bernyanyi sambil bekerja untuk menghindari rasa capek dan bosan. Dengan bernyanyi, mereka bekerja dengan gembira.

94 | Buku Siswa SD/MI Kelas 3

Salah satu permainan yang berhubungan dengan orang bekerja adalah permainan dengan lagu "Menanam Jagung". Ayo lakukan bersama-sama!

### Menanam Jagung

Cipt. Ibu Karti

Ayo kawan kita bersama  
menanam jagung di kebun kita  
ambil cangkulmu, ambil cangkulmu  
kita bekerja tak jemu-jemu  
cangkul, cangkul, cangkul yang dalam  
tanah yang longgar jagung kutancam  
Beri pupuk surya subur  
tanamkan benih dengan teratur  
jagungnya besar lebat buahnya  
tentu berguna bagi semua

cangkul, cangkul, aku gembira

menanam jagung di kebun kita



Ilustrasi © Sri Hartini, J. P. Imprimasi - Indahjaya di Dumai

95



## Ayo Lakukan

- Siswa melakukan permainan goncang kaleng selama 1 jam pelajaran.
- Pada satu jam pelajaran terakhir guru kembali mengumpulkan siswa dan meminta siswa menceritakan secara lisan mengenai urutan permainan goncang kaleng secara benar. Dalam tahap ini guru dapat mengevaluasi siswa sesuai KD 4.5.



## Ayo Bernyanyi

- Siswa bernyanyi lagu menanam jagung bersama-sama.
- Siswa mengidentifikasi langkah-langkah menanam jagung berdasarkan lagu yang dinyanyikan.



## Ayo Lakukan

- Siswa pergi ke kebun atau halaman sekolah yang menjadi lokasi menanam.
- Guru memperkenalkan lagu menanam jagung.
- Siswa menyanyikan lagu menanam jagung secara bersama-sama.
- Guru menjelaskan pengantar mengenai kegiatan menanam.
- Sebelumnya siswa dibagi menjadi 5 kelompok besar.
- Siswa mengumpulkan perlengkapan menanam yang telah ditugaskan dalam kelompok.

**Coba sebutkan langkah-langkah menanam jagung berdasarkan lagu "Menanam Jagung"**

**Ayo Lakukan**

Pernahkah kamu bercocek tanam? Bercocek tanam sangat menguntungkan. Kita dapat memperoleh buah atau sayur yang bersih dan sehat. Coba sebutkan apa saja manfaat mengonsumsi buah dan sayur yang segar?

Ayo manfaatkan halaman sekolahmu untuk menanam sayur! Coronya sangat mudah. ikutilah langkah-langkah berikut!

**Alat dan Bahan:**

96 Buku Siswa SD/MI Kelas III

1. Siapkan bibit kongkung.
2. Pot plastik/ polybag/ kaleng susu bekas yang telah dilubangi.
3. Sekop atau sarung tangan plastik.
4. Pupuk kandang dan tanah.
5. Kotak bekas.

**Cara kerja:**

1. Letakkan karung bekas di atas tanah.
2. Campurkan tiga sekop tanah dan satu sekop pupuk kandang di atas karung tersebut. Jangan lupa memakai sarung tangan.
3. Masukkan tanah yang telah tercampur ke dalam pot, jangan dipadatkan.
4. Buatlah tiga sampai lima lubang di dalam pot dengan jari. Masukkan satu bibit ke dalam setiap lubang. Tutup lubang secara penuh untuk bibit kongkung.

97 Buku Siswa SD/MI Kelas III

5. Sirami pot yang telah terisi bibit dengan air secukupnya. Letakkan di halaman atau kebun sekolah yang mendapat cahaya matahari.
6. Siramlah tanamanmu setiap pagi dan siang atau sore hari sesuai jadwal piket.
7. Jika bibit sudah mulai muncul, pindahkan setiap tanaman ke tempat terpisah.
8. Rawatlah tanamanmu dengan mencabut rumput liar yang tumbuh liar di dalam pot dan memberi pupuk setiap 5 hari sekali.

**Ayo Ceritakan**

Setelah selesai menanam, ceritakanlah di depan guru dan teman-temanmu pengalamamu ketika menanam bibit tanaman sayur.

98 Buku Siswa SD/MI Kelas III

- Siswa menempelkan nama dalam pot/polybag/ kaleng bekas yang dibawanya.
- Setiap siswa mempersiapkan perlengkapan menanamnya.
- Guru menjelaskan cara bercocok tanam yang baik.

## Pengetahuan untuk Guru

### Menanam tanaman sayur di dalam pot

#### Alat dan bahan

- Pot plastik/ polybag/ kaleng bekas yang diberi lubang. Guru dapat meminta siswa memberi nama pada pot yang mereka bawa. Apabila lahan di sekolah memungkinkan, penanaman tanaman sayur dapat dilakukan langsung di lahan yang tersedia.
- Tanah dan media tanam

Media tanam dapat dibeli di toko pertanian dalam bentuk karung, atau dibuat sendiri dengan mencampurkan tanah dengan sekam padi dan abu pembakaran.

#### Pupuk kandang

Pupuk kandang dapat dibeli di toko yang menjual perlengkapan berkebun. Apabila tidak ada dapat diganti dengan kotoran ayam.

#### Bibit tanaman

Bibit tanaman dapat menggunakan bibit instan yang dijual di toko pertanian dalam bentuk sachet. Bibit yang dapat digunakan karena mudah tumbuh di berbagai lingkungan antara lain bayam, kangkung, terung atau sawi. Jenis tanaman yang ditanam dapat sesuaikan dengan kondisi geografis daerah masing-masing.

Guru juga dapat meminta siswa untuk melakukan pembenihan terlebih dahulu. Untuk proses pembenihan sendiri, akan lebih efektif dilakukan 3-4 hari sebelumnya. Sehingga di hari penanaman bibit sudah mulai tumbuh dan dapat langsung dipindahkan ke pot tanam.

Ayo Lakukan

Ayo lakukan permainan berikut ini di dalam kelas

**Cermin ajaib**

- Siapkan bedak tabur.
- Mintalah seorang teman untuk bermain bersamamu.
- Tentukan siapa yang lebih dahulu menjadi cermin dengan suit. Yang kelah menjadi bayangan di cermin.
- Berdirilah berhadapan, hitung sampai tiga lalu berjroylah sesukamu.
- Yang berperan sebagai bayangan harus mengikuti gerakan dengan tepat.
- Jika bayangan salah, wajohnya dicoret dengan bedak.
- Lakukan kembali suit untuk menentukan siapa yang menjadi cermin.
- Pemenangnya adalah yang paling sedikit mendapat coretan di wajah.

Temas 3 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku

Ayo Berlatih

Setelah melakukan permainan cermin ajaib, berdiskusilah dengan temanmu.

**Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang benar.**

- Bayangan pada cermin akan sama dengan benda nyata yang terletak di depannya.
- Bayangan pada cermin akan berbeda dengan benda nyata yang terletak di depannya.

Lengkapilah kalimat di bawah ini sehingga menjadi pernyataan yang tepat.

1. Benda hijau yang diletekkan di depan cermin datar warna bayangannya adalah .....
2. Benda kotak yang diletekkan di depan cermin datar bentuk bayangannya adalah .....
3. Bendo kecil yang diletekkan di depan cermin datar ukuran bayangannya adalah .....

100 | Temas 3 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku

- Siswa melakukan cocok tanam sederhana dalam bimbingan guru. Pada tahapan ini guru dapat melakukan proses evaluasi KD 4.16.
- Siswa meletakkan hasil cocok tanamnya pada area terbuka yang mendapat cukup sinar matahari.
- Guru membimbing siswa untuk membersihkan kembali tempat dan peralatan bercocok tanam.



## Ayo Ceritakan

- Salah satu siswa menceritakan pengalaman mereka menanam tanaman sayur.
- Siswa lainnya mendengarkan dan memberi tanggapan mengenai urutan menanam yang disampaikan temannya.



## Ayo Lakukan

- Guru menginformasikan mengenai permainan cermin ajaib. Dimana siswa akan berpasangan dan melakukan suit. Siswa yang menang akan memperagakan beberapa gaya seolah sedang bercermin. Siswa yang kalah harus dapat memperagakan gaya dengan tepat seolah ia adalah bayangan di dalam cermin. Hal tersebut dilakukan berulang. Apabila giliran bayangan melakukan gerakan yang salah atau terlambat melakukan gerakan, maka wajahnya dicoret dengan bedak.
- Setiap siswa mencari seorang teman untuk bermain cermin ajaib.
- Guru berdiri di depan kelas dan meminta seluruh siswa untuk berdiri menjadi bayangan di cermin. Seluruh siswa harus melakukan apa yang dilakukan guru. Guru mengangkat tangan kanan dan melihat reaksi siswa.

Benda yang terletak di depan cermin ditar memiliki bayangan dengan warna, ukuran dan bentuk yang sama. Akhirnya, bagian koran dan buku terbalik akan menjadi bagian kiri bayangannya, begitu pun sebaliknya. Dalam matematika, prinsip tersebut digunakan dalam proses pencerminan bangun datar. Pencerminan dapat terjadi terhadap sumbu tegak lurus, sumbu datar, dan sumbu diagonal. Hasil pencerminan diberi simbol ('). Contohnya, jika bangun ABCD dicerminkan, maka hasil pencerminannya adalah A'B'C'D'.

Pencerminan terhadap sumbu tegak lurus:

Pencerminan terhadap sumbu datar:

Pencerminan terhadap sumbu diagonal:

Rumus 5 Subtema 2: Persegi Panjang dan Segitiga

101



### Ayo Berlatih

Pilihlah gambar yang menunjukkan pencerminan bangun datar secara tepat dengan melingkari kata benar jika pencerminannya benar. Lingkari kata salah jika pencerminannya salah. Berikan alasan yang tepat untuk setiap jawabamu.

Benar   Salah Karena
-------------------------

102 Rumus 5 Subtema 2: Persegi Panjang dan Segitiga



## Ayo Berdiskusi

- Guru menjelaskan bahwa ketika bercerminkan arah kanan benda, akan terlihat sebagai arah kiri bayangan. Namun ukuran dan warna benda akan sama persis seperti objek tersebut.
- Siswa yang belum memahami materi yang disampaikan dapat bertanya.



## Ayo Berlatih

- Siswa mengerjakan soal di buku siswa mengenai pencerminan bangun datar.
- Setelah mengerjakan latihan soal di buku, guru dan siswa membahas bersama jawaban yang benar. Guru dapat mengambil nilai pengetahuan sesuai KD 3.7 pada tahapan ini.
- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran mengenai pencerminan bangun datar.

Lembar 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku

103

### Kegiatan Bersama Orang Tua

Orang tua mengajak anak menanam sebutir tanaman sayur dan membangun tugu hercules untuk mengajarkan anak untuk merawat tanaman tersebut dengan perawatan.

104 Buku Siswa SD/MI Kelas III

## Rubrik penilaian

### 1. Keterampilan mendemonstrasikan permainan Goncang kaleng.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Urutan cara permainan.	Seluruh urutan benar.	Lebih dari 50% urutan benar.	Kurang dari 50% urutan benar.	Seluruh urutan salah.

## 2. Keterampilan menceritakan kembali urutan bermain gongcang kaleng.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Urutan permainan.	Seluruh urutan benar.	Lebih dari 50% urutan benar.	Kurang dari 50% urutan benar.	Seluruh urutan salah.
2.	Artikulasi dan suara.	Suara lantang, artikulasi jelas.	Suara lantang, artikulasi kurang jelas atau sebaliknya.	Artikulasi dan suara kurang jelas namun cerita dapat dipahami.	Artikulasi dan suara kurang jelas namun cerita tidak dapat dipahami.

## 3. Keterampilan melakukan cocok tanam sesuai teknik yang dijelaskan

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Mempersiapkan bibit, pupuk, pot, karung bekas dan alat penyiram.	Mempersiapkan seluruh bahan dan alat.	Mempersiapkan 3-4 bahan dan alat.	Mempersiapkan 1-2 bahan dan alat.	Tidak mempersiapkan bahan dan alat.
2.	Urutan menanam: mencampur media tanam dan pupuk, memindahkannya ke dalam pot, meletakkan bibit dan menutupnya dengan tanah, meletakkan tanaman di tempat yang mendapat sinar matahari.	Melakukan seluruh langkah menanam.	Melakukan 3 langkah menanam.	Melakukan 2 langkah menanam.	Melakukan 1 langkah menanam.

## 4. Mengerjakan test tertulis di buku siswa

- Bobot nilai 2 jika : Jawaban dan alasan tepat
- Bobot nilai 1 jika : Jawaban tepat alasan tidak tepat atau sebaliknya
- Bobot 0 jika : Jawaban dan alasan tidak tepat

Nilai = bobot total x 5

Nilai maksimum 100

## Refleksi

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan.

---

---

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

---

---

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

---

---

## Pengayaan

- Siswa dapat menganalisis nilai moral yang terdapat dalam permainan Goncang Kaleng apabila telah mampu mendemonstrasikan permainan tersebut dengan baik.
- Siswa dapat menanam bibit jenis sayuran lainnya apabila telah mampu menanam bibit cabai/ bawang dengan baik.
- Siswa dapat Menganalisis hasil pencerminan pada permukaan yang tidak rata seperti permukaan sendok atau permukaan air.

## Remedial

1. Guru dapat membimbing siswa dengan menjelaskan secara lisan dan mencontohkan urutan permainan Goncang Kaleng apabila siswa mengalami kesulitan dalam memainkannya.
2. Guru dapat membimbing dan menjelaskan kembali urutan menanam sayuran dengan baik apabila siswa mengalami kesulitan untuk melakukannya.
3. Guru dapat membimbing dan menjelaskan kembali konsep pencerminan bangun datar apabila siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 1.4 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.2 Menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait informasi tentang permainan/dolanan tradisional.
- 4.5.3 Menuliskan jawaban pertanyaan dengan menggunakan huruf tegak bersambung.

Pembelajaran  
4

PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuhan dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

- 3.4.5 Menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah
- 4.4.2 Mempraktikkan bentuk kebersatuhan dalam permainan sederhana 'Estafet Kelereng'.

### PJOK

#### Kompetensi Dasar

- 3.2 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
- 4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

#### Indikator

- 3.2.1 Mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan tradisional.
- 4.2.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan tradisional.

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai permainan tradisional.
2. Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan tradisional.
3. Dengan melakukan permainan tradisional berkelompok siswa mampu menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah.
4. Dengan melakukan permainan tradisional siswa mampu mempraktikkan bentuk kebersatuuan dalam permainan sederhana.
5. Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait informasi tentang permainan/ dolanan tradisional.
6. Dengan membaca teks yang tersedia siswa mampu menuliskan jawaban pertanyaan dengan menggunakan huruf tegak bersambung.

## Media pembelajaran

- Buku siswa, sendok logam dan kelereng

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Membaca

- Kegiatan diawali dengan mengucap salam dan berdoa.
- Siswa melihat kelereng yang dipegang guru dan menyebutkan informasi yang mereka ketahui mengenai benda tersebut.



- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan kelereng. Guru dapat menceritakan kepopuleran kelereng di masa dahulu.
- Siswa membaca teks yang terdapat dalam buku siswa.
- Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dengan tulisan latin sambung yang benar.
- Guru dapat berkeliling memperhatikan tulisan siswa dan membimbing siswa apabila diperlukan.
- Siswa dan guru membahas latihan soal bersama.
- Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai informasi yang terdapat dalam teks.



## Ayo Lakukan

- Siswa berkumpul di lapangan dan mengulang kembali pelajaran sebelumnya mengenai gerak non lokomotor.
- Siswa melakukan gerakan pemanasan sederhana seperti peregangan otot tangan dan kaki.
- Guru mengingatkan kembali mengenai konsep gerak non lokomotor dan menjelaskan tujuan belajar hari ini adalah menguasai gerak non lokomotor dalam permainan tradisional.
- Guru menjelaskan jenis gerakan yang akan dilakukan dalam permainan estafet kelereng adalah memutar, berjongkok dan keseimbangan. Guru mencontohkan teknik yang benar dalam melakukan permainan estafet kelereng.
- Siswa melakukan permainan estafet kelereng sesuai dengan petunjuk permainan yang terdapat dalam buku siswa. Dalam tahapan ini guru dapat melakukan evaluasi KD 4.2. dalam melakukan permainan tersebut siswa tidak diperkenankan berpindah tempat.



Salah satu cara bermain kelereng yaitu setiap pemain membawa dua buah kelereng, kelereng pertama dikumpulkan dalam satu lingkaran. Kumpulan kelereng tersebut kemudian dilempar dengan kelereng lain yang kita miliki hingga ke luar dari lingkaran. Dahulu, orang yang berhasil mengeluarkan kelereng dari lingkaran akan mendapatkan kelereng tersebut. Sebaliknya cara ini tidak dilakukan, karena itu sama saja seperti berjudi. Selain menggunakan teman kita, cara ini membuat kita dijauhi teman.

Permainan kelereng memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah membuat senang-senang berkelepasila dan sikap sportif. Bermain kelereng juga dapat melelahkan tangan untuk melompat ke arah yang tepat. Selain itu, dengan bermain kelereng bersama-sama, akan banyak teman yang kita dapatkan.

→ Dapatkan ilmu dan bersama-sama!

Setelah membaca teks di atas, jawablah pertanyaan berikut!

106 | PELAJARAN 2: PERMAINAN TRADISIONAL DI DUNIAKU

Tulis jawabamu dengan menggunakan huruf latin sambung dalam kolom yang tersedia.

1. Kapan waktu yang tepat untuk bermain kelereng?
2. Apa saja manfaat bermain kelereng?
3. Mengapa tidak boleh mengambil kelereng yang berhasil dikeluarkan dari lingkaran?
4. Siapa saja yang dapat memainkan kelereng?
5. Bagaimana cara yang menarik untuk memainkan kelereng?

- Guru dapat memberikan apresiasi kepada kelompok siswa yang memenangkan lomba estafet kelereng.
- Setelah melakukan permainan estafet kelereng siswa menyebutkan manfaat permainan tersebut.
- Siswa melakukan permainan estafet kelereng sesuai dengan petunjuk permainan yang terdapat dalam buku siswa. Dalam tahapan ini guru dapat melakukan evaluasi KD 4.2
- Guru dapat memberikan apresiasi kepada kelompok siswa yang memenangkan lomba estafet kelereng.
- Setelah melakukan permainan estafet kelereng siswa menyebutkan manfaat permainan tersebut.



### Ayo Amati

- Siswa berdiskusi dan menyebutkan cara supaya dapat memenangkan permainan estafet kelereng.
- Siswa dan guru berdiskusi mengenai sikap-sikap yang dibutuhkan dalam memainkan permainan estafet kelereng.

**Guru menjelaskan konsep kerja sama yang dibutuhkan dalam pekerjaan kelompok. Anggota kelompok dengan beragam latar belakang suku, agama atau jenis kelamin dapat disatukan apabila merasa memiliki tujuan yang sama. Setiap tidak boleh mementingkan diri sendiri dan harus selalu mengedepankan kepentingan bersama. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip bangsa Indonesia yaitu gotong royong.**

### Ayo Lakukan

Tariklah komu permainan membawa kelereng dengan sendok yang digigit?

Permainan tersebut bisa dilakukan ketika peringatan HUT kemerdekaan RI tanggal 17 Agustus. Kali ini, kita akan melakukan permainan estafet kelereng dengan gerakan non-lokomotor. Masih ingatkah kamu beberapa gerakan non-lokomotor yang telah dipelajari sebelumnya?

Buatlah kelompok yang terdiri atas lima orang.

Lakukan langkah-langkah estafet kelereng berikut dengan bimbingan gurumu.

1. Kumpulkan kelereng yang telah dibawa oleh setiap anggota kelompok di atas tanah.
2. Peganglah sendok dengan dua tangan dengan posisi lurus.
3. Berdirilah membentuk sebuah garis. Pastikan posisi tangannya tidak terlalu jauh dan dapat menerima kelereng yang diberikan temannya dengan mudah.
4. Posisi setiap anggota kelompok harus berselang

108 *Indonesia Seluruh Negeri*

- seling berjongkok untuk pemain 1, 3 dan 5. Berdiri untuk posisi 2 dan 4. Perhatikan gambar.
5. Pindahkan kelereng dari satu anggota satu ke anggota lainnya. Anggota yang semula berjongkok boleh berdiri. Posisi dapat berubah apabila kelereng telah diterima. Setiap anggota kelompok tidak boleh berpindah tempat.
  6. Bila kelereng terjatuh, permainan harus diulang dari awal.
  7. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil memindahkan seluruh kelereng dengan waktu tercepat.



Setelah melakukan lomba estafet kelereng, lakukan gerakan senam menggunakan bola sepak tangan. Kamu dapat melakukan gerakan gerak non-lokomotor lain yang memahami kamu pelajar seperti menekuk, mengayun, dan membungkuk.

Jenis 5 Sifatnya, 1. Permainan Tradisional di Daerahku

109

### Ayo Amati

Estafet kelereng dilakukan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok memiliki sifat yang berbeda-beda. Seperti halnya bangsa indonesia yang beraneka ragam karakter masyarakatnya.

Cobalah jawab pertanyaan berikut.

1. Sikap apa yang harus dimiliki setiap anggota kelompok untuk memenangkan perlombaan?
2. Sikap apa yang sebaiknya tidak dimiliki oleh anggota kelompok untuk memenangkan perlombaan?
3. Apa yang seharusnya dilakukan apabila ada salah satu anggota kelompok yang melakukan kesalahan?
4. Apa yang akan terjadi jika setiap anggota kelompok berebut ingin menjadi pemain pertama saja?
5. Sikap apa yang sebaiknya dilakukan apabila mengalami kekalahan dalam permainan estafet kelereng?

110 *Indonesia Seluruh Negeri*

- Setelah memahami pentingnya kerja sama dalam sebuah kelompok, siswa mengerjakan latihan yang terdapat dalam buku siswa. Dalam tahap ini dapat dilakukan evaluasi KD 3.4
- Siswa dan guru berdiskusi mengenai jawaban yang tepat dari pertanyaan tersebut.
- Siswa dan guru menyimpulkan pentingnya kerja sama dalam sebuah kelompok.

**Etsafe!** kerjeng danat kerhasi jika seluruh anggota kelompok bersatu. Setiap anggota kelompok harus menyadari tugasnya masing-masing. Penting sekali bagi setiap anggota kelompok untuk menyalurkan tujuan. Tidak boleh bersikap egois atau memerlukan diri sendiri.



## Rubrik Penilaian

### 1. Keterampilan mempraktikkan kombinasi pola gerak lokomotor dalam permainan tradisional

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Jumlah kelereng	5 kelereng	3-4 kelereng	1-2 kelereng	Tidak ada kelereng terpindahkan
2.	Kecepatan	Tercepat pertama	Tercepat ke 2 dan 3	Tercepat ke 4 dan 5	Tidak mampu melakukan gerakan dan kerjasama
3.	Gerakan benar secara teknik	gerakan sesuai teknik	gerakan sesuai teknik	gerakan sesuai teknik	Seluruh gerakan belum sesuai teknik

### 2. Test pengetahuan menjawab pertanyaan mengenai sikap kerjasama dalam kelompok

- Bobot nilai 2 jika jawaban dan alasan tepat
- Bobot nilai 1 jika jawaban tepat alasan tidak tepat atau sebaliknya
- Bobot 0 jika jawaban dan alasan tidak tepat

Nilai = bobot total x 5

Nilai maksimum 100

### 3. Test pengetahuan menjawab pertanyaan mengenai permainan kelereng

- Bobot nilai 2 jika jawaban dan alasan tepat
- Bobot nilai 1 jika jawaban tepat alasan tidak tepat atau sebaliknya
- Bobot 0 jika jawaban dan alasan tidak tepat

Nilai = bobot total x 5

Nilai maksimum 100

## Refleksi

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan.

---

---

---

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

---

---

---

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

---

---

---

## Pengayaan

- Siswa dapat melakukan bentuk gerak koombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dengan memodifikasi benda menggunakan benda lain seperti sumpit dan bola bekел dengan gerakan yang lebih rumit.
- Siswa dapat menganalisis dan menuliskan berbagai jenis permainan tradisional yang membutuhkan sikap bersatu.
- Siswa dapat membaca berbagai jenis permainan tradisional Indonesia yang unik dan cara memainkannya.

## Remedial

- Guru dapat membimbing siswa untuk melakukan permainan estafet kelereng dengan mempertimbangkan teknik gerak dasar non-lokomotor apabila siswa belum menguasai gerak dasar non lokomotor dalam permainan estafet kelereng.
- Guru dapat membimbing siswa untuk memahami konsep kebersatuan dalam permainan tradisional.
- Guru dapat membimbing siswa untuk memahami isi teks informatif mengenai permainan tradisional kelereng dan menuntun siswa untuk menjawab pertanyaan.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.1 Mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks permainan Gol-golan.
- 4.5.2 Mempraktikkan permainan Gol-golan sesuai dengan petunjuk permainan yang tertera.

### PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatuhan dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

- 3.4.2 Menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah.
- 4.4.5 Mempraktikkan suatu kegiatan yang menuntut adanya kerja sama di sekolah dengan teman-teman dan guru.

### Matematika

#### Kompetensi Dasar

- 3.7 Menemukan sifat simetri bangun datar (melalui kegiatan menggunting dan melipat atau cara lainnya), simetri putar dan pencerminan menggunakan benda-benda konkret.
- 4.3 Menunjukkan hasil rotasi dan pencerminan suatu bangun datar dengan menggunakan gambar.

#### Indikator

- 3.8.1 Mengetahui unsur bangun datar dari gambar yang disajikan.
- 4.3.2 Menggambarkan hasil pencerminan suatu bangun datar.

5  
Pembelajaran

## Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati gambar dalam buku teks siswa mampu mengetahui unsur yang terdapat dalam bangun datar.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu menggambarkan hasil pencerminan suatu bangun datar.
- Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat di dalam teks permainan tradisional.
- Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional sesuai urutan yang tertulis dalam teks informatif.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu menjelaskan manfaat bersatu dalam keberagaman di Sekolah.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan suatu kegiatan yang menuntut adanya kerjasama di sekolah dengan teman-teman dan guru.

## Media pembelajaran

- Buku siswa
- Penggaris dan alat tulis
- Kertas/koran bekas
- Syal/ pita pengikat
- Batu

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Lakukan

- Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa.
- Siswa mengulang pembelajaran sebelumnya mengenai prinsip pencerminan dalam matematika.



Permainan tradisional dapat dilakukan di tempat terbuka maupun tertutup. Permainan yang dilakukan di tempat terbuka umumnya membutuhkan area yang luas seperti lapangan. Contohnya bermain layang-layang, tarik tambang, dan gobek sodor. Beberapa permainan juga dapat dimainkan di dalam kelas atau rumah. Contohnya congliklik, bekel, atau catur.

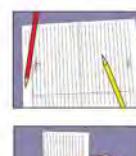
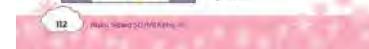
Coba sebutkan permainan lain yang belum disebutkan, baik yang dimainkan di dalam maupun di luar ruangan.

#### Ayo Lakukan!

Salah satu contoh permainan di dalam ruangan yaitu Gol-golan. Cobalah mainkan permainan ‘gol-golan’ bersama seorang temanmu. ikuti petunjuk permainan berikut:



- Siapkan selembar kertas dari buku tulismu dan 2 buah pensil.



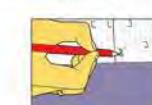
- Bagilah area dalam kertas ke dalam dua area, area untuk kamu dan untuk temanmu.
- Lipatlah kertas tersebut. Tarpa melihat area temanmu, gambarkan 10 gawong sederhana tersebut di seluruh areamu. Begitu pula dengan temanmu.



- Perhatikan letak gawong yang digambar oleh temanmu, gambarkan bola kecil di areamu. Warna bola tersebut dengan tebal.



5. Lipat kertas ke berbagai arah yang memungkinkan bola tersebut jatuh tepat di gawong temanmu. Tebakkan bagian belakang bola hitammu. Lakukan bergantian.



6. Bila bola jatuh tepat di gawong, coretlah gawong tersebut. Kamu akan menang bila dapat menggilir banyak bola secara tepat di area lawanmu.



- Setiap siswa mencari seorang teman untuk bermain gol-golan.
- Setiap pasangan siswa membaca langkah permainan gol-golan.
- Guru dapat meminta salah seorang siswa untuk maju dan mempraktikkan cara bermain gol-golan pada selembar kertas.
- Permainan dilakukan dalam waktu 5 menit. Guru menghitung waktu, agar setiap pasangan siswa dapat memulai permainan bersamaan.
- Setelah bermain, salah seorang siswa dapat diminta menjelaskan apa yang terjadi ketika gambar bola di lipat?



## Ayo Berlatih

- Siswa membandingkan jarak bola ke garis lipatan dan jarak bayangan bola ke garis lipatan.
- Siswa menjelaskan hasil pengamatan permainan gol-golan
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara menggambar hasil pencerminan bangun datar.

**Ukuran bayangan = Ukuran objek**

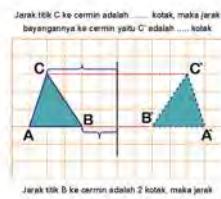
**Jarak bayangan ke cermin = jarak objek ke cermin.**

- Siswa mengerjakan latihan di buku siswa dan menggambarkan bayangan masing-masing objek di lembar yang disediakan.
- Siswa dan guru berdiskusi mengenai hasil pencerminan bangun datar.
- Guru dapat menggunakan papan tulis berkotak atau papan sederhana dari kardus atau karton bekas dan menggambarkan kotak-kotak.
- Setiap siswa dapat saling mengoreksi jawaban temannya.



### Ayo Berlatih

Permainan gol-golan adalah permainan mengenai pencerminan bangun datar lingkaran. Mosh ingatkah kamu mengenai materi pencerminan? Kali ini, kita akan mempelajari pencerminan bangun datar. Untuk menggambar hasil pencerminan sebuah bangun datar, buatlah letak setiap sudut dan sisinya. Perhatikan pencerminan segitiga terhadap sumbu tegak lurus berikut:

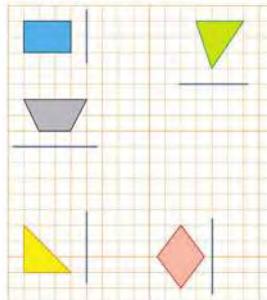


Jarak titik C ke cermin adalah ... kotak, maka jarak bayangannya ke cermin yaitu C' adalah ... kotak

Buku Siswa SD/MI Kelas III

115

Setelah mengetahui cara menggambar hasil pencerminan bangun datar, gambarkanlah hasil pencerminan bangun datar berikut. Warnaillah sesuai warna bangun datar tersebut.



- Perwakilan siswa diminta menunjukkan pembahasan dari masing-masing soal. Siswa lainnya memeriksa jawaban.
- Siswa mengumpulkan hasil latihan dan guru dapat memeriksa hasil kerja siswa.



## Ayo Lakukan

- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kerjasama yang dibutuhkan dalam berbagai kegiatan sekolah maupun masyarakat. Guru dapat menjelaskan berbagai contoh kegiatan sekolah seperti kerjasama siswa dalam mengerjakan piket kelas dan kerja sama guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Dibutuhkan kesadaran akan pentingnya peran masing-masing pihak dalam kerjasama tersebut. Tidak boleh ada pemaksaan kehendak dari salah satu pihak yang merugikan pihak lain.
- Guru menjelaskan lomba permainan tradisional yang akan dirancang dan dikerjakan oleh siswa dan guru. Lomba akan terdiri dari lomba berpindah dengan kertas dan lomba memindahkan batu dengan kaki terikat. Dalam perlombaan tersebut akan dibutuhkan 3 orang penanggungjawab untuk masing-masing perlombaan. Serta akan terdapat 5 kelompok yang menjadi peserta perlombaan.
- Siswa berdiskusi menentukan penanggung jawab lomba, kelompok lomba dan tugas masing-masing dalam perlombaan tersebut. Dalam kegiatan ini guru dapat membimbing siswa untuk bermusyawarah secara damai dalam menentukan peran dan kelompok. Serta membantu siswa menyelesaikan konflik yang mungkin terjadi dalam bermusyawarah.
- Siswa yang bertugas menjadi penanggungjawab lomba mulai mempersiapkan perlombaan di lapangan. Untuk mempersingkat waktu, guru dapat mempersiapkan barang-barang yang dibutuhkan sebelum pembelajaran dimulai.

### Ayo Lakukan

Kamu tentu telah memahami bahwa beberapa jenis permainan tradisional membutuhkan kerjasama. Nah, sekarang kita akan membuat lomba antarkelompok. Beberapa di antara kamu dapat menjadi panitia dan beberapa yang lainnya menjadi pemain. Diskusikan bersama teman-teman dan gurumu mengenai posisimu.

Permainan yang akan diadakan adalah lomba berpindah tempat dengan kertas dan lomba lari terikat. Kamu akan membutuhkan bantuan tiga orang teman yang bertugas untuk mempersiapkan alat lomba, mengawasi perlombaan, dan mencatat skor. Siswa yang lain dapat membentuk lima kelompok untuk berlomba. Perhatikanlah alat yang dibutuhkan dan aturan permainan setiap lomba.

1. Lomba berpindah tempat dengan kertas.

Waktu: 15 menit.

Alat yang dibutuhkan: kertas koran bekas.

Aturan lomba:

- Setiap kelompok diberi kertas dengan jumlah sama banyaknya dengan anggota kelompok
- Seluruh anggota kelompok harus dapat berpindah dari ujung lapangan ke ujung lainnya, dengan memindahkan kertas secara bergilir.

Anggota kelompok tidak boleh keluar dari kertas. Jika terjadi, mereka harus mengulang dari awal.



Ceritakanlah kembali dengan bahasamu sendiri cara melakukan lomba berpindah tempat dengan kertas.

118 Buku Siswa Kelas 2 SD/MI Semester 2

2. Lomba memindahkan batu dengan kaki terikat.

waktu: 15 menit

Alat yang dibutuhkan: lima buah batu untuk setiap kelompok, lima pasang tali (satu pasang untuk setiap kelompok).

Aturan lomba:

- Setiap anggota kelompok dilatih kokinya secara berpasangan
- Setiap pasang akan berlari dari ujung satu, ke ujung lainnya untuk mengambil batu dan kembalikan ke ujung semula
- Setelah sampai, tali pengikat dilepaskan dan diberikan kepada pasangan selanjutnya
- Jika ditengah perjalanan tali terlepas, maka mereka harus mengulang dari awal



Ceritakanlah kembali secara lisan lomba memindahkan batu dengan kaki terikat!

119 Buku Siswa Kelas 2 SD/MI Semester 2

Sementara itu siswa yang akan menjadi peserta lomba dapat bersiap-siap mengatur strategi dan membagi tugas untuk masing-masing anggota kelompok.

- Siswa melaksanakan lomba permainan tradisional. Kelompok siswa yang akan menjadi peserta lomba diminta membawa buku siswa ke lapangan lomba. Kelompok siswa yang menjadi penanggungjawab lomba diminta membawa alat tulis untuk mencatat score.
- Siswa dan guru mendiskusikan sikap kerjasama yang telah terlaksana dalam perlombaan permainan tradisional. Kendala apa yang timbul dalam melaksanakan kerjasama dalam keberagaman. Guru dapat memberikan solusi untuk mengatasi kendala tersebut.



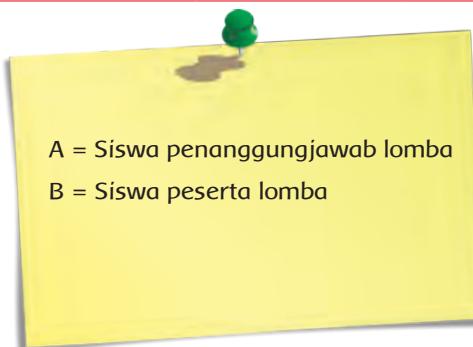
## Rubrik Penilaian

### 1. Keterampilan menggambarkan hasil pencermian

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Letak bayangan	Seluruh titik object terletak di tempat yang benar	Lebih dari 50% titik object terletak di tempat yang benar	Kurang dari 50% titik object di tempat yang benar	Seluruh titik object tidak berada di tempat yang tepat
2.	Bentuk, ukuran dan arah bayangan	Bentuk, ukuran dan arah bayangan sama dengan object	2 dari 3 kriteria benar	1 dari 3 kriteria benar	Tidak ada kriteria yang benar

## 2. Keterampilan melaksanakan kerjasama dalam kegiatan sekolah

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Mampu bekerjasama dengan teman.	A/B = Bekerja sama dengan seluruh teman.	A/B = bekerja sama hanya dengan teman sekelompok (4-5 orang).	A/B = Bekerja samanya dengan teman dekat (2-3 orang).	A/B Tidak dapat bekerja sama dengan teman.
2.	Melaksanakan seluruh peran dengan baik.	A = Berperan dalam persiapan lomba, pelaksanaan lomba dan setelah lomba.  B = Berperan dalam diskusi pembagian tugas, melaksanakan tugas, menerima hasil skor.	A/ B = Melaksanakan 2 dari 3 peran.	A/ B = Melaksanakan 1 dari 3 peran.	A/B Tidak melaksanakan peran apapun.



### Refleksi

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan.

---



---

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

---



---

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

---

---

---

### Pengayaan

- Siswa dapat menjelaskan cara bermain Gol-golan kepada teman-temannya yang belum memahami cara permainan atau menuliskan dan mempraktikkan urutan permainan lain yang mereka ketahui.
- Siswa dapat mengidentifikasi hasil pencerminkan bangun datar dengan berbagai posisi sumbu pencerminkan apabila telah menguasai materi pencerminkan yang tertera dalam buku paket.
- Siswa dapat mengevaluasi dan menuliskan hasil evaluasi tugas yang dilakukannya apabila telah selesai melaksanakan tugas dengan baik.

### Remedial

- Guru dapat membimbing siswa dalam membaca dan memahami teks dan bekerja sama dengan siswa yang menguasai materi dengan baik apabila siswa belum memahami cara bermain gol-golan.
- Guru dapat membimbing dan menerangkan kembali cara menentukan hasil pencerminkan sebuah bangun datang apabila siswa belum menguasai konsep pencerminkan bangun datar.
- Guru dapat menjelaskan kembali dan membimbing siswa yang belum dapat mengerjakan tugasnya dengan baik.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.1 Mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks permainan Lompat Tali Karet.
- 4.5.1 Menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan tepat.

### PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

- 3.4.2 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah.
- 4.4.2 Mempraktikkan managemen dan piket kelas.



### Matematika

#### Kompetensi Dasar

- 3.8 Menemukan unsur dan sifat bangun datar sederhana berdasarkan pengamatan.
- 4.3 Menunjukkan hasil rotasi dan pencerminan suatu bangun datar dengan menggunakan gambar.

#### Indikator

- 3.8.1 Mengetahui unsur bangun datar dari gambar yang disajikan.
- 4.3.2 Menggambarkan hasil pencerminan suatu bangun datar.

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan melihat gambar yang ditampilkan siswa mampu mengetahui unsur bangun datar yang dilihatnya.
2. Dengan melihat gambar yang disajikan siswa mampu menggambarkan hasil pencerminan suatu bangun datar.
3. Dengan membaca teks informatif yang ditampilkan siswa mampu mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam teks permainan.
4. Dengan membaca teks informatif yang ditampilkan siswa mampu menceritakan kembali teks petunjuk melakukan suatu permainan tradisional.
5. Dengan mendengar penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah.
6. Dengan mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mempraktikkan managemen dan piket kelas.

## Media pembelajaran

1. Penggaris dan alat tulis
2. Cat air, kuas dan palet
3. Kertas gambar/ kertas putih bekas
4. Tali karet

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Berlatih

- Kegiatan dilakukan dengan mengucapkan salam dan berdoa.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pencerminan bangun datar tak beraturan.

**Ayo Membaca**

**Lompat Tali Karet**

Tohukoh kamu permainan lompat tali karet? Pernahkah kamu melakukannya? Bacalah cara bermain lompat tali karet berikut, dan ceritakan kembali secara tertulis cara bermain permainan tersebut tanpa membaca kembali teks yang tertera.

Ilmu S.Sulistiyo, J. Pendidikan, Kesiapan di Duniaku. 125

**Langkah-Langkah Permainan Lompat Tali Karet**

1. Siapkan tali karet sepanjang 2-3 meter.
2. Lakukan hompimpa, 2 orang terakhir bertugas memegang tali karet di masing-masing ujungnya.
3. Tali karet akan semakin tinggi, setiap orang harus dapat melaluiinya dan kaki pemain diperbolehkan menyentuh karet.
4. Apabila ada pemain yang gagal melompati tali karet harus berhenti dan berganti memegang tali karet.
5. Pertama-tama tali karet ditegong setinggi lutut dan pusar. Pada tahap ini setiap pemain harus melompatinya tanpa menyentuh tali.
6. Tingkat selanjutnya setinggi pinggang, dada, bahu, telinga dan kepala. Setiap pemain harus melompatinya.

Ilmu S.Sulistiyo, J. Pendidikan, Kesiapan di Duniaku. 126

**Ayo Menulis**

Ceritakan secara tertulis urutan permainan lompat tali karet, tanpa membaca kembali teks di atas. Tuliskan jawabamu di tempat yang tersedia.

Ilmu S.Sulistiyo, J. Pendidikan, Kesiapan di Duniaku. 127

- Siswa mengoleskan cat air pada sehelai daun, kemudian mencetaknya padaselembar kertas kemudian melipat kertas sehingga bentuk object. Sisi kertas yang masih bersih kemudian dilipat ke arah pola daun yang masih basah. Siswa mengamati hasil yang terlihat.
- Guru memotivasi siswa untuk mengungkapkan pertanyaan yang timbul dari krgiatan mengamati.
- Siswa dan guru menganalisis hasil yang tercetak pada kertas, persamaan dan perbedaan object yang dilukis dengan bayangan yang tercetak setelahnya.
- Guru menjelaskan konsep pencerminan bangun tak beraturan. Bentuk bayangan yang terbentuk pada pencerminan bangun tak beraturan akan sama persis dengan dengan objek aslinya. Garis lurus maupun garis lengkung yang terdapat pada objek akan dicerminkan sama persis dengan aslinya.
- Siswa mengerjakan latihan yang terdapat dalam buku siswa. Guru dapat meminta siswa memastikan arah bayangan bangun datar dengan cara melukiskan bentuk dan arah bangun datar yang terdapat pada soal di selembar kertas menggunakan cat air. Kemudian melipat kertas seperti pada percobaan sebelumnya.
- Guru berkeliling untuk memastikan bahwa siswa telah menggambar bayangan bangun datar dengan letak, arah dan ukuran yang benar.
- Siswa dan guru berdiskusi membahas jawaban dari soal yang disajikan serta membuat kesimpulan dari mengenai pencerminan pada bangun tak beraturan.



## Ayo Membaca

- Kegiatan dilakukan dengan mengucapkan salam dan berdoa.



**Kamu Lakukan**

Kamu telah memahami bahwa dalam permainan tradisional dibutuhkan kerja sama untuk mencapai kemenangan. Berbagai kegiatan di sekolah pun membutuhkan kerjasama agar mendapatkan hasil yang baik.

Salah satu kegiatan yang membutuhkan kerja sama yaitu piket kelas. Tentunya di kelasmu telah terdapat jodowi piket bukan? Kamu harus senantiasa memerlukan jodowi yang telah dibuat, agar kelas selalu bersih dan terawat.

Kebersihan sekolah yang harus dijaga selain di dalam ruangan juga di luar ruangan. Kubun sekolah juga harus dibersihkan agar tidak banyak nyamuk yang bertelur. Nyamuk dapat menyebabkan penyakit demam berdarah yang berbahaya. Kali ini kita akan membersihkan kelas dan kebun sekolah.

Berdiskusilah dibawah ini tentang tugas untuk menentukan tugas setiap kelompok. Isikan ke dalam tabel!



**Tugas Kel Kelas**

No.	Tugas	Kelompok Piket
1.		Senin
2.		Selasa
3.		Rabu
4.		Kamis
5.		Jumat
6.		Sabtu

Kamu telah memahami tugas yang harus dilakukan kelompokmu. Diskusikan tugas-tugas tersebut dan isilah tabel yang tersedia. Apabila satu tugas dianggap berat, laksanakan oleh dua atau tiga orang anggota kelompok.

Hari piket : .....

TUGAS	PENANGGUNGJAWAB

1. Apakah tugas seluruh anggota kelompokmu terlaksana?
2. Apa yang menyebabkan tugas membersihkan kelas dan kebun sekolah dapat berjalan lancar?
3. Apa kendala yang kamu hadapi sehingga kegiatan membersihkan kelas dan kebun sekolah tidak dapat berjalan dengan baik?
4. Apa saja kegiatan di sekolah yang membutuhkan kerja sama yang telah kamu lakukan?
5. Dalam kondisi apakah kerjasama tidak boleh dilaksanakan?

- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pencerminan bangun datar tak beraturan.
- Siswa mengoleskan cat air pada sehelai daun, kemudian mencetaknya padaselembar kertas kemudian melipat kertas sehingga bentuk object. Sisi kertas yang masih bersih kemudian dilipat ke arah pola daun yang masih basah. Siswa mengamati hasil yang terlihat.
- Guru memotivasi siswa untuk mengungkapkan pertanyaan yang timbul dari krgiatan mengamati.
- Siswa dan guru menganalisis hasil yang tercetak pada kertas, persamaan dan perbedaan object yang dilukis dengan bayangan yang tercetak setelahnya.
- Guru menjelaskan konsep pencerminan bangun tak beraturan. Bentuk bayangan yang terbentuk pada pencerminan bangun tak beraturan akan sama persis dengan dengan objek aslinya. Garis lurus maupun garis lengkung yang terdapat pada objek akan dicerminkan sama persis dengan aslinya.
- Siswa mengerjakan latihan yang terdapat dalam buku siswa. Guru dapat meminta siswa memastikan arah bayangan bangun datar dengan cara melukiskan bentuk dan arah bangun datar yang terdapat pada soal di selembar kertas menggunakan cat air. Kemudian melipat kertas seperti pada percobaan sebelumnya.
- Guru berkeliling untuk memastikan bahwa siswa telah menggambar bayangan bangun datar dengan letak, arah dan ukuran yang benar.
- Siswa dan guru berdiskusi membahas jawaban dari soal yang disajikan serta membuat kesimpulan dari mengenai pencerminan pada bangun tak beraturan.



## Ayo Membaca

- Guru menunjukkan sebuah tali karet dan menanyakan kepada siswa mengenai pengalamannya bermain lompat tali karet.
- Beberapa perwakilan siswa menceritakan secara singkat pengalamannya bermain lompat tali karet.
- Siswa membaca teks mengenai lompat tali karet hingga memahami isi yang terkandung dalam teks.
- Siswa menceritakan kembali isi teks secara tertulis dalam lembar yang tersedia tanpa membaca teks kembali.



## Ayo Lakukan

- Guru menanyakan kepada siswa apa yang terjadi apabila dalam bermain lompat tali karet semua peserta ingin memegang tali atau sebaliknya tidak ada sama sekali pemain yang mau memegang tali. Atau bagaimana bila lompat tali karet hanya dilakukan oleh satu orang? Guru menjelaskan pentingnya kerja sama dalam berbagai permainan.
- Guru menjelaskan mengenai berbagai kegiatan di sekolah yang membutuhkan kerjasama.
- Siswa dan guru berdiskusi mengenai pembagian tugas untuk setiap kelompok piket.
- Setiap kelompok mendiskusikan tugas untuk anggota-anggotanya dan menunjuk seorang pemimpin kelompok.
- Setiap kelompok siswa melaksanakan tugas yang telah didiskusikan sebelumnya.
- Dalam tahap ini guru dapat melihat keterlibatan siswa untuk mengevaluasi KD 4.4.



Diskusikanlah jawabanmu dengan gurumu! Buatlah kesimpulan mengenai pentingnya kerjasama di lingkungan sekolah!



Iklim 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku

131



Bisa dari kulit hewan ataupun karton. Selain wayang kreasi menjilat, decautan di atas kain juga merupakan contohnya.

Kamu telah mempelajari pencerminan bangun datar beraturan. Bagaimana jika bentuk tak beraturan dicerminkan terhadap berbagai sumbu datar?

Lakukan percobaan berikut!

1. Siapkan sebuah kertas gambar dan daun yang berbentuk unik.
2. Usapkan cat air di atas daun.
3. Letakan daun tersebut di atas kertas. Sisi yang telah diberi cat menghadap ke atas.
4. Lipat kertas dan perhatikan hasil yang terzakat pada halaman sebelahnya.

132 | Buku Siswa Kelas 5 SD/MI

Perhatikanlah contoh pencerminan bangun datar beraturan berikut:



Coba gambarkan hasil pencerminan bangun-bangun berikut:



Kegiatan Bersama Orang Tua

- Dibagi dua menciptakan pencerminan yang dimulai perekat di kain tulis batik malang jenggong oblong

Iklim 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku

133

## Rubrik Penilaian

### 1. Keterampilan menggambar hasil pencerminan bangun datar

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Letak bayangan	Seluruh titik object terletak di tempat yang benar	Lebih dari 50% titik object terletak di tempat yang benar	Kurang dari 50% titik object di tempat yang benar	Seluruh titik object tidak berada di tempat yang tepat
2.	Bentuk, ukuran dan arah bayangan	Bentuk, ukuran dan arah bayangan benar	2 dari 3 kriteria benar	1 dari 3 kriteria benar	Tidak ada kriteria yang benar

### 2. Keterampilan menuliskan kembali teks mengenai lompat tali karet

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Huruf kapital dan tanda baca titik	Menggunakan huruf kapital di seluruh awal kalimat dan titik di seluruh akhir kalimat	Lebih dari 50% kalimat menggunakan huruf kapital di awal kalimat dan titik di akhir kalimat	Kurang dari 50% kalimat menggunakan huruf kapital di awal kalimat dan titik di akhir kalimat	Tidak ada kalimat yang menggunakan huruf kapital di awal dan titik di akhir kalimat
2.	Kesesuaian cerita	Memaparkan seluruh cerita sesuai teks	Memaparkan lebih dari 50% sesuai teks	Memaparkan kurang dari 50% sesuai teks	Tidak memaparkan cerita yang sesuai dengan teks
3.	Penggunaan kata-kata baku	Seluruh kalimat menggunakan kata baku	Lebih dari 50% kalimat menggunakan kata baku	Kurang dari 50% kalimat menggunakan kata baku	Tidak menggunakan kata-kata baku dalam kalimat

### 3. Keterampilan dalam managemen piket dan melaksanakannya

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Mampu bekerjasama dengan teman	Bekerja sama dengan seluruh teman	Bekerja sama hanya dengan teman sekelompok (4-5 orang)	Bekerja sama hanya dengan teman dekat (2-3 orang)	Tidak dapat bekerja sama dengan teman
2.	Melaksanakan seluruh tugas dengan baik dan berinisiatif	Berperan dalam diskusi pembagian tugas, melaksanakan tugas, berinisiatif mengerjakan tugas tanpa diminta	Melaksanakan 2 dari 3	Melaksanakan 1 dari 3 peran	Tidak melaksanakan peran apapun

### Refleksi

1. Hal-hal yang menggambarkan keberhasilan dan perlu dipertahankan.

---



---

2. Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan.

---



---

3. Siswa yang perlu mendapat perhatian, remedial dan pengayaan.

---



---

### Pengayaan

- Siswa dapat menganalisis berbagai benda dengan bentuk tak beraturan yang dijiplak di atas kertas gambar dan ditentukan hasil pencerminkannya dengan berbagai arah sumbu pencerminkan.

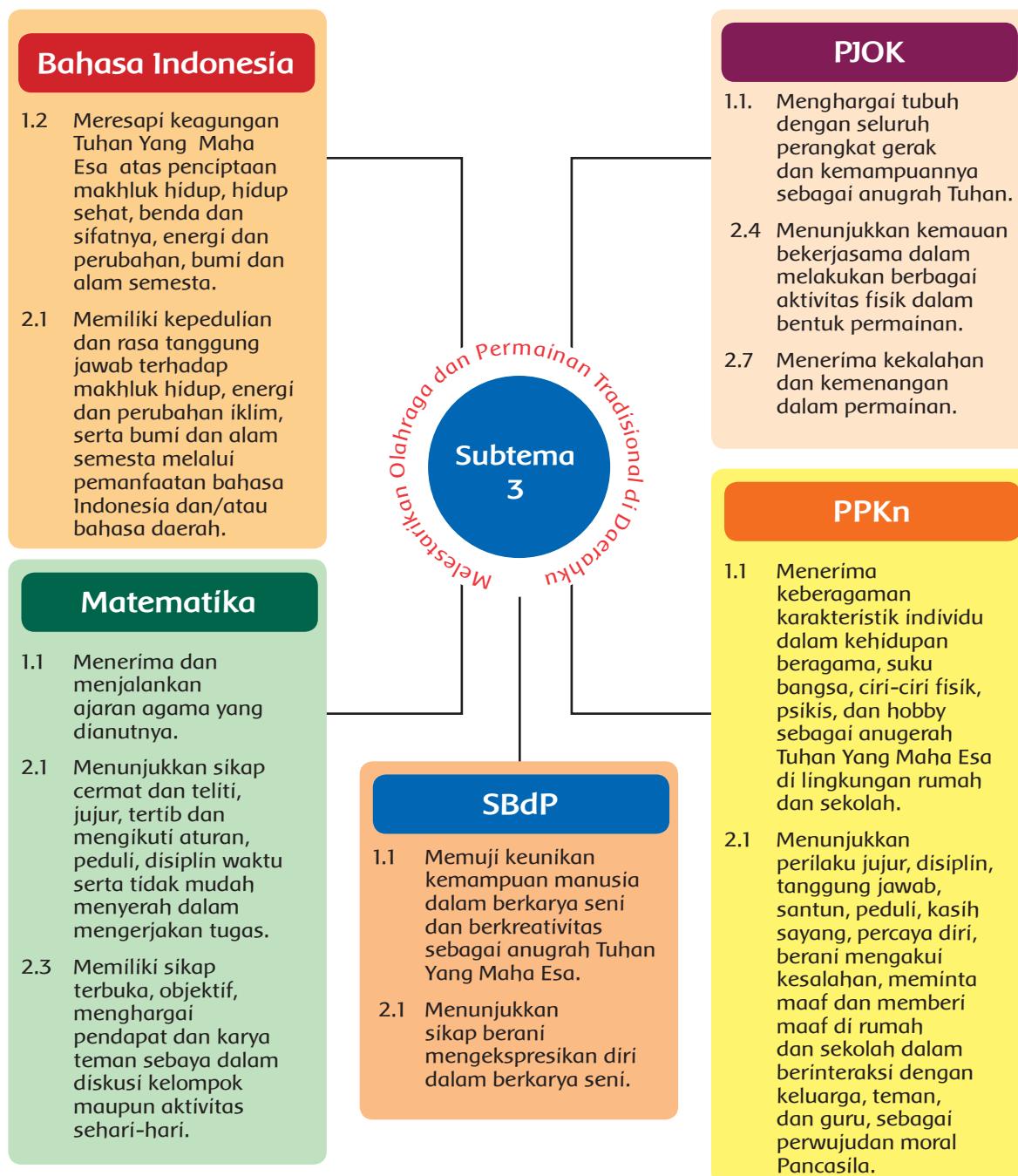
- Siswa dapat menceritakan cara bermain beberapa jenis permainan tradisional lain yang mereka ketahui apabila telah mampu menceritakan cara bermain lompat tali karet.
- Siswa dapat mengevaluasi hasil dan keterlaksanaan tugas yang telah dilaksanakan.

### Remedial

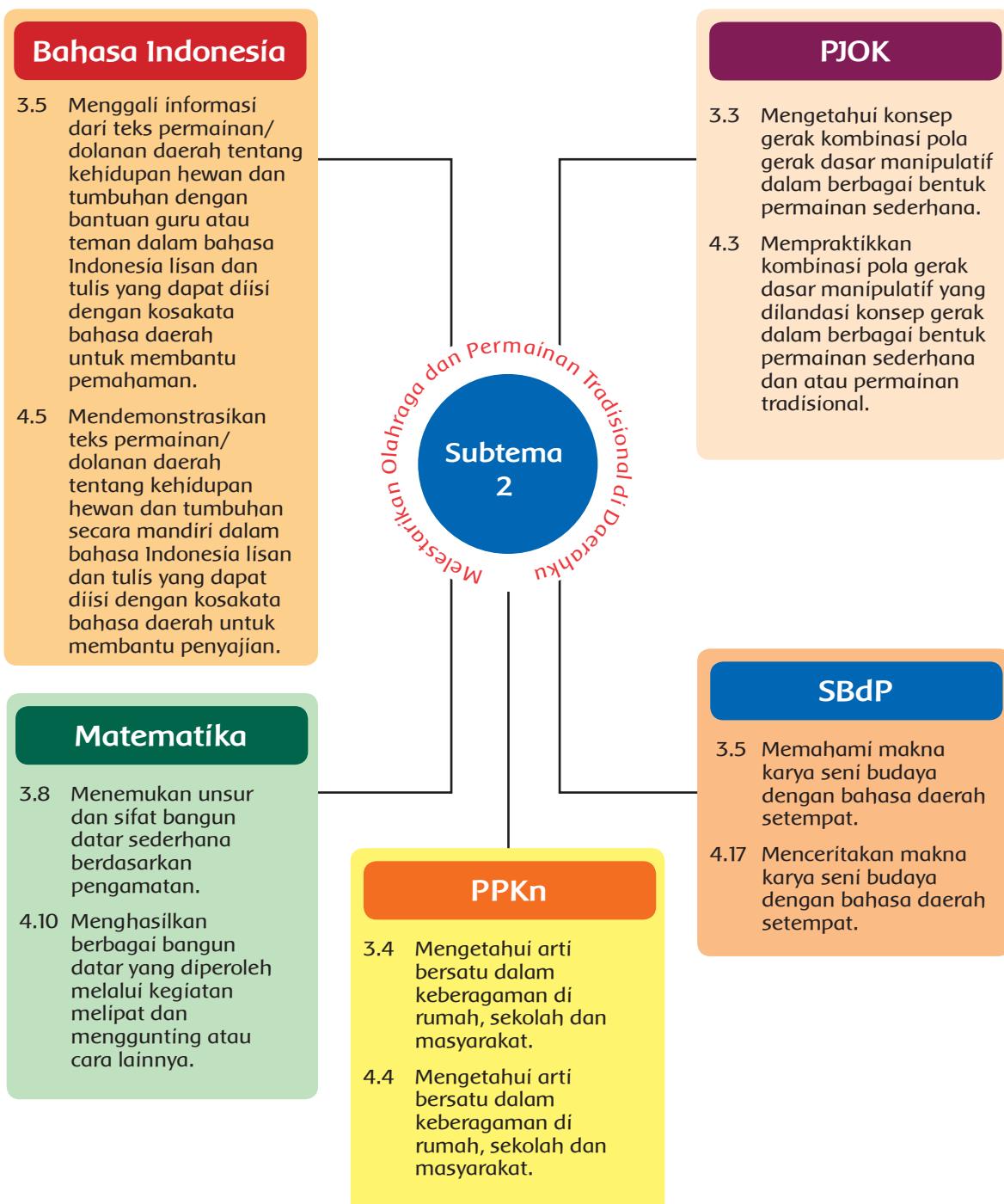
1. Guru dapat membimbing dan menjelaskan mengenai prinsip pencerminkan bangun datar dengan bentuk tak beraturan apabila siswa belum memahami konsep pencarminan bangun datar dengan bentuk tak beraturan.
2. Guru dapat membimbing siswa untuk memahami konsep permainan tradisional sesuai teks yang ditampilkan dengan bantuan siswa lain yang telah mampu menceritakan urutan permainan dengan baik.
3. Guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan tugas dalam kelompoknya dengan baik sesuai dengan pembagian tugas apabila siswa belum dapat melaksanakannya dengan baik.

# Subtema 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku

## Pemetaan Kompetensi Dasar KI-1 dan KI-2



## Pemetaan Kompetensi Dasar KI-3 dan KI-4



# RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN

## Subtema 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku

Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Dikembangkan
 <p>1. Membaca wacana tentang Festival Budaya.      2. Mencari kosakata baru dan artinya.      3. Berdiskusi tentang makna tarian.      4. Menari diiringi lagu "Cublak-Cublak Suweng" / dolanan daerah masing-masing.      5. Mengamati gambar bangun datar.      6. Mengidentifikasi sifat dan unsur bangun datar.</p>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya Diri, Cermat, Tanggung Jawab</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui upaya pelestarian permainan tradisional.</li> <li>Mengidentifikasi seni tari daerah.</li> <li>Mengidentifikasi sifat dan unsur bangun datar.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis kalimat dari kosa kata baru</li> <li>Berkreasi gerakan tarian diiringi lagu dolanan</li> <li>Menggambarkan bangun datar.</li> </ul>
 <p>1. Menyimak penjelasan guru tentang Sepak Takraw      2. Melengkapi tabel informasi tentang sepak takraw      3. Membaca penjelasan tentang Bowling Kelapa      4. Memainkan permainan Bowling kelapa      5. Membaca wacana " Sepotong lidi"      6. Berdiskusi dan menuliskan opini tentang keragaman</p>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Santun, Percaya Diri, Jujur, Teliti, Cermat, Tanggung jawab.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi aturan permainan sepak takraw.</li> <li>Mengenal keragaman olahraga tradisional, yaitu Bowling kelapa.</li> <li>Mengidentifikasi sikap persatuan dalam keberagaman.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melengkapi informasi yang didengar.</li> <li>Mempraktekkan gerak menggelinsingkan bola dalam permainan.</li> <li>Berdiskusi dan menuliskan opini.</li> </ul>
 <p>1. Membaca wacana tentang seni Teater      2. Diskusi kelompok tentang seni teater budaya setempat      3. Membuat pertanyaan dari wacana yang dibaca      4. Bermain peran berdasarkan teks dialog yang diberikan      5. Mengelompokkan bangun datar berdasarkan unsur pembentuknya      6. Menggunting pola bangun datar.</p>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Santun, Percaya Diri, Jujur, Teliti, Cermat, Tanggung jawab.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal seni teater tradisional.</li> <li>Mengidentifikasi unsur-unsur dalam drama.</li> <li>Mengelompokkan bangun datar.</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pertanyaan dari wacana</li> <li>Merancang peran pada drama sederhana.</li> <li>Menggunting pola bangun datar.</li> </ul>



1. Membaca instruksi cara bermain permainan tradisional.
2. Menyampaikan langkah-langkah memainkan permainan tradisional.
3. Membaca wacana tentang persatuan di lingkungan.
4. Menjawab pertanyaan tentang kondisi di lingkungan tempat tinggal.
5. Membaca wacana tentang "Sepakbola Api".
6. Memperhatikan penjelasan guru tentang teknik gerakan pada permainan bola.
7. Mengikuti arahan guru dalam melakukan teknik gerakan pada permainan bola.

**Sikap:**

- Santun, Percaya Diri, Jujur, Teliti, Cermat, Tanggung jawab.

**Pengetahuan:**

- Mengidentifikasi urutan dalam permainan melalui wacana.
- Mengenal contoh sikap persatuan dalam keberagaman.
- Mengenal keragaman olahraga tradisional.

**Keterampilan:**

- Mempresentasikan urutan dalam bermain ular-ularan.
- Menuliskan kondisi persatuan dalam keberagaman di lingkungan tempat tinggal.
- Mempraktekkan teknik bermain sepak bola.



1. Membaca wacana tentang Pacu Jalur.
2. Berdiskusi tentang upaya melestarikan permainan dan olahraga tradisional.
3. Menuliskan kegiatan tentang upaya melestarikan permainan dan olahraga tradisional.
4. mengamati gambar tentang persiapan festival Permainan Tradisional.
5. Memilih kegiatan yang menunjukkan sikap saling tolong menolong.
6. Mengelompokkan bangun datar.
7. Merancang bentuk dari serangkaian bangun datar.

**Sikap:**

- Santun, Percaya Diri, Jujur, Teliti, Cermat, Tanggung jawab.

**Pengetahuan:**

- Mengidentifikasi upaya pelestarian permainan tradisional.
- Mengidentifikasi sikap saling menolong di masyarakat.
- mengidentifikasi bangun datar berdasarkan unsur pembentuknya.

**Keterampilan:**

- Menuliskan kegiatan pelestaraian permainan tradisional.
- Merancang bentuk dari bangun datar.
- Mengelompokkan aktifitas yang menggambarkan sikap persatuan.



1. Mengamati penjelasan dan bentuk undangan.
2. Membuat dan menghias undangan.
3. Memperhatikan langkah-langkah membuat bangun datar.
4. Menghasilkan bangun datar dengan melipat.
5. Membaca wacana "Taspirin".
6. Menuliskan opini tentang kondisi lingkungan sosial.

**Sikap:**

- Teliti, cermat, tanggung jawab.

**Pengetahuan:**

- Mengidentifikasi unsur-unsur pada surat undangan.
- Mengidentifikasi bentuk bangun datar berdasarkan sifatnya.
- Menentukan gagasan pokok dari wacana.

**Keterampilan:**

- Membuat undangan festival.
- Melipat kertas berbentuk persegi menjadi bangun datar yang baru.
- Menuliskan opini.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.2 Menjawab pertanyaan dari teks informasi tentang permainan/dolanan tradisional.
- 4.5.1 Menuliskan kalimat dengan menggunakan kosa kata baru.

### Matematika

#### Kompetensi Dasar

- 3.8 Menemukan unsur dan sifat bangun datar sederhana berdasarkan pengamatan.
- 4.10 Menghasilkan berbagai bangun datar yang diperoleh melalui kegiatan melipat dan menggunting atau cara lainnya.

#### Indikator

- 3.8.1 Menyebutkan unsur-unsur yang ada pada bangun datar yang diamatinya.
- 4.10.1 Membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggambar.

Pembelajaran  
1

### SBdP

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.
- 4.17 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.

#### Indikator

- 3.5.1 Mengidentifikasi karya seni tarí yang berasal dari budaya daerah.
- 4.17.1 Mempresentasikan makna tarian seni budaya dengan bahasa daerah setempat.

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan membaca teks festival budaya, siswa dapat menjawab pertanyaan dari teks informasi tentang permainan/dolanan tradisional.
2. Dengan kegiatan mencari makna kosakata baru, siswa dapat menggunakan kosa kata baru dalam kalimat dengan tepat.
3. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat mengidentifikasi karya seni budaya setempat dengan tepat.
4. Dengan menciptakan tarian yang diiringi lagu dolanan, siswa dapat memaparkan makna tarian dengan bahasa daerah setempat.
5. Dengan mengamati bangun datar, siswa dapat menyebutkan unsur yang ada pada bangun datar.
6. Dengan mengidentifikasi sifat dan unsur bangun datar, siswa dapat membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggambar.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Contoh permainaan tradisional daerah masing-masing, misalnya congklak, bekel, dan sebagainya.
2. Kamus Bahasa Indonesia.
3. Klipung gambar dari koran (ditugaskan sebelumnya) tentang aneka kerajinan tradisional.
4. Karton.
5. Bangun datar yang telah digunting sebelumnya.

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Amati

1. Kelas diawali dengan doa bersama.
2. Guru memperlihatkan kembali salah satu permainan tradisional khas daerah setempat. (seperti gasing, congklak, dll)
3. Siswa mengamati dan menyebutkan nama permainan tradisional yang dibawa oleh guru.
4. Siswa menyebutkan contoh lain permainan ataupun olahraga tradisional yang diketahuinya.

Subtema 3:  
Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku



Semua anak senang bermain. Permainan yang baik adalah permainan yang mengajumu untuk bergerak dan berpikir.

- Setelah itu siswa memberikan contoh permainan dan olah raga modern yang mereka ketahui.
- Siswa berdiskusi dengan guru, manakah yang lebih digemari saat ini, apakah permainan modern ataukah tradisional, perwakilan siswa menyampaikan pendapatnya di depan kelas
- Siswa menyimak penjelasan guru tentang kondisi permainan tradisional yang perlu dijaga kelestariaan, karena banyak hal positif yang bisa diambil dari permainan tradisional. Guru menyampaikan pula bahwa di kota besar, permainan tradisional mulai ditinggalkan karena anak-anak lebih suka bermain video games ataupun menonton TV.
- Siswa membaca teks tentang upaya pelestarian permainan tradisional yang ada di buku siswa, yang berjudul " Festival Rere".
- Siswa diberi waktu untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan teks tersebut, dapat berupa pemantapan pemahaman isi bacaan ataupun kosakata yang belum dimengerti.
- Siswa menjawab pertanyaan yang terkait dengan teks tersebut.



## Ayo Belajar

- Siswa menuliskan kosakata baru di tabel, yang telah di persiapkan di buku siswa. Siswa ditugaskan untuk mencari arti kata tersebut di kamus bahasa Indonesia. Alternatif bisa dengan berdiskusi dengan teman disupervisi guru untuk mencari arti dari kata tersebut.
- Membuat kalimat baru dengan menggunakan kosa kata baru yang didapat.

**Kelahiran 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku**

Permainan tradisional selain mengajarkan untuk bergerak dan berpikir, juga banyak mengajarkan kebersamaan, kerjasama, tenggang rasa dan sikap adil. Permainan tradisional juga menampilkan kebiasaan-kebiasaan baik bangsa kita. Selain itu permainan tradisional menunjukkan ciri khas dan kekayaan budaya masing-masing daerah. Itulah sebabnya mengapa permainan dan olahraga tradisional perlu dipertahankan dan dilestarikan. Permainan modern yang bermunculan memang menarik untuk kita mainkan, namun permainan tradisional tidak boleh kita lupukan. Mari kita lestarikan permainan dan olahraga tradisional, dengan terus memoninkan dan menciptakan permainan tradisional khas bangsa kita.

140 | Penerjemah Siswa Kelas VI MI

**Kelahiran 1: Ayo Anakku**

**Festival Rore**

Ada kegiatan apa dilakukan untuk memeriahkan Hari Anak Nasional? Di kota Denpasar diselenggarakan Festival Rore Bali selama 3 hari. Acara ini dibuka dengan pawai budaya. Lebih dari 1200 anak ikut memeriahkan pawai budaya ini. Mereka menampilkan berbagai permainan anak khas Bali seperti masepit-sepit, manten-antenen, trompong, tajog, dan deduplik. Ada juga pertunjukan ngelawong yang permainannya mengenakan topeng bawor yang unik. Selain itu, juga ada marching band yang dipadu dengan blegajur atau perkuasi tradisional.

Jenis 3 Subtema 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional

141 | Penerjemah Siswa Kelas VI MI

Dalam festival ini, anak-anak bisa mengikuti berbagai perlombaan seperti lomba mewarnai, lomba iluis, permainan tradisional, membuat kerajinan dari barang bekas, lukisan wayang, ukiran kayu, dan lainnya. Melalui kegiatan ini, kita dapat melestarikan permainan tradisional. Anak-anak pun bergembira, berkreasi, dan belajar tentang nilai-nilai budaya daerah unik yang harus dilestarikan.

**Jawablah pertanyaan dibawah ini!**

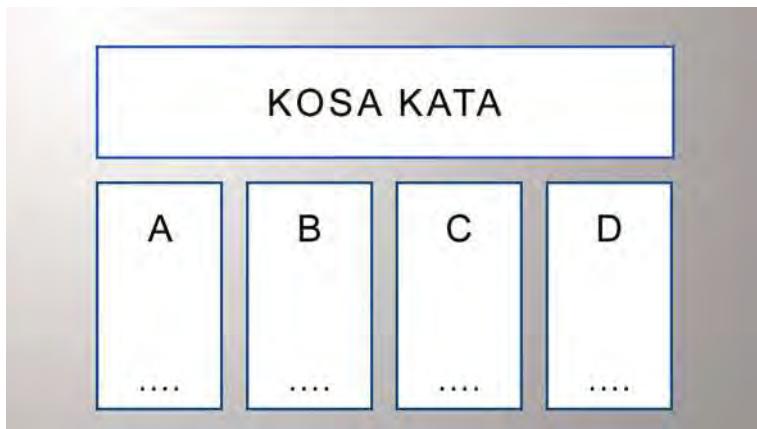
- Di kota manakah Festival Rore dilaksanakan?
- Apa saja permainan tradisional Bali yang ditampilkan?
- Berapa banyak anak yang ikut memeriahkan Festival Rore Bali?
- Apa jenis perlombaan yang dapat diikuti oleh anak-anak dalam festival tersebut?

142 | Penerjemah Siswa Kelas VI MI

## Saran untuk guru

Perbendaharaan kosa kata baru dapat ditampilkan di kelas, sebagai hiasan kelas.

Contohnya adalah sebagai berikut:



## Ayo Amati

1. Kegiatan dilanjutkan dengan siswa diperlihatkan gambar tarian yang ada di buku siswa.
2. Siswa membaca wacana tentang tarian.
3. Siswa mengajukan pertanyaan terkait dengan wacana tersebut.
4. Siswa boleh mengajukan pertanyaan terkait makna tarian. Guru dapat menyampaikan bahwa tarian bukan gerakan tanpa makna. Setiap gerakan dalam tarian mempunyai makna khusus. Ada tarian yang dipersembahkan untuk menyambut tamu, seperti tari Yapong dari Betawi.

5. Apa manfaat diadakannya acara festival budaya?



Kamu telah membaca tulisan tentang Festival Rare. Tuliskan kosakata baru yang kamu dapatkan dari tulisan tersebut.

Carilah artinya di dalam kamus!

Kosa Kata Baru	Arti



Bima Suci Sihotang 3. Melahirkan Dukung dan Perbaikan, Institut

143

Buatlah kalimat dengan menggunakan kata baru yang kamu tuliskan.

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....



Kamu sudah mengenali beragam seni rupa dan musik dari berbagai daerah pada pelajaran sebelumnya. Selain seni rupa dan seni musik, sekarang kita akan mempelajari aneka seni tari dan seni teater tradisional dari berbagai daerah.

Tahukah kamu gerakan tarian mempunyai bermacam-macam arti? Ada tarian yang menceritakan suasana permainan anak, ada juga yang menceritakan suasana kegembiraan, ada pula tari persembahan untuk menyambut tamu.

144 Bima Suci Sihotang 3. Melahirkan Dukung dan Perbaikan

Perhatikan aneka jenis tarian dibawah ini, adakah yang berasal dari daerahmu?



- Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang makna tarian yang ada di buku siswa.



## Ayo Cari Tahu

- Setelah berdiskusi tentang makna tarian, siswa dalam membuat kelompok kecil
- Siswa berdiskusi tentang jenis tarian yang ada di daerah masing-masing.
- Siswa dapat mencari data tentang aneka tarian melalui buku, internet ataupun eksiklopedi di perpustakaan sekolah.
- Siswa menuliskan jenis tarian daerah masing-masing di dalam kotak yang tersedia.
- Perwakilan siswa dapat mempresentasikan jenis tarian yang telah dibuatkan.



## Ayo Lakukan

- Dari kelompok yang telah dibentuk sebelumnya, siswa berkreasi dengan menciptakan gerakan dengan diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng (Pilihan lagu dapat disesuaikan dengan daerah masing-masing)
- Berlatih bersama-sama tarian tersebut dalam kelompoknya. Perwakilan siswa dapat menceritakan makna dari tarian yang diciptakan. (Guru dapat meminta siswa untuk menjelaskan makna gerakannya)
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil kreasiannya di depan kelas.
- Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan siswa-siswinya.

**Ayo Cari Tahu**

Dengan mengenal tarian daerah, kita akan mengetahui kekayaan kebudayaan di daerah kita masing-masing. Diskusikan dengan temanmu, jenis tarian yang berasal dari daerahmu. Tuliskan hasil diskusimu!

**Ayo Lakukan**

Tahukah kamu lagu "Cublak-Cublak Suweng"? Lagu ini mengingat permainan anak tradisional di daerah Jawa Timur. Dengan memainkannya, kita juga melestarikannya. Menariklah bersama temanmu dengan diiringi lagu tersebut. Ciptakan gerakannya sendiri.

**Cublak-Cublak Suweng**

Cublak cublak suweng,  
Suweng tinggelenter  
mambu ketundung godhnel  
Pak empeng feri feri  
Sopo nggauu ndelekoke, sir  
sir, pong dele kopong, sir  
sir, pong dele kopong

Kamu bisa memilih lagu daerahmu sendiri untuk mengiringi tariornmu. Ceritakanlah arti gerakan tari yang kamu ciptakan

**Ayo Berlatih**

Pernahkah kamu memainkan permainan di bawah ini?

Benar, permainan Engklek atau Tapak Gunung! Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi, dengan nama yang berbeda-beda.

Perhatikan bentuk yang ada pada permainan engklek, bangun dotor apa saja yang ada di dalamnya?



## Ayo Berlatih

1. Kegiatan dilanjutkan dengan memperhatikan gambar permainan engklek yang ada dibuku siswa.
2. Siswa mengamati bentuk bangun datar yang ada di buku siswa tersebut. Bangun datar apa saja yang ada di permainan engklek.
3. Siswa menyebutkan bangun yang ada di permainan engklek tersebut.
4. Siswa mengerjakan latihan di buku siswa yaitu mengisi nama bangun datar dan memberikan tanda V jika bentuk tersebut ada pada gambar permainan engklek.
5. Setelah itu siswa mendengarkan penjelasan guru , bahwa hari ini mereka akan mencari tahu sifat-sifat bangun datar tersebut. Guru memperkenalkan istilah sisi dan sudut kepada siswa .
6. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang sifat bangun datar yang dimaksudkan oleh guru.
7. Guru membagi contoh bangun datar kepada siswa.
8. Dalam kelompok siswa mengamati dan berdiskusi tentang banyak sisi dan sudut masing-masing bangun datar.
9. Siswa menuliskan hasilnya di lembar buku siswa.
10. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas
11. Setelah itu siswa membuat gambar bangun datar di tabel yang telah disiapkan.
12. Kelas diakhiri dengan membuat kesimpulan dari sifat bangun datar bersama-sama
13. Kegiatan hari ini ditutup dengan doa penutup

Berikan tanda ✓ jika bentuk bangun datar ini ada pada permainan Engklek

No.	Bangun Datar	Nama Bangun datar	✓
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Tema 3 Subtema 3: Melatihkan Olahraga dan Permainan Tradisional

149

Sekarang, mari kita selidiki sifat-sifat bangun datar dibawah ini. Diskusikan bersama kelompokmu!

	Banyak Sisi: ... Banyak Sudut: ...		Banyak Sisi: ... Banyak Sudut: ...
	Banyak Sisi: ... Banyak Sudut: ...		Banyak Sisi: ... Banyak Sudut: ...



Berdasarkan sifat bangun datar yang telah kita pelajari. Gambarkanlah bangun datar yang diminta!

No.	Bangun Datar	Gambar Bangun Datar
1.	Trapezium	

150. Dikatakan Segitiga atau Belah Ketupat?

2. Persegi	
3. Jajar Genjang	
4. Persegi panjang	
5. Layang-layang	

Tema 3 Subtema 3: Melatihkan Olahraga dan Permainan Tradisional

151



## PENILAIAN

### A. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : Teliti, cermat, Percaya Diri
2. Penilaian Pengetahuan
3. Unjuk Kerja

### B. Bentuk Instrumen Penilaian

#### 1. Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

#### 2. Pengetahuan

- a. Menjawab pertanyaan dari wacana "Festival Rere"
- b. Mengisi Tabel bangun datar
- c. Menyelidiki bangun datar

#### 3. Keterampilan

- a. Observasi: menuliskan kalimat dari kosakata baru

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Siswa mampu menuliskan kata dengan struktur baku ( S-P-O)	....	....
2.	Siswa mampu menggunakan huruf besar dan tanda baca dengan tepat	....	....
3.	Keterkaitan antara kata dengan kalimat	....	....

**b. Observasi diskusi kelompok**

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Siswa mampu menuliskan kata dengan struktur baku ( S-P-O )	....	....
2.	Siswa mampu menggunakan huruf besar dan tanda baca dengan tepat	....	....
3.	Keterkaitan antara kata dengan kalimat	....	....

**c. Rubrik Berkreasi gerak tarian dari lagu Cublak-cublak suweng**

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian gerakan dengan irama lagu	Setiap gerakan sesuai dengan irama lagu	Terkadang kurang konsisten antara gerakan dengan irama lagu	Terkadang kurang konsisten antara gerakan dengan irama lagu walupun telah dibimbing guru	Menari dengan gerakan yang tidak sesuai dengan irama lagu walaupun telah dibimbing guru
2.	Kreativitas gerak	Mampu mengembangkan ritmik dari pola yang disajikan	Hanya mampu memainkan ritmik dari pola yang disajikan, tapi tidak mampu untuk mengembangkan	Mengalami kesulitan dalam meniru ritmik yang disajikan	Tidak mampu sama sekali meniru ritmik yang disajikan

**d. Rubrik menggambarkan bangun datar**

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian gambar dengan bangun datar yang diminta	Semua gambar sesuai	4 Gambar sesuai	3 Gambar sesuai	1-2 Gambar saja yang sesuai
2.	Ketepatan menerapkan sifat bangun datar yang digambar	Semua sifat bangun datar (banyak sisi dan sudut) digambar dengan tepat dengan mandiri	Hanya sebagian sifat bangun datar (banyak sisi dan sudut) digambar tepat dengan mandiri	Hanya sebagian sifat bangun datar (banyak sisi dan sudut) digambar dengan bantuan	Hampir semua sifat bangun datar tidak digambarkan dengan tepat
3.	Kerapihan dalam menggambar	Semua gambar digambarkan dengan rapi dan bersih	Hanya 3-4 gambar digambarkan dengan rapi dan bersih	Hanya 2 gambar digambarkan dengan rapi dan bersih	Semua gambar tidak digambarkan secara rapi dan bersih

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional.
- 4.5.2 Menjelasakan aturan permainan tradisional dalam bahasa Indonesia lisan.

Pembelajaran  
2

### PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

- 3.4.3 Mengidentifikasi manfaat bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
- 4.4.3 Menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat

### PJOK

#### Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
- 4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

#### Indikator

- 3.3.2 Mengidentifikasi konsep menggelinding bola dalam permainan sederhana.
- 4.3.2 Mempraktikkan gerakan menggelinding bola dalam berbagai bentuk permainan.

### Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa menidentifikasi informasi terkait dengan aturan dan cara bermain sepak takraw dengan tepat.
2. Dengan melengkapi tabel informasi tentang sepak takra, siswa dapat menuliskan kembali informasi yang didengar dengan tepat.
3. Dengan membaca wacana " Bowling Kelapa", siswa dapat mengidentifikasi konsep menggelinding bola dalam permainan sederhana.
4. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat mempraktekkan gerakan menggelindingkan bola dalam permainan sederhana.
5. Dengan membaca wacana " Sepotong Lidi" , siswa dapat mengidentifikasi manfaat bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
6. Dengan menuliskan opini tentang keberagaman, siswa dapat menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat.

### Media dan Alat Pembelajaran

- Bola Takraw

### Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



#### Ayo Menyimak

- Guru membuka kelas dengan menunjukkan bola takraw , siswa diminta untuk menyebutkan nama olah raga yang menggunakan bola tersebut .
- Siswa menyebutkan aneka olah raga tradisional yang sebelumnya telah dipelajari.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan hari ini, yaitu melakukan olah raga sepak takraw.

Hari ini cerita: Siti dan teman-temannya diajak oleh Bapak guru bermain sepak takraw. Bagaimana cara bermain sepak takraw? Ayo, dengarkan penjelasan gurumu. Catatlah informasi penting dari penjelasan gurumu!

153

- Siswa menyimak penjelasan guru tentang bagaimana cara memainkan sepak takraw.
- Siswa menanyakan beberapa hal yang belum dipahami terkait peraturan permainan sepak takraw .
- Siswa mengisi tabel informasi tentang sepak takraw yang ada di buku siswa.

**Berikut adalah penjelasan tentang permainan sepak takraw, guru boleh memodifikasi cara penyampaian**



### Sepak Takraw

Sepak Takraw adalah Olah raga yang cara bermainnya seperti bermain sepak bola atau bola voli, tetapi dilakukan di lapangan bulu tangkis. Olahraga ini berasal dari zaman Kesultanan Malaka (1402-1511) dan disebut juga dengan nama sepak raga. Jumlah pemain dalam sebuah permainan adalah tiga orang untuk masing-masing regu. Perlengkapan yang dibutuhkan cukup sederhana, hanya bola yang khusus dan juga jaring lapangan.

Pemain sepak takraw tidak boleh menyentuh bola dengan tangan, mereka hanya boleh menggunakan kaki mereka untuk mengoper bola sehingga sekilas gerakan-gerakan dalam permainan sepak takraw mirip dengan gerakan seni bela diri. Olahraga ini telah sejak lama ‘diperebutkan’ atau diakui sebagai berasal dari negaranya, seperti mulai Malaysia, Laos, Filipina, hingga Thailand.

Walaupun bukti-bukti yang kuat dari pakar sejarah bisa membuktikan bahwa sepak takraw adalah olahraga tradisional yang berasal dari Sulawesi Selatan, tidak akan ada artinya jika kita sebagai rakyat Indonesia tidak mempertahankan dan melestarikannya.



Kamu sudah mendengarkan penjelasan gurumu. Lengkapilah data dibawah ini!

Nama Permainan	:
Asal daerah	:
Jumlah pemain	:
Perlengkapan yang dibutuhkan:	
Cara bermain:	
<b>Ayo Lakukan!</b>	
<b>Mari kita bermain Boling Kelapa!</b> Tok kelah seru dengan permainan sepak takraw, di Bali ada permainan yang dikenal dengan nama Pende. Pende adalah olah raga yang mirip dengan olahraga boling, bola digelindingkan untuk	

154 Buku Guru Kelas III SD/MI Kelompok II

meruntuhkan pin-pin. Anak-anak di Bali memainkannya pada sore hari seputang sekolah atau usai membantu orang tua bekerja di ladang. Bola digantikan dengan kelapa, sedangkan pin-pin diganti dengan bambu sebanyak 12 buah. Siapa yang berhasil membolong bambu polong banyak, maka dia loloh juaranya. Jika susah menemukan kelapa di daerahmu, gunakanlah bololi. Dengan mengenal dan memainkannya kita menjaga permainan ini tetap ada.

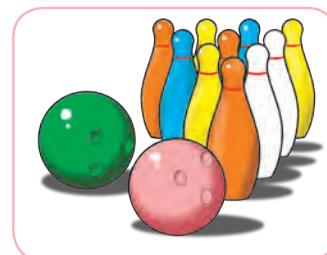
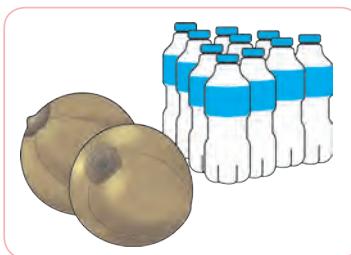


155 Buku Guru Kelas III SD/MI Kelompok II

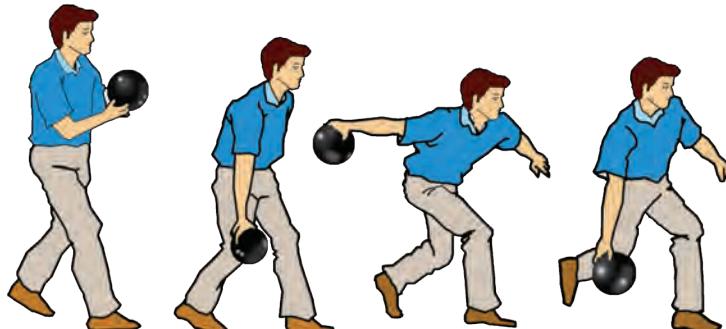


## Ayo Lakukan

1. Kegiatan selanjutnya dilakukan di luar ruangan.
2. Siswa diperkenalkan tentang olahraga Bowling kelapa, guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan pembuka:
  - a. Apakah pernah melihat olahraga bowling sebelumnya?
  - b. Perlengkapan apa yang digunakan dalam permainan bowling?
  - c. Pernahkan siswa mendengar olahraga sejenis bowling yang berasal yang berasal dari bali?
3. Guru menjelaskan tentang olahraga Bowling Kelapa yang berasal dari Bali.
4. Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan mempraktekkan olah raga bowling, jika mudah dapat menggunakan buah kelapa . Jika susah didapat dapat menggunakan bola biasa, bisa bola kaki ataupun bola plastik. Pin dapat menggunakan bambu ataupun pin bowling yang terbuat dari botol plastik.



5. Guru memberitakan contoh cara menggelindangkan bola dengan benar.



**Lidi** atau **Lidi Amatil** adalah permainan tradisional yang dimainkan di rumah sempit atau di halaman depan rumah. Permainan ini umumnya dimainkan oleh dua orang. Pertama, lidi sebanyak lebih kurang 50 batang dilepaskan satu per satu ke arah seseorang yang berjalan di atas lidi atau meja. Dengan menggunakan lidi, para pemain secara bergantian harus mengambil lidi satu persatu tanpa mengerakkan lidi yang lainnya.

**Lidi yang terikat**  
menjadi satu memiliki  
kekuatan lebih besar  
dibandingkan dengan  
sekatang lidi.

156 | Buku Siswa SD Kelas 4

Bacalah cerita berikut ini. Dapatkah kamu melihat pentingnya persatuan melalui cerita ini?

**Sepotong Lidi**

Desa Kemuning adalah sebuah desa yang subur. Di desa itu ada sebuah jembatan besar yang menghubungkan desa Kemuning dengan kota. Setiap hari, warga desa melewati jembatan itu. Suatu hari, jembatan itu robek karena tidak kuat lagi menahan beban. Warga desa itu memilih lima pemuda terpilih di desa untuk memperbaiki jembatan. Ketika pemuda-pemuda pun segera kembali untuk mulai memperbaiki jembatan. Karena setiap pemuda merasa dirinya poling paling, mereka ingin ikut merawat yang dipilih. Akhirnya, mereka pun bertengkar. Kepada desa pun memanggil kelima pemuda. Kepada desa memberi tontonan, siapa saja yang mampu mendokteri sapi lidi agar mendapat penghargaan dan pemuda yang yang lain harus memerintahnya. Satu persatu pemuda mencoba, namun tidak ada yang berhasil.

www.scholastic.id/melestarikan-olahraga-dan-permainan-tradisional

- Siswa menirukan gerakan yang dicontohkan oleh guru.
- Siswa meniru contoh dari guru, guru membantu jika ada yang masih keliru.
- Setelah berlatih, siswa dapat membuat kelompok dan saling berkompetisi. Bagi kelompok yang paling banyak berhasil menjatuhkan seluruh pin, itulah kelompok yang menjadi juara.
- Perhitungan dapat dilakukan dengan penjumlahan, misalkan:

	Pin Yang dijatuhakan	Pin Yang dijatuhakan
Putaran 1	10	9
Putaran 2	12	10

- Kelompok yang paling banyak menjatuhkan pin menjadi juaranya.



### Ayo Amati

- Guru memperlihatkan satu batang lidi dan sebuah sapu lidi.
- Siswa diminta untuk mematahkan satu batang lidi.
- Siswa yang lain diminta untuk mematahkan sapu lidi.
- Siswa dimintahkan pendapatnya, mana yang lebih mudah, mematahkan satu lidi atau sapu lidi (satu ikat lidi).
- Ajak siswa menyimak cerita tentang Sepotong Lidi. Satu orang siswa membaca dengan lantang, sedangkan siswa lainnya mendengarkan.



Kepala desa lalu mencabut satu batang lidi dari sapu tersebut. Ia mematahkaninya dengan mudah. Para pemuda itu protes, mematahkan satu lidi itu pekerjaan mudah.

Kepala desa berkata, "Jika kalian bertengkar, kalian tidak akan dapat menyelesaikan pekerjaan kalian. Kalian akan lelah seperti hanya satu batang lidi Nomur, jika kalian bersatu, kalian akan lebih kuat dan pekerjaan akan mudah selesai."

Para Pemuda itu menjadi sosiir, bahwa persatuan antar pemuda sangatlah penting. Pertengkaran hanya akan membuang waktu saja. Sejak itu mereka bekerjasama menyelesaikan jembatan desa, sehingga dapat kembali digunakan oleh seluruh warga.

Hanya mau bekerjasama dengan teman baik kita saja	
Mendengarkan pendapat teman	





## Ayo Berlatih

- Siswa memberikan pendapatnya, apa yang terjadi jika mereka adalah salah satu dari pemuda dalam cerita tersebut.
- Tuliskan pendapatnya tersebut pada buku siswa.
- Siswa mengerjakan latihan di buku siswa, yaitu memilih aktivitas yang menggambarkan persatuan dalam kehidupan sehari-hari.
- Kegiatan diakhiri dengan mensyukuri kondisi Indonesia saat ini bersama-sama. Masih ada nilai-nilai, namun perlu terus ditingkatkan rasa persatuan di kalangan masyarakat.

### Penilaian Pembelajaran:

#### A. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : Teliti, cermat, Percaya Diri
2. Penilaian Pengetahuan
3. Unjuk Kerja

#### B. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap: Tanggung Jawab, Peduli, Percaya Diri.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Tanggung Jawab				Peduli				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

#### 2. Pengetahuan

- a. Latihan menulis pendapat tentang persatuan .
- b. Menjawab pertanyaan tentang hari Raya di buku siswa



Kisah sepotong lidu menceritakan tentang pentingnya persatuan di antara sesama pemuda.

Tuliskan pendapatmu !

1. Seandainya kamu salah satu dari pemuda dalam cerita tersebut, apa yang akan kamu lakukan agar pekerjaan membangun jembatan dapat cepat selesai ?
2. Berilah tanda centang (✓) jika sikap ini baik diterapkan dalam kehidupan sehari-hari!

Sikap	Pendapatku
Memaksakan ide kita kepada teman-teman	
Mau berdiskusi untuk menyelesaikan masalah	

Jenis Soal Pertama: 3. Menseleksi Pilihan dan Memperbaiki Jawaban

159

- c. Melengkapi hal-hal yang membuat tidur menjadi nyaman.

### 3. Keterampilan

#### a. Rubrik melengkapi informasi yang didengar tentang sepak takraw.

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian data yang ditulis dengan informasi yang didengar	Semua data yang ditulis sama dengan informasi yang didengar	0-1/2 bagian data yang ditulis tepat dengan informasi yang diberikan	Kurang dari 0 data yang ditulis tepat dengan informasi yang diberikan	Tidak ada data yang ditulis tepat dengan informasi yang diberikan.
2.	Kelengkapan informasi cara bermain yang diberikan	Semua informasi yang diberikan lengkap dan sesuai dengan informasi yang diberikan	Hanya 0-1/2 kelengkapan informasi yang diberikan	Kurang dari 0 kelengkapan informasi yang diberikan	Tidak ada informasi cara bermain yang diberikan

#### b. Memainkan bowling

##### Rubrik Memainkan Bola Bowling

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Keterampilan menggelindingkan bola.	....	....
2.	Keterampilan mengikuti aturan gerakan.	....	....
3.	Keterampilan mengenai sasaran.	....	....

#### c. Observasi : Melengkapi tabel sikap yang baik dalam kehidupan

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Siswa mampu memberikan pendapat tentang sikap yang tepat	....	....
2.	Siswa mampu percaya diri menyatakan pendapatnya	....	....

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.1 Membuat pertanyaan untuk menggali informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional dengan kata tanya yang tepat.

### Matematika

#### Kompetensi Dasar

- 3.8 Menemukan unsur dan sifat bangun datar sederhana berdasarkan pengamatan.
- 4.10 Menghasilkan berbagai bangun datar yang diperoleh melalui kegiatan melipat dan menggunting atau cara lainnya.

#### Indikator

- 3.8.2 Mengelompokkan bangun datar berdasarkan unsur pembentuknya.
- 4.10.1 Membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggunting.

Pembelajaran  
3

### SBdP

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Memahami makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.
- 4.17 Menceritakan makna karya seni budaya dengan bahasa daerah setempat.

#### Indikator

- 3.5.1 Mengidentifikasi karya seni teater yang berasal dari budaya daerah.
- 4.17.1 Mempresentasikan seni teater dengan bahasa daerah setempat.

## Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan membaca wacana tentang "Seni Teater", siswa dapat mengidentifikasi karya seni teater yang berasal dari budaya daerah.
2. Dengan berdiskusi kelompok, siswa dapat mempresentasikan seni teater dengan bahasa daerah setempat.
3. Dengan membuat pertanyaan dari wacana yang dibaca, siswa dapat mengali informasi dengan kata tanya yang tepat.
4. Dengan bermain peran, siswa memperagakan dialog dalam drama tentang permainan tradisional.
5. Dengan mengelompokkan bangun datar, siswa dapat mengelompokkan bangun datar berdasarkan unsur pembentuknya.
6. Dengan menggunting pola bangun datar, siswa dapat membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggunting.

## Media dan Alat Pembelajaran

Buku Siswa

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Amati

- Guru membuka kelas dengan pertanyaan apakah siswa pernah menonton atau menyaksikan pertunjukan drama?
- Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa salah satu seni budaya adalah seni teater. Seni teater ini dikenal pula dengan nama lain yaitu drama. Bermain peran merupakan salah satu bentuk pertunjukan teater. Indonesia memiliki banyak teater tradisional dari perbagai daerah.
- Siswa membaca petunjuk tentang teater di buku siswa.

Pada pembelajaran sebelumnya, kita pernah bermain peran. Kita tampil memerankan sebuah tokoh dalam cerita. Bermain peran adalah salah satu bentuk seni teater. Pernahkah kamu menonton pertunjukan teater sebelumnya? Indonesia kaya akan jenis teater. Beberapa jenis teater tradisional adalah sebagai berikut:

1. Pertunjukan Wayang
2. Lenong
3. Ludruk
4. Ketoprak
5. Mamanda

1. Pertunjukan Wayang: Seni teater ini berasal dari Pulau Jawa dan Bali. Tokoh utamanya berupa wayang-wyang yang dimainkan oleh seorang dalang.

2. Lenong: Lenong berasal dari Betawi. Pertunjukan ini kadang diiringi alat musik gembang kromong.

3. Ludruk: Ludruk merupakan seni teater yang berasal dari Jawa Timur. Seluruh pemain dalam pertunjukan ini adalah laki-laki.

4. Ketoprak: Ketoprak merupakan seni teater yang banyak dimainkan di Yogyakarta dan daerah Jawa Tengah. Baheso, busana, dan irungan musiknya memungkinkan adat Jawa.

5. Mamanda: Mamanda adalah seni teater yang berasal dari Kalimantan Selatan. Cerita yang dimainkan berkisah tentang kerajaan, sehingga tokoh yang dimainkan adalah tokoh Raja, Perdama menteri, Ratu, dan Putri.

Dengan menampilkan seni teater pada acara sekolah kita ikut melestarikan seni tersebut. Untuk dapat menampilkan pertunjukan yang bagus, dalam seni teater, kita perlu mempersiapkan cerita, pemeran, busana, tata rias, dan musik yang mengiringi.

Pernahkah kamu menonton salah satu pertunjukan yang disebutkan di atas? Diskusikan bersama temanmu, seni teater tradisional dari daerahmu dan sampaikan di depan kelas!

Kamu dapat mempresentasikannya di depan kelas dengan menggunakan bahasa daerahmu!

- Dalam kelompok, siswa membahas pengalaman mereka menonton seni teater tradisional di daerah masing-masing. Perwakilan siswa dapat menyampaikan atau berbagi pengalaman tersebut kepada teman-temannya.



## Ayo Bertanya

- Setelah menyampaikan pengalamannya, siswa membuat pertanyaan terkait dengan wacana Seni Teater.
- Pertanyaan tersebut dituliskan di dalam kotak yang telah tersedia.
- Siswa menukar pertanyaan yang dituliskan kepada teman.
- Siswa saling menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya.
- Beberapa perwakilan siswa dapat maju ke depan untuk membacakan pertanyaan dan jawabannya.



## Ayo Bermain Peran

- Kegiatan dilanjutkan dengan mendengarkan penjelasan guru bahwa pada hari ini kita akan bermain peran.
- Siswa mengikuti instruksi yang ada di buku siswa, yaitu:
  - ~ Bacalah percakapan di bawah ini dengan teliti.
  - ~ Buatlah kelompok, dan tentukan peran masing-masing.
  - ~ Hafalkanlah dialog dalam percakapan.
  - ~ Peragakanlah di depan kelas.

**Ayo Beritanya**

Buatlah pertanyaan dari wacana tentang seni teater diatas! Tukarkan pertanyaannya dengan pertanyaan temanmu!

Jawablah pertanyaan temanmu dengan tepat!

Pertanyaan 1	Jawaban 1
Pertanyaan 2	Jawaban 2
Pertanyaan 3	Jawaban 3
Pertanyaan 4	Jawaban 4

**Ayo Bermain Peran**

Kita sudah belajar berbagai jenis seni teater tradisional yang ada di Indonesia. Pertunjukan teater atau drama sangatlah menarik untuk ditonton. Sekarang kita akan bermain drama bersama teman-teman. Sebelumnya ikutilah langkah-langkah berikut ini!

- Bacalah percakapan dengan teliti
- Buatlah kelompok dan tentukan peran masing-masing
- Hafalkanlah dialognya.
- Peragakanlah di depan kelas.

**Bekel & Basket**

Di suatu sore yang cerah di halaman rumah Udin, anak-anak berkumpul untuk bermain.

Udin : Hoi teman-teman, cuaca sangat cerah! Kita bermain, yuk!

Siti : Main apa, ya, di cuaca yang cerah ini?

Beni : Aku punya ide! Boggimono kalau kita bermain bola basket saja?

Loni : Bermain basket? Aku tidak suka, oh!

Udin : Beni, kamu suka bermain basket!

Beni : Beni? Ah, itu permainan yang hanya orang-orang suka saja, tak membuat berkeringat. Lebih baik bermain basket!

Udin : Ya, aku setuju dengan Beni

Dayu : Menurutku, bekel dan basket sama-sama serunya!

Loni : Bekel adalah permainan tradisional, kita harus melestarikan permainan tradisional..

Beni : Topi menuntut, bermain basket lebih seru, Loni!

Dayu : Teman-teman, kenapa kita tidak bermain kedua-duanya? Kita dapat bermain basket terlebih dahulu, lalu bermain bekel.

Siti : Ya, kedua-duanya sama-sama menyenangkan untuk dimainkan!

Udin : Sama-sama berawalan huruf "b".

Loni : Sama-sama membutuhkan bola.

Beni : Basket bolanya ukuran besar, kalau bekel ukurannya kecil. Ho... ho... ho...

Loni : Ayo kita siap. Kalau aku menang, kita bermain bekel dahulu, kalau aku kalah, kita bermain basket dahulu..

Beni : Baiklah, Loni!

- Secara bergiliran kelompok siswa menunjukkan kebolehannya dalam berakting di depan kelas.
- Siswa yang lain dapat memberikan komentar atas penampilan kelompok siswa lainnya.



## Ayo Berlatih

- Kegiatan selanjutnya adalah mengelompokkan bangun datar.
- Siswa mengamati bangun ruang yang ada di buku siswa.
- Siswa menyebutkan nama bangun ruang yang ada dibuku siswa.
- Siswa menggunting bangun datar yang ada di lembar buku siswa.
- Siswa mengelompokkan bangun datar yang diguntingknya kedalam dua kelompok, apakah kelompok yang mempunyai sisi 4 atau kan yang bukan.
- Siswa menempelkan bangun datar tersebut ditempat yang tepat di buku siswa.
- Kegiatan diakhiri dengan berdoa penutup kegiatan hari ini.

**Ayo Berlatih**

Perhatikan bangun datar berikut:  
Guntinglah bangun datar di bawah ini lalu tempekan pada kelompok bangun datar yang tepat!

Bangun Datar dengan 4 Sisi	Bangun Datar bukan 4 Sisi
----------------------------	---------------------------

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

• Orangtua mewajibkan pertunjukan tester khas oborh masing-masing. Bila ada kesempatan siswa dapat disiap untuk menyajikan Seni Tester yang ada di oborh setiap...

## Penilaian Pembelajaran

### A. Teknik Penilaian

- Penilaian sikap: Teliti, Cermat, Percaya Diri.
- Penilaian Pengetahuan.
- Unjuk Kerja.

## E. Bentuk Instrumen Penilaian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

## F. Pengetahuan

- Latihan membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan
- Mengelompokkan benda datar berdasarkan banyak sisinya

## C. Keterampilan

- Bercerita seni teater tradisional setempat

### Rubrik Penilaian Bercerita

No.	Kriteria	Baik Sekali		Baik		Cukup		Perlu Bimbingan	
		4	3	2	1				
1.	Kemampuan Presentasi Bercerita.	Siswa bercerita dengan lancar.	Sebagian cerita disampaikan dengan lancar.	Sebagian kecil cerita disampaikan dengan lancar.	Belum mampu bercerita.				
2.	Volume Suara.	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.	Terdengar sampai setengah ruang kelas.	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.	Suara sangat pelan dan tak terdengar.				

b. Bermain Peran

**Rubrik Penilaian Bermain Peran**

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Ekspresi.	Mimik Wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten.	Mimik Wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun tidak konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh sedikit yang sesuai dengan dialog.	Monoton tanpa ekspresi.
2.	Volume Suara.	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.	Terdengar sampai setengah ruang kelas.	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.	Suara sangat pelan dan tak terdengar.

c. Observasi Keterampilan menggunting benda datar

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Siswa mampu menggunting sesuai garis bentuk bidang datar.	....	....
2.	Siswa mampu menempelkan dengan rapi.	....	....

## Pemetaan Indikator Pembelajaran

### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menggali informasi dari teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

#### Indikator

- 3.5.1 Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional.
- 4.5.2 Mendemonstrasikan permainan tradisional dengan bahasa lisan.

### PJOK

#### Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
- 4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional.

#### Indikator

- 3.3.1 Mengidentifikasi kombinasi menendang, menggiring dan menembak bola ke gawang pada permainan sepak bola.
- 4.3.1 Mempraktikkan kombinasi menendang, menggiring dan menembak bola ke gawang pada permainan sepak bola konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan.

Pembelajaran  
4

### PPKn

#### Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.4 Mensimulasikan bentuk-bentuk kebersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

#### Indikator

- 3.4.3 Mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
- 4.4.3 Menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat.

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca instruksi cara bermain permainan tradisional, siswa dapat mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional
2. Dengan menyampaikan langkah-langkah permainan, siswa dapat mendemonstrasikan permainan tradisional dengan bahasa lisan.
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat
4. Dengan menjawab pertanyaan pada lembar kerja, siswa dapat menceritakan pengalaman tentang kerukunan dalam keberagaman di masyarakat
5. Dengan membaca wacana "Sepakbola Api", siswa dapat mengidentifikasi informasi berdasarkan teks.
6. Dengan memperhatikan instruksi guru, siswa dapat mengidentifikasi gerakan menendang, menggiring dan menembak bola dengan tepat.
7. Dengan mengikuti arahan guru, siswa dapat mempraktikkan kombinasi menendang, menggiring dan menembak bola dengan tepat.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Bola tenis.
2. Pemukul kasti.

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Amati

- Kegiatan diawali dengan guru menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah memainkan permainan ular-ularan sebelumnya?

**Bermain Ular-Ularan**

Salah satu permainan anak-anak di Jawa Tengah adalah ular-ularan. Permainan yang biasa dilakukan pada malam hari saat bulan purnama ini sangat menyenangkan.

Cara bermain ular-ularan adalah sebagai berikut:

1. Ajak enam orang atau lebih teman-temanmu.
2. Seorang anak menjadi penangkap ular dan yang lainnya menjadi ular. Caranya dengan berbaris ke belakang sambil meletakkan tangan di pundak teman yang ada di depan.

Sumber: Buku Sekolah Dasar Kelompok Usia Pertama, Jilid Satu | 169

3. Lakukan kompisko untuk menentukan anak yang menjadi penangkap ular. Yang ketahui menjadi penangkap ular.

4. Penangkap ular harus dapat menangkap ekor ular (anak yang paling belakang).

5. Kepala ular harus dapat mempertahankan agar ekor ular tidak tertangkap. Caranya adalah berkelok-kelok untuk menghindari penangkap ular.

6. Jika anak yang paling belakang (ekor ular) tertangkap, maka ia akan menjadi penangkap ular. Begitu seterusnya.

Sumber: Buku Sekolah Dasar Kelompok Usia Pertama | 169

Perhatikan gambar di bawah ini. Urutkanlah gambar sehingga sesuai urutan yang tepat dalam bermain ular-ularan.

- Siswa diminta untuk membaca tentang permainan ular-ularan yang ada dibuku siswa.
- Siswa menjawab pertanyaan guru tentang langkah-langkah yang ada dibuku siswa.
- Siswa melengkapi urutan permainan yang ada di buku siswa.



## Ayo Mengeluarkan Pendapat

- Setelah siswa melengkapi buku siswa, siswa diminta mempersiapkan urutan permainan dengan bahasa lisan.
- Siswa satu persatu maju ke depan kelas untuk menceritakan cara bermain ular-ularan.



## Ayo Berdiskusi

- Setelah bermain ular-ularan, guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang makna permainan ular-ularkan. Diskusikan bagaimana caranya agar dapat terhindar dari tangkapan? Apakah jika kelompoknya bercerai berai akan lebih mudah tertangkap daripada bersatu?
- Guru memperlihatkan ilustrasi di buku siswa tentang kondisi lingkungan tempat tinggal Siti. Siswa mengamati kondisi persatuan yang ada pada gambar.
- Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan pengalaman dilingkungan tempat tinggalnya. Bagaimana keragaman yang ada lingkungan tempat tinggal mereka, apakah mereka mengenal tetangganya? Apakah mereka akan menolong jika ada tetangganya yang mengalami musibah?



Setelah kamu membaca dan mengutukun gambar cara bermain ular-ularan, jelaskan kembali dengan bahasamu sendiri. Sampaikan di depan kelas.



Pada permainan ular-ularan, agar tidak mudah tertangkap, anak-anak yang mendapat giliran menjadi ular harus saling berpegangan dengan erat dan tidak berlari-lari. Mereka harus kompak dan bekerjasama. Itulah yang disebut persatuan.



Siti tinggal di desa. Desa tempat tinggal Siti rukun dan damai. Terciptanya hidup rukun dan damai adalah berkat adanya persatuan dan kesatuan di antara sesama warga. Tetangga Siti berasal dari suku yang berbeda-beda. Agarannya pun berbeda-beda. Setiap warga saling menghormati perbedaan itu. Jika ada tetangga yang sakit, mereka akan saling menjelaskan dan membantunya.

Bagaaimana dengan lingkungan tempat tinggalmu? Apakah kamu mengenal baik tetanggumu?



- Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa dan menuliskan pendapat mereka tentang kondisi persatuan di lingkungan tempat tinggal mereka.
- Perwakilan siswa dapat membacakan hasilnya di depan kelas.



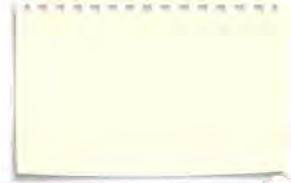
## Ayo Lakukan

- Kegiatan dilanjutkan dengan meminta siswa untuk memberikan contoh permainan yang menggunakan bola besar.
- Siswa diajak untuk membaca wacana yang ada di buku siswa tentang Sepak Bola Api.
- Siswa berdiskusi tentang apa perbedaan olahraga Sepak Bola Api dengan Sepak Bola biasa.
- Siswa memperhatikan gambar yang ada di buku siswa .
- Siswa diajak untuk bermain di luar kelas. Sampaikan bahwa hari ini kita akan bermain bola.
- Siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu.
- Siswa membentuk dua kelompok dan berbaris berbanjar.
- Guru memberikan penjelasan tentang teknik menggiring bola.
- Ada dua jenis teknik menggiring bola yang diajarkan yaitu teknik menggiring dengan menggunakan kaki bagian luar dan kaki bagian dalam.

Ceritakanlah keadaan tempat tinggalmu!

1. Apakah kamu mengenal tetanggamu?
2. Apakah kamu pernah bermain dengan tetanggamu?
3. Pernahkah kamu menolong tetanggamu? Tuliskanlah contoh pertolongan yang kamu berikan pada tetanggamu!
4. Pernahkah kamu ditolong oleh tetanggamu? Tuliskan contoh pertolongan yang diberikan oleh tetanggamu!
5. Apakah kamu pernah melakukan kegiatan bersama tetanggamu?
6. Menurutmu, apakah warga di lingkungannya mempunyai rasa persatuan yang kuat?

Tuliskanlah pendapatmu!



Tema 3: Sosialisme di Masyarakat (Dilema dan Persatuan Tragis)

173

### Ayo Lakukan

Rasa persatuan tidak hanya perlu diterapkan di lingkungan tempat tinggal, namun juga penting diterapkan dalam permainan.

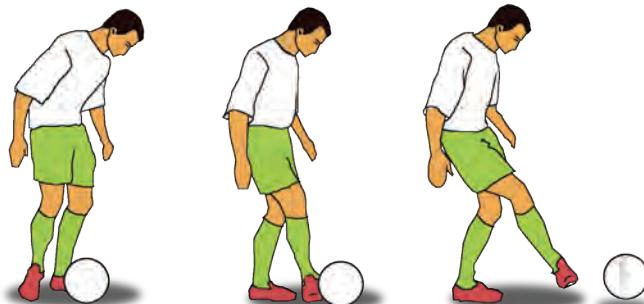
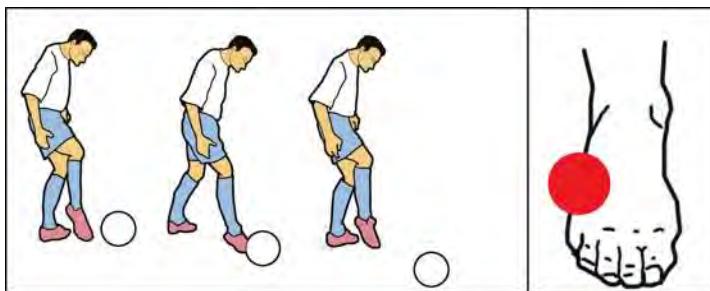
Salah satu permainan yang memerlukan rasa persatuan yang tinggi antar pemainnya adalah sepak bola.

Talukah kamu, di daerah Cirebon, Jawa Barat, ada permainan tradisional yang dikenal dengan nama Sepak Bola Api. Bola yang digunakan terbuat dari batok kelapa yang dilumuri minyak tanah dan dibakar. Permainan ini biasa dimainkan oleh orang dewasa saat malam hari.



174 | Muhamad Syaiful Fitriadi

**Perhatikan gambar di bawah ini:**



- Setelah mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, siswa mempraktikkan teknik menggiring bola.
- Setelah berlatih menggiring bola, siswa membuat dua kelompok besar untuk saling bertanding.
- Kelas diakhiri dengan menyampaikan rasa syukur untuk pemelajaran hari ini.

Permainan dengan bola api terlalu berbahaya untuk anak-anak, mari kita memainkan sepak bola dengan bola biasa.

Lakukanlah pemanasan terlebih dahulu.

Pada permainan sepak bola, kita harus berlatih menendang, menggiring bola, dan menembakkan bola ke gawang lawan.



Kegiatan Bersama Grings Tiba

- Dibakukan dengan orang tua/wanita tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan dengan mengajak pada waktu tertentu. Misalnya, kegiatan yang dilakukan menjelang saat malam hari.

125

## Penilaian Pembelajaran

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian sikap: Teliti, cermat, Percaya Diri.

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4	K 1	C 2	B 3	SB 4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

#### b. Penilaian Pengetahuan

- a. Mengurutkan langkah-langkah bermain ular-ularan.
- b. Menuliskan kondisi persatuan di lingkungan tempat tinggal.

#### c. Unjuk Kerja Keterampilan

##### a. Rubrik menjelaskan langkah-langkah bermain ular-ularan.

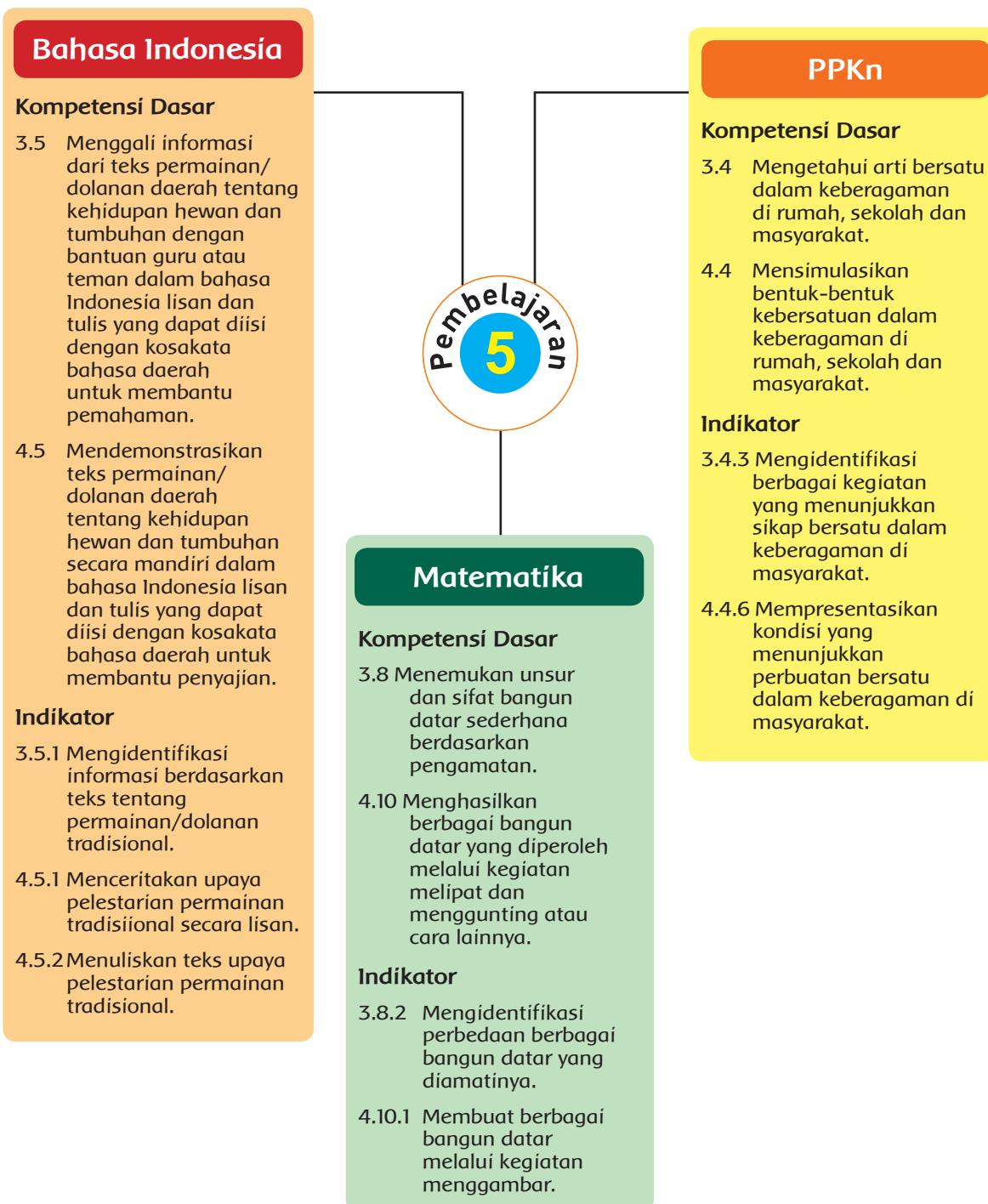
No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Ketepatan mengemukakan langkah-langkah.	Seluruh langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Sebagian langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Sebagian kecil langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Tidak ada langkah-langkah dikemukakan siswa.
2.	Volume Suara.	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.	Terdengar sampai setengah ruang kelas.	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.	Suara sangat pelan dan tak terdengar.

#### b. Memainkan permainan bola

##### Lembar Observasi Permainan Bola

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1	Siswa mampu menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar.	....	....
2	Siswa mampu menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.	....	....

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan Membaca wacana tentang Pacu Jalur, siswa dapat Mengidentifikasi informasi berdasarkan teks tentang permainan/dolanan tradisional.
2. Dengan berdiskusi tentang upaya melestarikan permainan dan olahraga tradisional,siswa dapat menceritakan upaya pelestarian permainan tradisional secara lisan.
3. Dengan mempersiapkan bahan untuk bercerita, siswa dapat menuliskan teks upaya pelestarian permainan tradisional.
4. Dengan memperhatikan gambar tentang persiapan festival Permainan Tradisional, siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
5. Dengan memilih kegiatan yang menunjukkan sikap saling tolong menolong, siswa dapat mempresentasikan kondisi yang menunjukkan perbuatan bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
6. Dengan mengelompokkan bangun datar, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar yang diamatinya.
7. Dengan merancang bentuk dari serangkaian bangun datar, siswa dapat membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan menggambar.



Paci Jalur

Paci Jalur adalah jenis olah raga perahu dayung tradisional yang berasal dari Riau. Perahu yang digunakan memiliki panjang sekitar 25 sampai dengan 40 meter dengan awak perahu sebanyak 40 sampai dengan 60 orang.

Pada awalnya, pacu jalur diselenggarakan di kompung-kompong di sepanjang sungai Kuantan untuk memperingati hari besar Islam. Kini diselenggarakan juga setiap tahun pada bulan Agustus dalam rangkaian peringatan kemerdekaan Indonesia. Pacu Jalur biasanya diadakan di Sungai Batang Kuantan yang pada zaman dahulu hanya digunakan oleh para dayuk dan bangsawan.



Setiap daerah berusaha untuk melestarikan permainan dan olahraga tradisional melalui beragam cara. Ada yang melalui ajang perlombaan, ada juga yang melalui festival.



Diskusikan bersama temanmu, kegiatan apa saja yang ada disekitarmu untuk melestarikan permainan dan olahraga tradisional. Sampaikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelas.



Waktu 3 Sekolah 2, Pembelajaran Diatas Uraian Pembelajaran, Pustaka

177

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Pensil/Krayon warna.
2. Penggaris.

## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Amati

- Kegiatan dibuka dengan sebuah pertanyaan, mana yang anak-anak lebih suka, apakah permainan atau olahraga tradisional ataukah permainan modern.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa permainan modern dan tradisional mempunyai kelebihan masing-masing. Ada olahraga ataupun permainan tradisional yang sudah tidak dimainkan lagi karena berbagai alasan. Berbagai provinsi di Indonesia berupaya untuk melestarikan permainan tradisional dengan mengadakan festival. Contohnya festival yang sudah dipelajari sebelumnya adalah festival Rere di Bali. Salah satu contoh festival yang ada adalah Pacu Jalur.
- Siswa membaca wacana "Pacu Jalur".
- Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru jika ada hal yang kurang jelas dari wacana tersebut.



### Ayo Berdiskusi

- Siswa membentuk kelompok. Siswa berdiskusi tentang upaya pemerintah daerah dalam rangka melestarikan permainan dan olahraga tradisional.
- Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas.

**Ayo Lakukan**

Tuliskanlah kegiatan yang telah kamu ceritakan pada temamu pada tempat di bawah ini. Gundakanlah huruf besar secara tepat!

178 *Ikuti Silabus SD/MI Kelas III*

**Ayo Cari Tahu**

Di Sekolah Edo akan dilaksanakan Festival Permainan Anak. Festival ini akan menampilkan permainan tradisional dari berbagai daerah. Selain itu, ada lomba-lomba permainan tradisional. Setiap anak bekerjasama untuk mempersiapkan festival itu.

Perhatikan gambar persiapan festival di bawah ini!

179 *Ikuti Silabus SD/MI Kelas III*



## Ayo Lakukan

- Siswa menuliskan hasil diskusi di tempat yang telah disediakan.
- Siswa mempersiapkan proses survey. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok.
- Siswa menuliskan dengan memperhatikan huruf besar yang tepat.
- Guru dapat mengingatkan lagi penggunaan huruf Kapital dengan nyanyian:



### HURUF BESAR

Satu-satu diawal kalimat  
Dua-dua awal nama orang  
Lalu nama, hari serta bulan  
Nama Tuhan dan Agama jangan dilupakan

\*Irama lagu "Sayang Semuanya" Cipt. Pak Kasur



## Ayo Cari Tahu

- Kegiatan dilanjutkan dengan pengumuman oleh guru. Bahwa siswa akan mempersiapkan festival sekolah. Festival tersebut akan dilaksanakan minggu depan. Namun sebelum persiapan siswa diminta untuk memperhatikan gambar di buku siswa.
- Siswa mengamati gambar dibuku siswa dan memberikan pendapatnya.
- Guru mengajukan pertanyaan apa yang harus anak-anak lakukan agar persiapan acara berjalan dengan lancar?

Agar persiapan festival berjalan lancar, maka setiap anak perlu bekerja sama dalam mempersiapkannya.

Pilihlah kegiatan yang menunjukkan sikap saling tolong menolong di lingkungan kita.



100 (Buku Siswa SD/MI Kelas 3)



Ayo Amati

Bermain layang-layang sangatlah menyenangkan. Layang-layang merupakan salah satu permainan yang perlu dilestarikan. Setiap tahun ada festival layang-layang. Banyak orang dari berbagai daerah datang untuk mempertontonkan layang-layangnya. Bentuk layang-layangnya pun sangat beragam. Ada layang yang bentuknya 2 dimensi dan ada yang 3 dimensi.

Werna Sri-Sudarmo, S. M., Mengelola Kelas Untukmu dan Pendidikan, Insipidemi

181

- Siswa memberikan pendapatnya.
- Guru menjelaskan bahwa sangat perlu kekompakkan dalam menyelesaikan tugas.
- Siswa dibawah arahan guru berdiskusi apakah siswa pernah mengalami suasana saling tolong menolong di masyarakat?
- Siswa memperhatikan buku siswa dan menyelesaikan latihan dibuku siswa, berupa memilih kegiatan yang merupakan saling tolong menolong di masyarakat,
- Guru meminta siswa untuk menyebutkan gambar apa yang ada di buku siswa , sekaligus mengarahkan siswa jika ada yang mispersepsi terhadap gambar
- Setelah selesai siswa dapat memeriksakan hasil pekerjaannya kepada guru .
- Kegiatan ditutup dengan guru menekankan kembali, bahwa keragaman adalah anugerah yang diberikan oleh Tuhan kepada manusi, oleh sebab itu kita harus menghormati perbedaan yang terjadi diantara kita.



### Ayo Amati

- Kegiatan dilanjutkan dengan mengamati gambar layang-layang yang ada di buku siswa. (Akan lebih baik jika guru membawa contoh layang-layang ke dalam kelas).
- Guru menyampaikan bahwa layang-layang adalah contoh permainan tradisional, yang masih dimainkan sampai saat ini, walalupun peminatnya berkurang.
- Siswa menyebutkan bentuk layang –layang yang dibawakan oleh guru.
- Siswa mengelompokkan bentuk layang –layang yang ada di buku siswa pada kolom yang telah dipersiapkan.

Layangan yang paling unik dan dapat terbang dengan baik akan mendapatkan gelar juara layang-layang .  
Perhatikan suasana festival layang-layang di bawah ini!

Perhatikan bentuk layang-layang yang ada pada gambar. Kelompokkan bentuk bangun datar pada gambar diatas ke dalam tabel di bawah ini!  
Tuliskan nomor layang-layang di dalam kotak yang tepat!

Persegi	Persegi Panjang	Segitiga	Jajar Genjang	Tripleksium	Lingkaran

182 Buku Siswa SD/MI Kelas II

Rancanglah sebuah bentuk dengan menggunakan bangun datar. Gambarlah di tempat yang telah disediakan.  
Selalu cintalah dunia!

Bangun datar yang digunakan:  
Segitiga: ... Persegi: ... Jajar Genjang: ...  
Belah ketupat: ... Persegi Panjang: ...

183 Buku Siswa SD/MI Kelas II

- Kegiatan dilanjutkan dengan siswa merancang bentuk yang terdiri dari aneka bangun datar seperti yang ada di buku siswa. Kemudian siswa melanjutkan dengan menganalisa berapa banyak bangun datar yang digunakan untuk membentuk bangun tersebut.
- Setelah menyelesaikan gambar tersebut, siswa dapat mewarnai dengan menggunakan pínsil warna ataupun spidol.
- Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
- Kegiatan diakhiri dengan guru menekankan kembali, betapa di alam ini kita dapat melihat aneka bentuk bangun datar. Ajak siswa merenungkan bagaimana kalau semua bentuk bidang datar hanya satu bentuk.



## Teknik Penilaian

### 1. Penilaian sikap: Tanggung Jawab, Peduli, Percaya Diri

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Tanggung Jawab				Peduli				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

### 2. Penilaian Pengetahuan

- Memilik kegiatan yang menunjukkan persatuan.
- Mengelompokkan bangun datar.

## 5. Unjuk Kerja

### a. Lembar Observasi Diskusi kelompok membahas kegiatan melestarikan permainan tradisional

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Siswa aktif memberikan pendapat selama kegiatan diskusi berlangsung.	....	....
2.	Siswa mampu menerima pendapat teman dalam kelompok.	....	....
3.	Siswa mampu menghargai hasil keputusan kelompok.	....	....

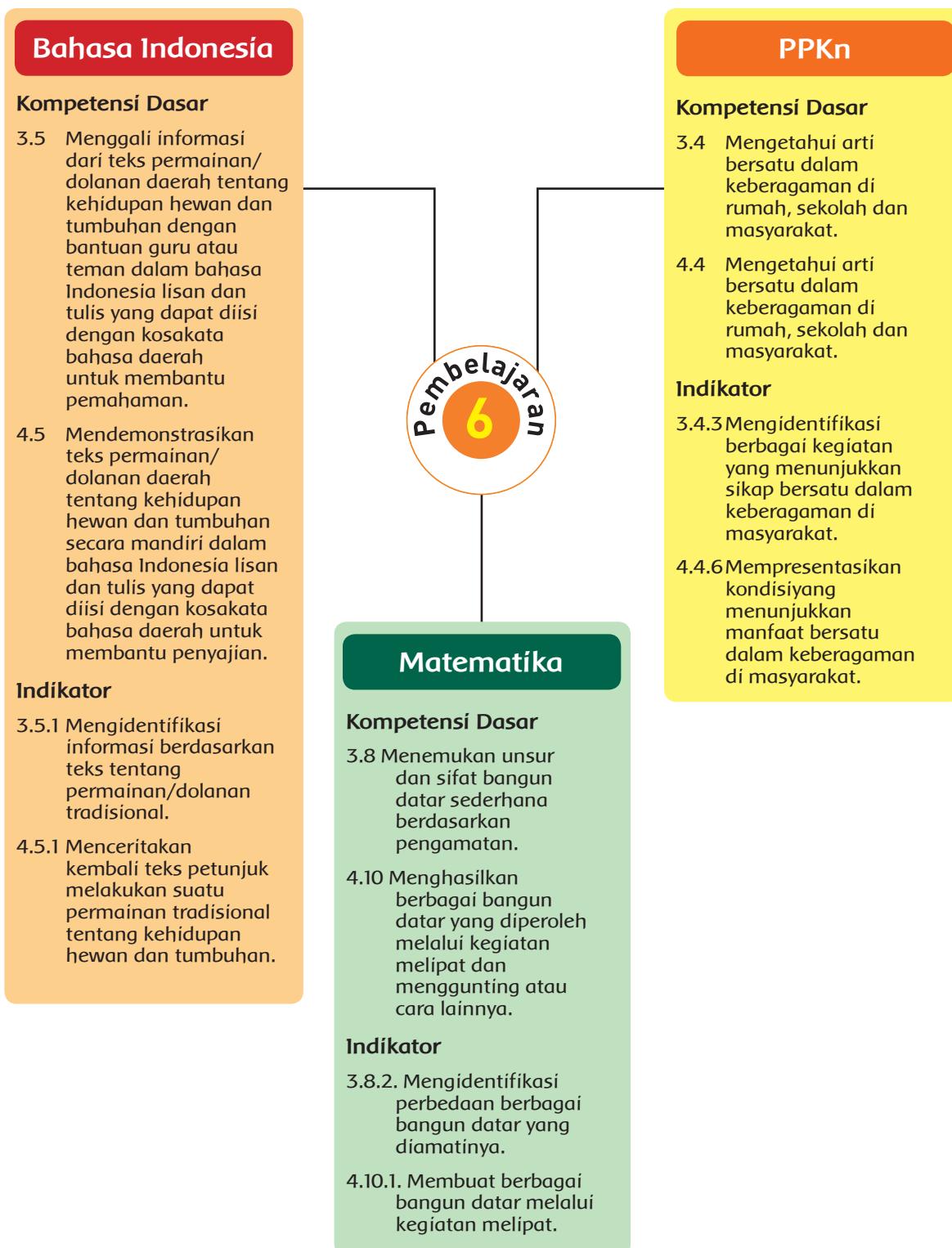
### b. Rubrik Penilaian menulis kegiatan melestarikan permainan tradisional

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi dengan tema tulisan.	Isi tulisan sesuai dengan tema.	Sebagian isi tulisan sesuai dengan tema.	Sebagian kecil isi tulisan sesuai dengan tema.	Tidak ada kesesuaian antara tema dengan isi tulisan.
2.	Ide yang dikemukakan terkait dengan pelestarian permainan tradisional.	Ada minimal 4 ide yang dituangkan dalam tulisan.	Hanya ada maksimal 2 ide yang dituangkan dalam tulisan.	Hanya ada maksimal 1 ide yang dituangkan dalam tulisan.	Tidak ada ide yang dituangkan dalam tulisan.
3.	Penggunaan huruf besar dengan tepat.	Seluruh kata yang tepat ditulis dengan huruf kapital yang benar.	Setengah kata yang tepat ditulis dengan huruf kapital yang benar.	Kurang dari setengah kata yang tepat ditulis dengan huruf kapital yang benar.	Tidak ada kata yang tepat yang ditulis dengan huruf kapital yang benar.

### c. Rubrik Penilaian menggambar bangun datar

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Komposisi gambar.	Komposisi gambar memuat minimal 5 bangun datar.	Komposisi gambar memuat 3-4 bangun datar.	Komposisi gambar memuat 2-1 bangun datar.	Komposisi gambar tidak memuat bangun datar.
2.	Ketepatan gambar bangun datar dengan sifat bangun datar.	Semua bangun datar digambar dengan benar.	Hanya setengah bangun datar digambar dengan benar.	Kurang dari setengah bangun datar digambar dengan benar.	Tidak ada bangun datar yang digambar dengan benar.

## Pemetaan Indikator Pembelajaran



## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati penjelasan dan bentuk undangan, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang ada pada undangan.
2. Dengan membuat dan menghias undangan, siswa dapat menghasilkan undangan untuk orang tua.
3. Dengan memperhatikan langkah-langkah membuat bangun datar, siswa dapat mengidentifikasi bangun datar berdasarkan unsur dan sifatnya.
4. Dengan mengikuti petunjuk melipat, siswa dapat membuat berbagai bangun datar melalui kegiatan melipat dan menggunting.
5. Dengan membaca wacana taspirin , siswa dapat mengidentifikasi berbagai kegiatan yang menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat.
6. Dengan menuliskan opini tentang kondisi lingkungan sosial, siswa dapat mempresentasikan kondisi yang menunjukkan manfaat bersatu dalam keberagaman masyarakat.

## Media dan Alat Pembelajaran

1. Kertas warna
2. Kertas HVS
3. Karton
4. Lem
5. Gunting
6. Gambar kerukunan di masyarakat



## Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



### Ayo Belajar

- Kelas diawali dengan tanya jawab tentang pameran karajinan daerah ataupun pertunjukkan kesenian darerah?
- Guru memberi pertanyaan, apakah siswa pernah menghadiri festival tradisional? Apakah pernah mendapatkan undangan menghadiri sebuah festival?
- Siswa memperhatikan bentuk undangan yang ada di buku siswa.
- Siswa dipandu guru mendiskusikan bagian dari undangan, seperti bagian pembuka, isi dan bagian penutup .
- Guru menjelaskan bahwa undangan harus memuat informasi yang singkat namun jelas.
- Siswa membaca undangan yang tertera dan menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa.
- Siswa memperlihatkan hasil undangannya, dan diperiksa dibawah panduan guru.



### Ayo Lakukan

- Siswa dibagikan kertas warna, kertas HVS dan karton.
- Siswa menuliskan kembali dengan rapi undangan yang telah dibuatnya di kertas HVS.
- Siswa mendengarkan pengarahan guru tentang bagaimana membuat hiasan agar kartu undangan terlihat menarik.
- Siswa membuat bangun datar dengan

**Ayo Lakukan**

Kamu dapat menghias undangannya agar terlihat menarik. Hasilkan dengan menempelkan potongan bangun datar dari kertas warna.

**Ayo Berlatih**

Perhatikan penjelasan gurumu. Kita akan membuat bangun datar dengan menggunakan teknik melipat. Jika kamu dapat melipat bangun datar dengan baik, kamu dapat melipat pakaianmu dengan rapi.

Ikutilah langkah berikut:

1. Buatlah kelompok.
2. Guru akan membagikan kertas lipat sebanyak anggota kelompokmu.
3. Lipatlah kertas lipat sesuai petunjuk.

106 Yuku Siswa SD/MI Kelas III

4. Setelah kamu melipat sesuai petunjuk, kamu akan memperoleh bentuk bangun yang baru.

5. Tuliskan bentuk bangun datar baru yang terbentuk karena lipatan.

6. Tempelkan hasil lipatan di kertas karton, lalu berilah nama bangun datar untuk masing-masing bentuk.

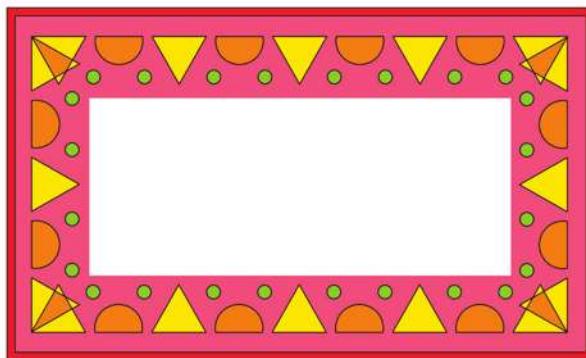
7. Kamu dapat membentuk bangun datar baru dengan cara melipat kertas lipat persegi menjadi bentuk yang baru. Diskusikan dengan teman sekelompokmu.

8. Presentasikan hasilnya di depan kelas.

No.	Jenis Lipatan	Bentuk baru yang dihasilkan
1.	Kertas pertama: A B C D	
2.	Kertas kedua: A B C D	

Theme 3 Subtema 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku 107

menggunakan kertas warna yang diberikan. Arahkan siswa untuk menggambar bangun datar terlebih dahulu di kertas warna, lalu mengguntingnya dan menempelkannya di undangan.



- Siswa diminta untuk membuat bangun datar dari kertas yang diberikan, guru memberikan pengarahan, seperti pola bangun datar yang ada dipertemuan sebelumnya.
- Arahkan siswa untuk menggunakan penggaris ataupun lipatan sebagai penanda garis agar rapi.
- Siswa harus membuat bangun datar sebanyak-banyaknya.
- Siswa menjelaskan bangun datar yang dihasilkannya.
- Siswa menempelkan bangun datar yang dihasilkannya di lembar yang telah dipersiapkan.



### Ayo Berlatih

- Kegiatan diawali dengan siswa Siswa dibagi kedalam 5 kelompok.

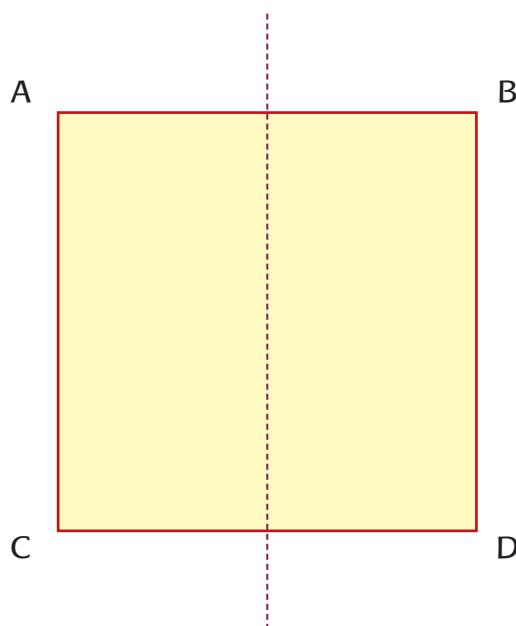
3. Kertas Ketiga: langkah 1 langkah 2.	
4. Kertas Keempat: langkah 1 langkah 2.	
5. Kertas Kelima: langkah 1 langkah 2.	

#### Ayo Pikirkan

Bagaimana kondisi kelompokmu dalam membuat bangun datar? Jika ada anak di kelompokmu tidak bekerja, dapatkah kamu menyelesaikan tugas dari gurumu dengan baik dan cepat?

188 | Buku Guru Kelas III SD/MI

- Siswa memperhatikan guru tentang pola lipatan, guru menyampaikan bahwa simbol garis putus-putus menyatakan garis lipatan, contohnya adalah sebagai berikut.



- Setiap siswa mengambil kertas lipat sebanyak 5 lembar dengan warna yang berbeda.
- Siswa mengikuti instruksi yang ada di buku paket, yaitu sebagai berikut.
  - Lipatlah kertas lipat seperti petunjuk di bawah ini.
  - Setelah siswa melipat sesuai petunjuk. Siswa akan memperoleh bentuk bangun yang baru.
  - Siswa Tuliskan bentuk bangun datar baru yang terbentuk karena lipatan.
  - Tempelkan hasil lipatan di kertas karton, lalu dan berilah nama bangun datar untuk masing-masing bentuk.
  - Siswa dapat membentuk bangun datar baru dengan cara melipat kertas lipat persegi menjadi bentuk yang baru. Diskusikan dengan teman sekelompokmu.
  - Siswa mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Ingatkah kamu tentang pentingnya persatuan? Di rumah, di sekolah, dan masyarakat, rasa persatuan diperlukan agar suasana menjadi tenang dan damai.

Persatuan dimasyarakat dapat dilihat dari Persaudaraan dimasyarakat ketika ada warga lain yang membutuhkan. Perhatikan cerita di bawah ini.

#### Taspirin

Taspirin adalah anak berusia 12 tahun. Ia hidup bersama ketiga adiknya Dandi, Rhonti, dan Daryo di dusun Pisanwahon di Bonynes, Jawa Tengah. Ibu Taspirin dan adik-adiknya telah lama dititipkan oleh ibunya.

Satinah, ibu Taspirin, meninggal dunia di usianya yang ke 37. Ayah mereka, Kuswito, yang berusia 42 tahun, sedang merantau ke Kalimantan. Dia bekerja di pabrik kayu. Taspirin mempunyai satu kakak, yaitu Nafirin. Dia mengakui ayah mereka bekerja di Kalimantan. Setiap pagi Taspirin harus menyiapkan makanan untuk ketiga adiknya. Setelah itu, ia memerlukan dan menyusipi adiknya yang terkecil. Taspirin berhenti bersekolah sejak kelas tiga SD karena harus mengurus ketiga adiknya itu. Ia bekerja sebagai buruh tanah untuk menghidupi mereka.

Cikalbakal Atasi Kompetisi.com

Hanya 3 Siswa yang Dapat Memperoleh Cerdas dan Pintar dalam Pertemuan ini

**189**



## Ayo Pikirkan

- Siswa diminta untuk membaca wacana yang berjudul "Taspirin".
- Siswa yang lain menyimak bacaan tersebut.
- Guru mengajak siswa untuk memberikan pendapatnya apakah kondisi seperti Taspirin pernah terjadi di daerah mereka.
- Setelah memberikan pendapatnya, siswa diminta untuk menuliskan pendapat mereka, jika ada warga seperti Taspirin di lingkungan tempat tinggal mereka, apa yang akan mereka lakukan.
- Kegiatan di akhiri dengan guru mengajak siswa untuk mensyukuri nikmat yang telah diberikan dengan cara menolong orang lain sebagai bentuk rasa syukur tersebut.

Jika kamu adalah warga yang tinggal di daerah yang sama dengan Taspirin, apa yang akan kamu lakukan? Tuliskanlah idemu di bawah ini:

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Mendekati kondisi perusakan di lingkungan sekitar. Orang tua memerlukan kondisi tersebut direktur operah ads yang memerlukan perbaikan dan pentingnya sikap kepedulian dan sayang terhadap lingkungan.

190 Buku Siswa SD/MI Kelas III

## Penilaian

### 1. Penilaian sikap: Teliti, Cermat, Percaya Diri

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

### 2. Penilaian Pengetahuan

- Menjawab pertanyaan tentang undangan.
- Mengisi latihan bentuk bangun datar baru yang diperoleh dari hasil melipat.

### 3. Rubrik Keterampilan Menghias undangan

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Bangun Datar yang digunakan .	Menggunakan minimal 4 bangun datar.	Hanya menggunakan 3 jenis bangun datar.	Hanya menggunakan 2 jenis bangun datar.	Hanya menggunakan 1 jenis bangun datar.
2.	Kerapihan.	Semua bentuk digunting dan ditempel dengan rapi.	Hanya setengah bentuk digunting dan ditempel dengan rapi.	Kurang dari setengah bentuk digunting dan ditempel dengan rapi.	Tidak ada bentuk yang ditempel dan digunting dengan rapi.
3.	Kreativitas.	Kreatif dalam 3 aspek : bangun datar, ukuran dan susunan.	Kreativitas hanya ditunjukkan dalam 2 aspek saja.	Kreativitas hanya ditunjukkan dalam 1 aspek.	Tidak menunjukkan kreativitas.

### 4. Lembar Observasi Diskusi Kelompok

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat
1.	Siswa mampu mengikuti petunjuk melipat secaramandiri.	....	....
2.	Siswa mampu mengidentifikasi bentuk bangun yang baru secara mandiri.	....	....

### 5. Kegiatan menuliskan pendapat tentang kepedulian sosial

#### Rubrik Penilaian menggambar bangun datar

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan tema.	Jawaban sesuai dengan tema yang diberikan.	Hanya setengah jawaban sesuai dengan tema yang diberikan.	Kurang dari setengah jawaban sesuai dengan tema yang diberikan.	Tidak ada jawaban yang sesuai dengan tema.
2.	Keragaman ide.	Memberikan 5 ide yang berbeda sesuai dengan tema.	Hanya memberikan 3-4 ide yang sesuai dengan tema.	Hanya memberikan 2 ide yang sesuai dengan tema.	Tidak ada ide yang diberikan.

## Pertemuan 1

Survey Minat Siswa Terhadap "Permainan Tradisional Daerahku Paling Diminati"

1. Sikap: Teliti, tanggung jawab
2. Pengetahuan: Mengetahui minat siswa terhadap Permainan dan Olahraga tradisional
3. Keterampilan:
  - a. Mengkomunikasikan pertanyaan terkait tema
  - b. Menyajikan informasi dalam bentuk grafik
  - c. Menghitung komposisi permainan/olahraga yang paling diminati oleh siswa

### Langkah kerja

1. Membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa ( dapat menyesuaikan dengan jumlah siswa yang ada di kelas )
2. Dalam kelompok, siswa mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan.
3. Membuat bagan di kertas dan daftar pertanyaan , contoh seperti dibawah ini (dapat dikembangkan sesuai kebutuhan)

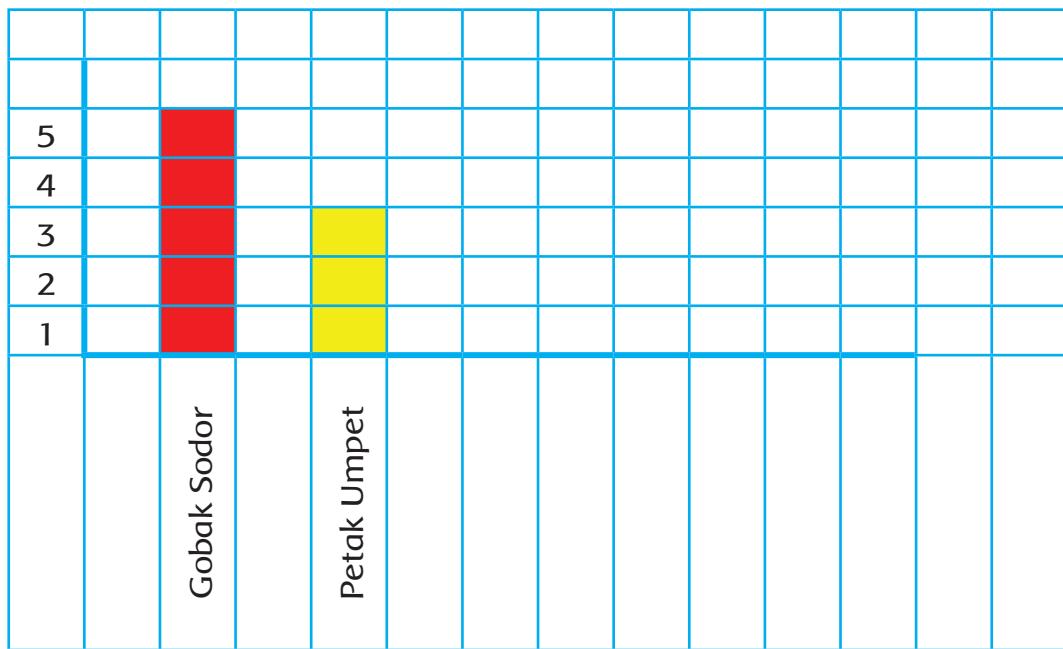
No.	Nama Siswa	Permainan/ Olahraga Tradisional Yang Paling diminati	Alasan

### Daftar pertanyaan:

- Apakah kamu pernah memainkan permainan atau olahraga tradisional ?
- Permainan /olahraga tradisional apa yang paling kamu sukai ?
- Apa alasannya ?

1. Membuat laporan dari survey yang dilakukan dalam bentuk grafik batang

Contohnya adalah sebagai berikut :



2. Melengkapi laporannya dengan mengisi pertanyaan berikut:
  - a. Permainan yang paling diminati adalah : .....
  - b. Permainan yang paling sedikit diminati adalah .....
  - c. Alasan mengapa permainan tersebut paling diminati adalah .....
3. Mempresentasikan hasil survei di depan kelas.

## Pertemuan 2

### 1. Membuat Klipung tentang Aneka Permainan Tradisional di Indonesia

1. **Sikap:** Teliti, Mandiri, Tanggung Jawab
2. **Pengetahuan:** mengetahui aneka Permainan/ Olah Raga Tradisional
3. **Keterampilan:** Menyajikan informasi dalam bentuk kumpulan gambar dan tulisan

#### **Langkah Kerja:**

1. Kegiatan dilakukan berkelompok ( 2-3 siswa /per-kelompok)
2. Siswa mendapatkan undian , yang isinya daerah yang akan mereka gali kekayaan Permainan dan Olah Raga tradisionalnya
3. Undian tersebut sudah sebelumnya disiapkan oleh guru, berupa nama-nama provinsi di Indonesia ( Disarankan pembagian daerah sudah dilakukan beberapa hari sebelumnya ,agar siswa mempunyai waktu untuk mencari bahan klipung di rumah )
4. Siswa menempelkan gambar permainan/olahraga tradisional yang dimilikinya, dan menuliskan aturan permainannya
5. Gambar dapat ditempelkan di kertas A4. Setelah selesai siswa dapat membuat Sampul depan dan dijadikan dalam bentuk buku.

### 2. Pertunjukkan Teater Kelasku

#### **Langkah kegiatan**

1. Siswa dibagi kedalam 2 kelompok besar
2. Setiap kelompok berdiskusi cerita yang akan mereka mainkan
3. Kelompok menentukan perannya masing-masing
4. Siswa berdiskusi menentukan dialog di dalam drama yang hendak ditampilkan . Akan lebih baik jika drama yang ditampilkan adalah cerita dari daerah masing-masing, contohnya legenda setempat.
5. Siswa berlatih memerankan peran tersebut.
6. Mempersiapkan kostum yang akan digunakan dan perlengkapan yang harus dibuat.
7. Membuat undangan untuk orangtua.
8. Siswa mempertontonkan hasil latihna kepada orang tua di sekolah pada hari Jumat.

## Pertemuan 3

### 1. Persiapan Festival Olahraga Tradisional Antar Kelas dan Pameran Permainan Tradisional

1. **Sikap:** Teliti, Mandiri, Tanggung Jawab

2. **Pengetahuan:**

- a. Mengetahui cara pengambilan keputusan dalam musyawarah dan mufakat
- b. Mengetahui proses persiapan mengadakan sebuah ajang festival permainan dan olahraga tradisional
- c. Mengetahui pentingnya menghargai pendapat orang lain dan berkomitmen terhadapa keputusan bersama

3. **Ketrampilan:**

- a. Menyatakan pendapatnya dalam komunikasi lisan
- b. Mengambil keputusan yang merupakan hasil musyarah dan mufakat

4. **Langkah kerja :**

1. Seluruh siswa berkumpul, guru menjelaskan tentang tujuan pertemuan hari ini, yaitu mendiskusikan persiapan festival Olahraga dan Permainan antar kelas
2. Siswa berdiskusi dan membagi peran siapa yang ingin turut serta dalam lomba olahraga dan mana yang akan ikut dalam lomba permainan tradisional

### 2. Membuat Poster Festival Olah Raga dan Permainan Tradisional

**Kompetensi yang dinilai :**

**Sikap: Kemandirian , teliti dan percaya diri**

5. **Pengetahuan:** Mengetahui cara menginformasikan kegiatan dalam bentuk poster
6. **Keterampilan:** Membuat Poster terkait dengan tema Festival Olah Raga dan Permainan Tradisional

7. **Langkah Kerja**

1. Siswa memperhatikan contoh poster yang di bawa oleh guru
2. Siswa diberikan kesempatan bertanya tentang hal yang terkait tentang poster
3. Siswa memberikan pendapatnya tentang informasi apa yang harus tercantum di dalam poster mereka
4. Siswa dalam kelompok membuat poster, ukuran dapat menyesuaikan dengan bahan yang ada, dapat di kertas A3 ataupun setengah kertas karton manila
5. Siswa melengkapi posternya , bisa diberi warna dengan menggunakan crayon ataupun spidol

**Membuat Motif hias khas daerah dengan menggunakan Bidang Datar**

**Kompetensi yang dinilai :**

1. Sikap: Kemandirian , teliti dan percaya diri
2. Pengetahuan:
  - a. Mengenal ragam motif tradisional daerah
  - b. Mengenal aneka bangun datar dan sifatnya
3. Keterampilan :
  - a. Menghasilkan bangun datar dengan teknik melipat dan mengunting
  - b. Merancang motif hias daerah dengan menggunakan bangun datar
4. Langkah kerja:
  1. Siswa memperhatikan motif khas daerah , baik itu dalam rumah tradisional, motif kain dsb. ( Siswa boleh ditugaskan sebelumnya untuk membawa contoh motif daerah masing-masing )
  2. Siswa membuat rancangan motif di kertas gambar, namun motif yang dibuat harus memadankan beraneka bangun datar
  3. Siswa memperlihatkan rancangan kepada guru, guru diperkenankan untuk memberikan masukan .
  4. Siswa mempersiapkan bangun datar yang akan digunakan , sebelumnya siswa harus mempersiapkan berapa banyak bangun datar yang akan dipergunakan setiap jenisnya , misalkan :
  5. Persegi = 10, segitiga = 15 dsb
  6. ( guru diperbolehkan untuk membuat cetakan bangun datar, yang dapat dipergunakan siswa untuk membuat bangun datar)
  7. Siswa menempelkan bangun datar tersebut di kertas gambar

### Festival Permainan Tradisional

#### Kompetensi yang diniilai :

1. **Sikap:** Kemandirian , Percaya Diri
2. **Pengetahuan:**
  - a. Mengetahui teks informatif tentang permainan tradisional.
  - b. Mengetahui urutan dalam proses memainkan permainan tradisional
3. **Keterampilan:**
  - a. Menyajikan informasi tentang permainan tradisional dengan bahasa tulisan , berupa petunjuk pendek cara pemanenan
  - b. Memaparkan cara memainkan permainan tradisional dengan bahasa lisan
4. **Langkah Kerja**
  1. Siswa yang telah dibagi dalam kelompok (pada pertemuan sebelumnya ) mempersiapkan permainan tradisional yang hendak diperkenalkan
  2. Setiap kelompok telah mempersiapkan cara aturan permainan, hadiah kecil dsb.
  3. Setiap siswa harus berkesempatan untuk memberikan penjelasan, tentang permainan tradisional yang menjadi tanggung jawab kelompoknya.
  4. Pengunjung dapat diperkenankan untuk mencoba permainan tersebut.

## Pertemuan 6

### Pertunjukkan Teater

#### Kompetensi yang dinilai:

1. **Sikap:** Kemandirian , percaya diri

2. **Pengetahuan:** Memerankan drama

3. **Keterampilan:** Memainkan Drama

4. **Langkah kerja:**

1. Pertunjukkan ini merupakan hasil latihan beberapa hari sebelumnya.

2. Pertunjukkan dapat dilakukan di dalam kelas ataupun diruangan yang mencukupi.

3. Semua orang tua diundang dalam penampilan ini .

4. Siswa dipersiapkan dengan kelengkapan kostum dan kepercayadirian untuk tampil.