



Tema 5

Permainan Tradisional

Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013

Buku Guru SD/MI
Kelas III

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN

Disclaimer: 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, diperbaharui, 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. : illus. ; 29,7 cm. (Tema : 5)

Tematik Terpadu Kurikulum 2013
Untuk SD/MI Kelas III
ISBN xxx-xxx-xxx-xxx-x

1. 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.

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. Bukannya 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 penerapannya 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 ucapkan 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.

Bagaimana 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. Pahami 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 I terdapat 4 tema. Tiap tema terdiri atas 3 subtema dan Kegiatan Berbasis Proyek. Setiap subtema maupun kegiatan berbasis proyek diurai ke dalam 6 pembelajaran. Satu pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari.
12. Perkiraan 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 (SangatBaik): 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 perkembangannya 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 :

Beri tanda ceklis (✓) untuk setiap pernyataan yang paling menggambarkan sikapmu. Tidak ada pilihan benar atau salah, lakukanlah secara jujur.

No	Sikap	Skala			
		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!

- Mengapa Udin berkirim surat kepada sahabat penanya?

- Apa yang diceritakan Udin dalam surat tersebut?

- Apa yang Udin tunggu dari sahabatnya?

- Menurutmu, bagaimana perasaan Udin ketika menulis surat itu?

- Apa yang akan dilakukan Beni setelah membaca surat Udin? _____

Cara penilaian:

Skor penilaian : 100

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,

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

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

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

Kompetensi Inti Kelas III	
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	xi
Daftar Isi	xii

Tema 5

Permainan Tradisional

Subtema 1

Olah Raga Tradisional	1
-----------------------------	---

Subtema 2

Permainan Tradisional	49
-----------------------------	----

Subtema 3

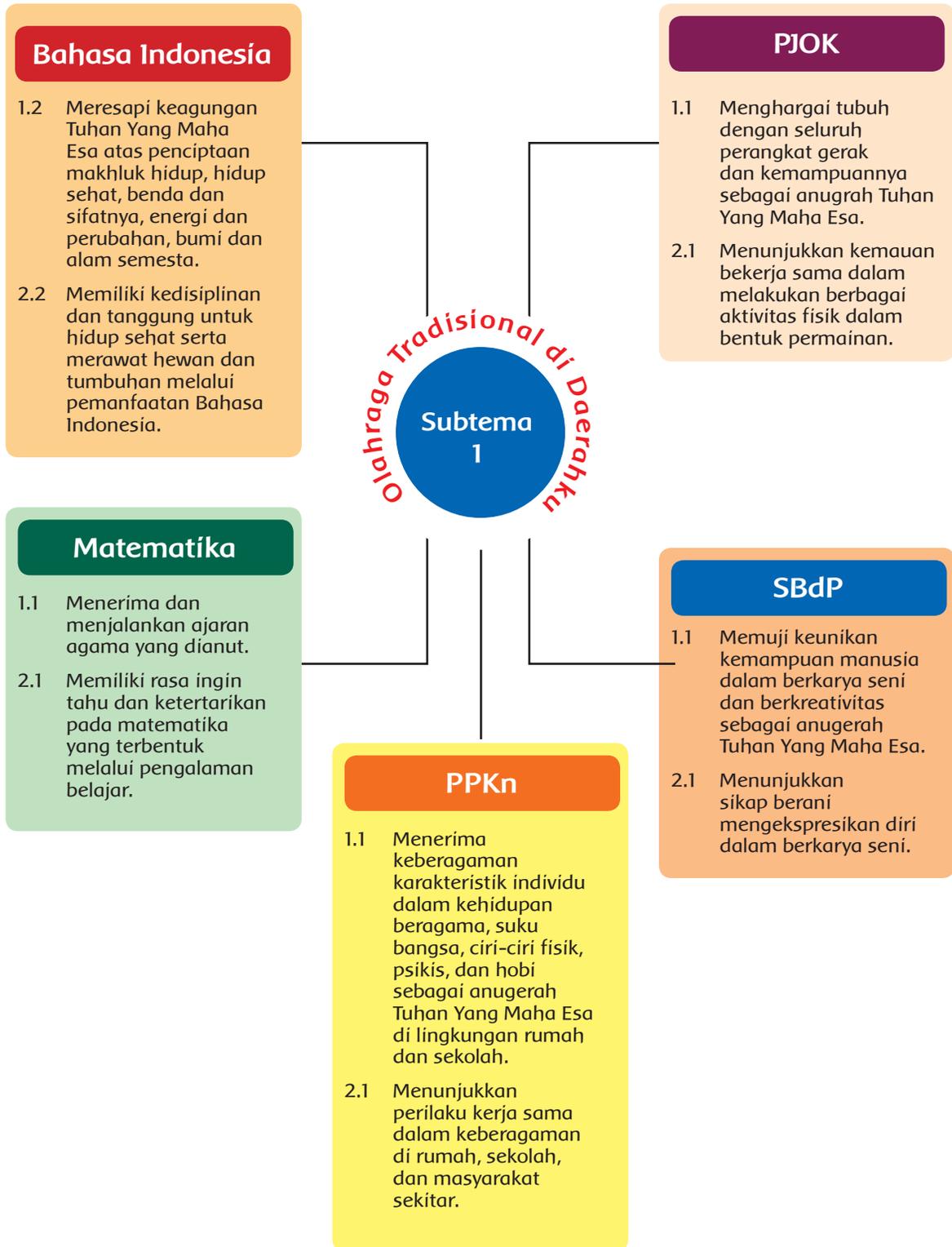
Melestarikan Permainan dan Olah Raga Tradisional	97
--	----

Subtema 4

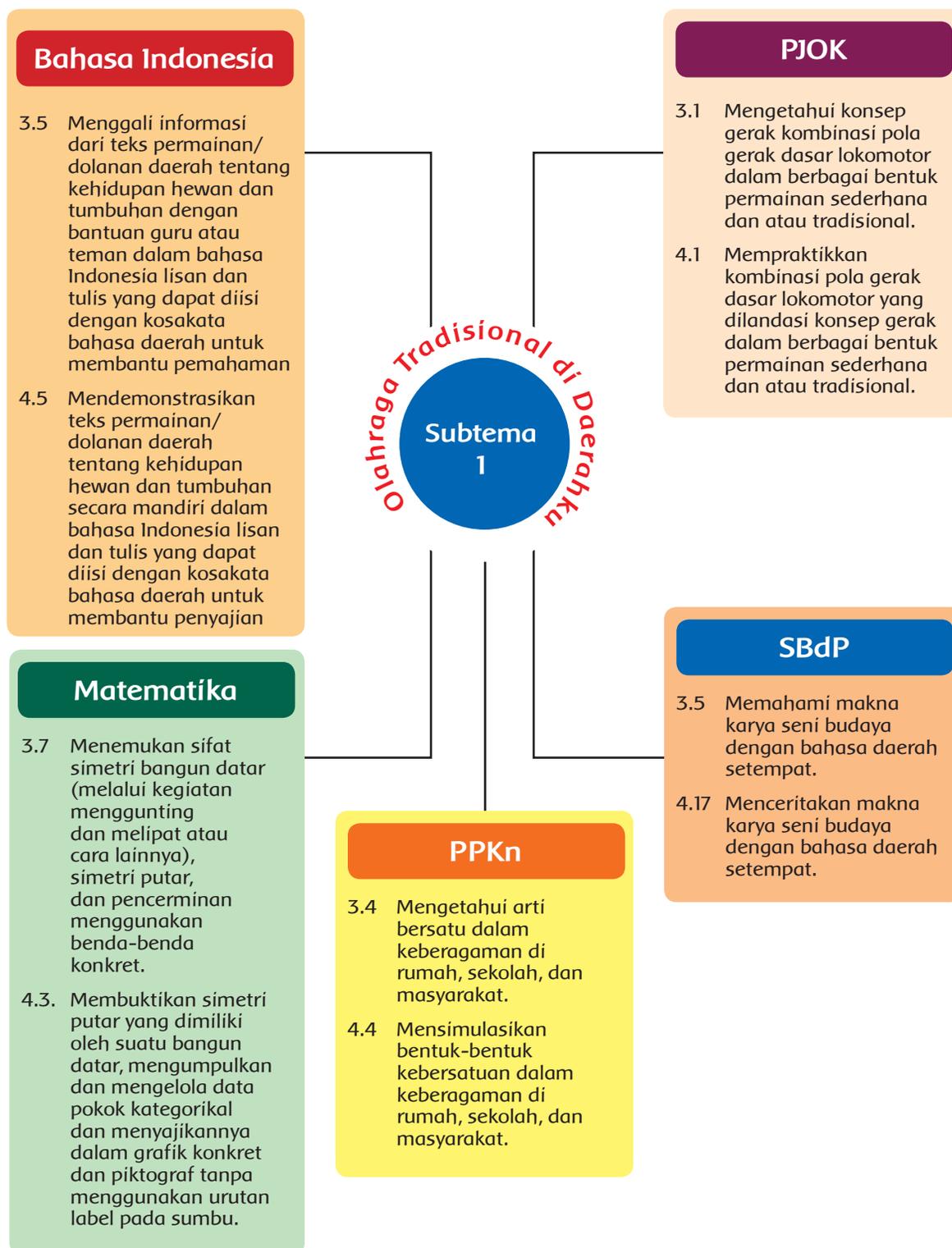
Proyek Indahinya Persahabatan	143
-------------------------------------	-----

Sumber Bacaan	160
---------------------	-----

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

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 menggantung 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 konkrit 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:



- ~ 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 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.

4 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Ayo Lakukan

Jawablah pertanyaan berikut dengan jawaban yang tepat!

1. Apakah yang dimaksud dengan olahraga tradisional?
2. Siapakah yang bertugas mengendalikan sapi pada olahraga karapan sapi?
3. Bagaimanakah cara melakukan olahraga sepak takraw?
4. Mengapa pencak silat memiliki banyak jurus?

5 Buku Siswa Kelas 3 Olahraga Indonesia di Daerahmu

Ayo Ceritakan

Apakah kamu senang 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?
- Apakah kesulitan yang kamu alami saat bermain layang-layang?

6 Buku Siswa SD/MI Kelas III

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

Ayo Lakukan

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



tema 3 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Daerahku 7

Ayo Lakukan

2. Potonglah gambar layang-layangmu!

3. Lipatlah gambar layang-layangmu secara vertikal!

4. Berikanlah garis dengan menggunakan spidol pada bekas lipatan!

5. Lipatlah gambar layang-layangmu secara horizontal!

6. Berikanlah garis dengan menggunakan spidol pada bekas lipatan!

tema 3 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Daerahku 9

Ayo Berdiskusi

Diskusikanlah dengan temanmu!

- Apakah lipatan vertikal dapat membagi dua layang-layang sama besar?
- Apakah lipatan horizontal dapat membagi dua layang-layang sama besar?
- Berapa banyak lipatan yang dapat membagi layang-layang sama besar?

Jika suatu bangun dapat dilipat menjadi dua bagian sama luas sehingga lipatan yang satu dapat menutupi lipatan yang lain, maka disebut bangun itu memiliki simetri lipat.
Jadi bangun layang-layang memiliki ... simetri lipat

10 Diskusi Siswa (127) (Kelas 3)



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

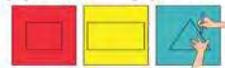
- Guru mengajukan pertanyaan yaitu,
 - ~ Apakah lipatan vertikal dapat membagi layang-layang dua bagian sama besar?

Ayo Cari Tahu

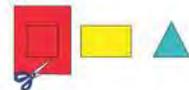
- Ambillah tiga lembar kertas lipat berwarna!



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



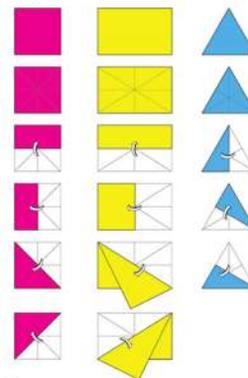
- Guntinglah gambar bangun datar tepat pada garisnya!



Buku Siswa Kelas III, Strategi Pembelajaran di Kelas

11

- Coba temukan simetri lipat yang dimiliki setiap bangun!



12

Buku Siswa SD/MI Kelas III

Ayo Amatilah

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

Lengkapilah tabel pengamatan sesuai hasil pengamatanmu!

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

Buku Siswa Kelas III, Strategi Pembelajaran di Kelas

13

~ 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 Eko 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 kurang tahu," jawab Siti.

"Nah, itu ada Lani. Coba kita tanyakan kepada Lani. Lani, sini!" ajak Siti.

"Hai, teman-teman! Sedang apa kalian?" sapa Lani. "Aku bawa sesuatu nih untuk kalian."

"Wah, apa itu, Lani?" tanya Siti.

"Pamanku baru pulang dinas dari Yogyakarta. Paman membawakan kaos batik untauku dan teman-teman," jawab Lani.

"Asyik sekali. Terima kasih, Lani," sahut Beni.

"Sama-sama. Eh, bagaimana dengan perlombaan layang-layang Udin dan Eko? Apakah mereka menang?" tanya Lani.

"Belum ada pengumuman nih, Lani. Oh ya, Lani, apakah kamu tahu asal mula layang-layang?" sahut Dayu.

14 Buku Siswa SD/MI Kelas 5

"Layang-layang adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah melayu. Di Indonesia, setiap daerah memiliki layang-layang dengan ciri yang berbeda. Ada layang-layang yang berasal dari Sulawesi, Bali, dan Jawa," jawab Lani.

"Iya betul, Lani. Aku pernah mendengar ada layang-layang yang sudah berusia 4000 tahun! Layang-layang tersebut berasal dari Pulau Minna, Sulawesi Selatan. Layang-layang tua itu bernama Kaghati Kolope. Kaghati Kolope 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 Lani dan Beni. Aku jadi tahu tentang layang-layang," jawab Siti.

"Hai teman-teman, dengar! Panitia telah mengumumkan layang-layang Udin dan Eko sebagai pemenangnya," ujar Beni.



15

Ayo Belajar

Layang-layang memiliki banyak bentuk. Asal mula layang-layang adalah lembaran 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 Buku Siswa SD/MI Kelas 5



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.



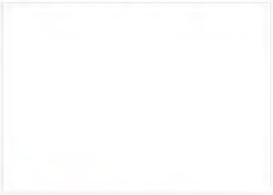
Ayo Belajar

- 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!
Hiaslah gambar layang-layangmu dengan motif batik!



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

Buku 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku 17

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!



Ayo Cari Tahu

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

Buku 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku 18

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.	
Permainan 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 dari pulau Jawa ini terbuat dari bahan kulit kerbau atau sapi.	

Buku 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku 19



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.



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	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

2. Penilaian Pengetahuan

Memahami teks laporan, mengidentifikasi daerah asal karya seni tradisional.

Skor penilaian: 100

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

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	Menentukan 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.

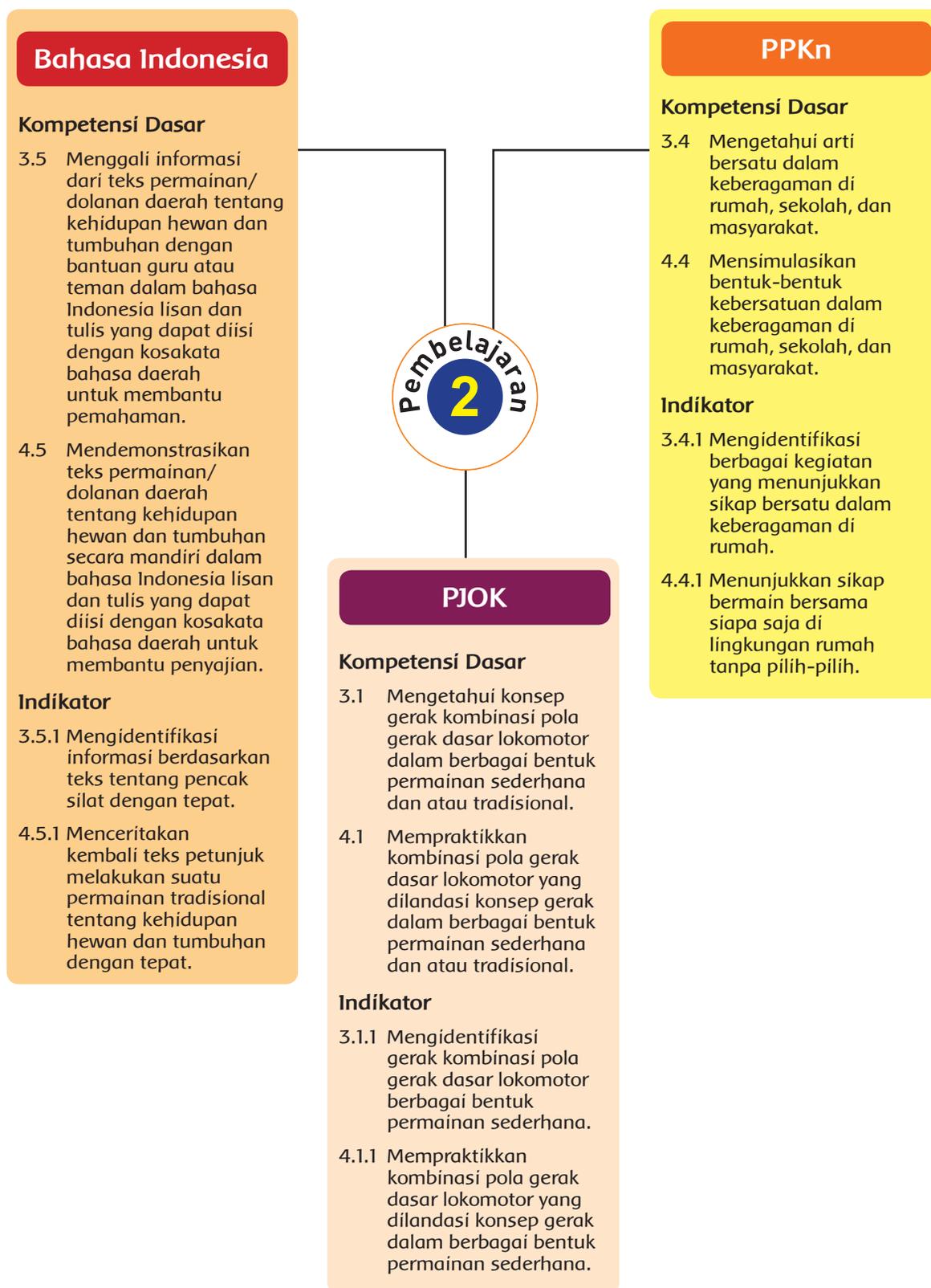
Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

- 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 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 mengangkat 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.

Perjanya kelompokmu

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

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

24 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Pendapatku tentang cerita temanmu

Blank area for writing opinions.

tema 3 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Daerahku 25

Ayo Amati

Amatilah gambar jurus-jurus dasar pada pencak silat!



26 Buku Siswa SD/MI Kelas III

- 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 tari.

tema 3 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Daerahku 27

Adik Udin lebih menyukai olahraga Bola Kasti. Menurut Udin, olahraga Bola Kasti menyenangkan karena dapat bermain dengan banyak teman.

- Apa olahraga tradisional Indonesia kesukaanmu?
- 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 tema 3 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Daerahku

Ayo Menulis

Tuliskanlah pengalamanmu di rumah saat bermain bersama anggota keluarga!

Pengalamanku bermain di rumah

tema 3 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	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: 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 :

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. mempraktikkan 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 mempraktikkan kembali gerakan jurus dasar pada pencak silat.
- Guru membimbing siswa menceritakan perbedaan pada lingkungan keluarganya bagi siswa yang belum memahami.

Kegiatan Alternatif (Pengayaan):

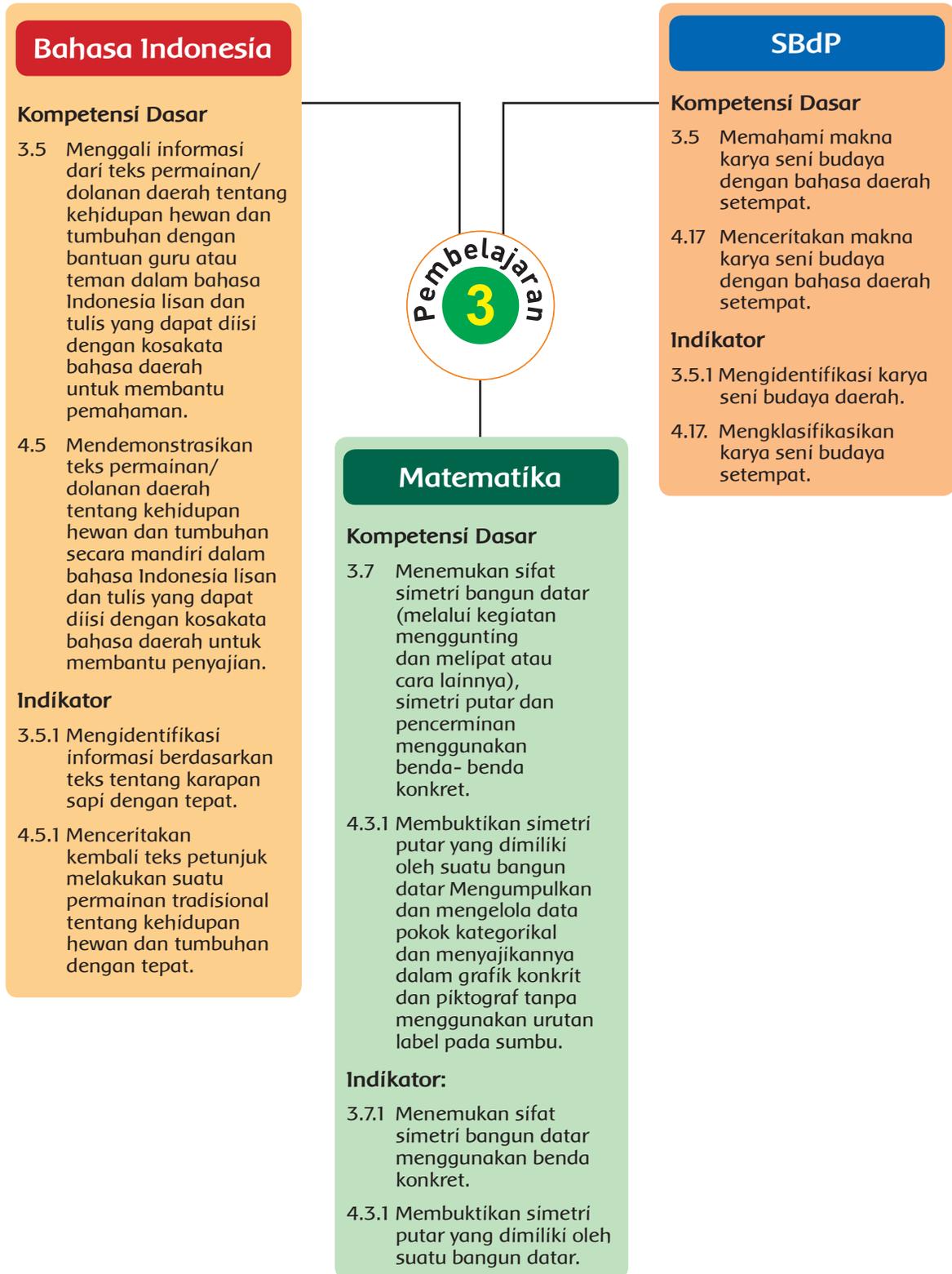
- Guru memberikan permainan cari kata mengenai pencak silat.
- Guru menugaskan siswa untuk mempraktikkan kombinasi gerakan jurus dasar pencak silat.

- 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?



~ 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 mengarak pasangan-pasangan sapi mengelilingi arena pertandingan.

Umumnya, gerakan Pencak Silat terdiri dari lompat, tendang, dan langkah. 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 Lakukan

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.

23

Pertanyaan kelompokku

1.
2.
3.
4.
5.

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

24

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.

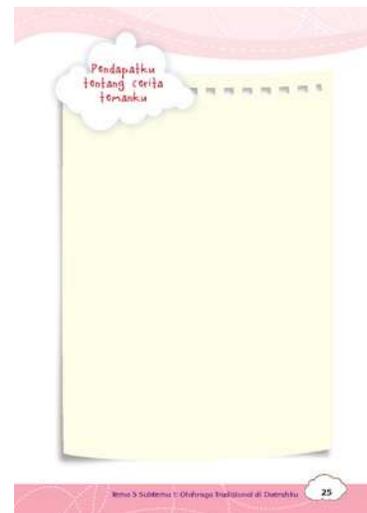


Ayo Menyimak

Guru membacakan cerita tentang Madura.

Pulau Madura

Pulau Madura terletak di sebelah timur pulau Jawa. Pulau Madura terkenal dengan jembatan yang panjang. Namanya Jembatan Suranmadu. 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 memutar 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 memutar 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

Ajaklah teman-temanmu untuk berlatih Pencak Silat!
Lakukantah 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.

Ilmu & Sainsmu 1 (Guru) | Buku Tematik di Depanmu 27

Adik Udin lebih menyukai olahraga Bola Kasti. Menurutnya, olahraga Bola Kasti menyenangkan karena dapat bermain dengan banyak teman.

- Apa olahraga tradisional Indonesia kesukaanmu?
- Apa olahraga tradisional Indonesia kesukaan kakak atau adikmu?

Ayo Cari Tahu

Silahkan 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?

Ilmu & Sainsmu 1 (Guru) | Buku Tematik di Depanmu 28



Ayo Amati

- Siswa mencari 4 benda di sekitarnya seperti tempat pensil, penghapus, uang logam dan pensil.
- Siswa membuat jiplakan untuk setiap benda.
- Siswa memutarakan 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.



Penilaian Pembelajaran

Penilaian Sikap: santun, peduli, dan teliti

No	Nama Siswa	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Teliti			
		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: menceritakan kembali petunjuk tata cara olahraga tradisional, menemukan sifat simetri putar, mengenali berbagai karya seni dari berbagai daerah.

Skor penilaian: 100

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

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: menemukan simetri putar melalui percobaan

Penilaian: Observasi (pengamatan).

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Mennentukan 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.

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

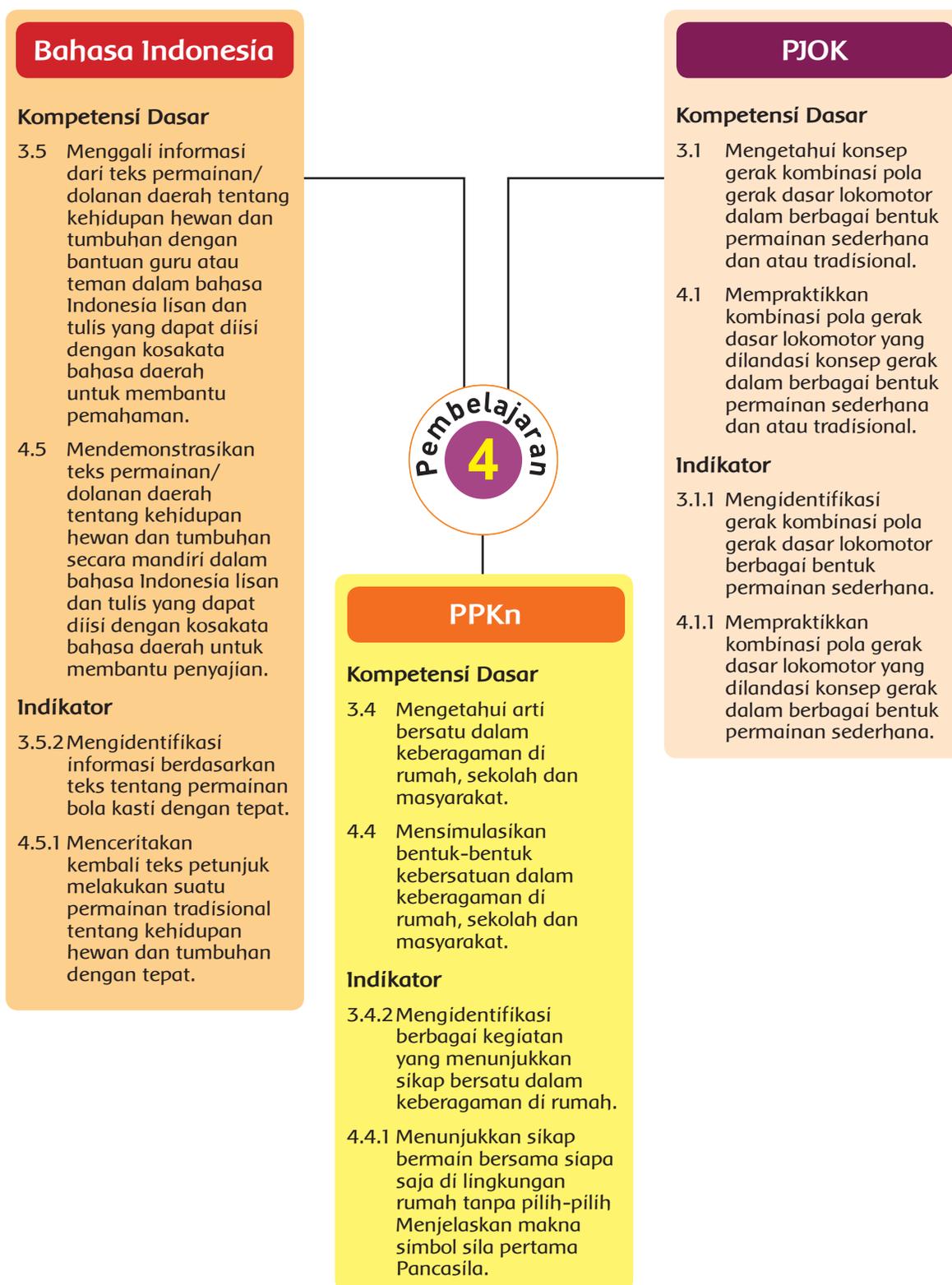
Remedial

- 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



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 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.

2.

3.

Ajaklah teman-temanmu bermain kasti!
Bagaimana perasaanmu saat bermain kasti?

tema 5 Subtema 1: Olahraga Tradisional di Daerahku 41

Ayo Ceritakan

Apakah kamu senang berolahraga dengan teman-temanmu di rumah?
Siapa saja teman bermainmu di rumah?

Olahraga apa yang paling sering kalian mainkan?

Ceritakanlah bagaimana suasana saat kamu dan teman-teman sedang berolahraga!

Apakah saat bermain kamu dan temanmu pernah berbeda pendapat?
Bagaimana kamu menyelesaikan perselisihan di antara kalian?

42 Buku Siswa SD/MI Kelas 4



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 menyenangkan dan menyenangkan. Dalam permainan olahraga menang atau kalah itu hal biasa. Sebahai pemenang kita tidak boleh sombong, dan jika kalah kita tetap semangat.



Penilaian Pembelajaran

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	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Beni												
2.	Edo												
3.	Lani												
4.	Siti												
dst.	...												

Penilaian Pengetahuan

menceritakan secara urut tata cara bermain kasti.

Skor penilaian: 100

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

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.

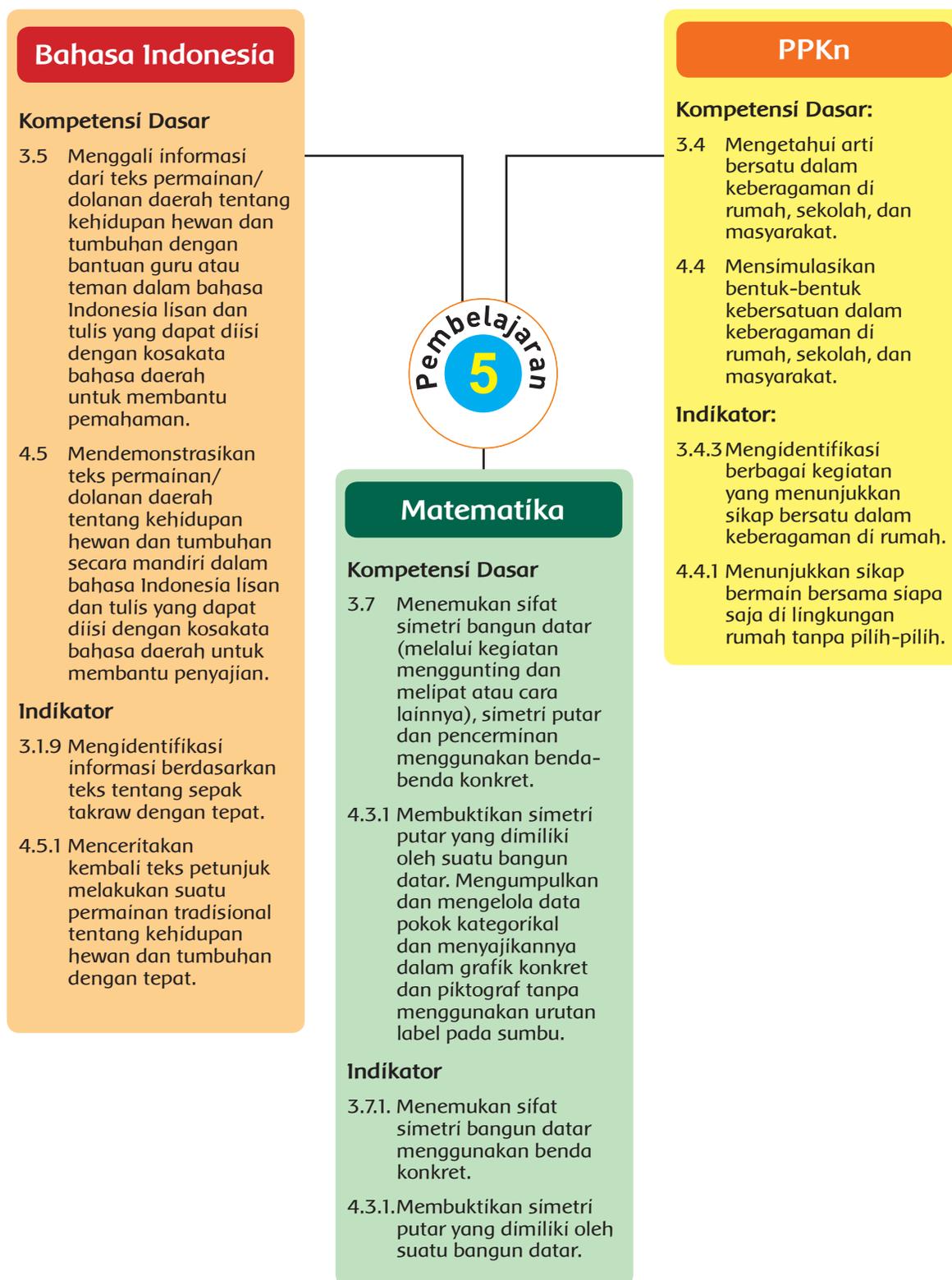
Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

- 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



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



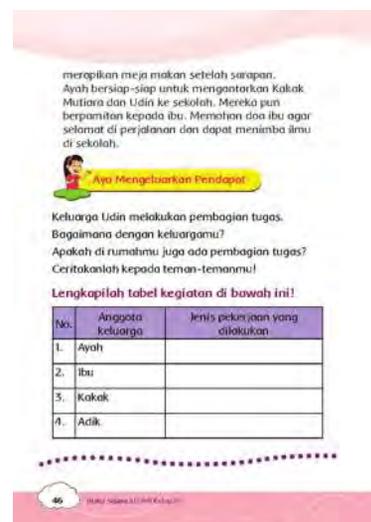
Ayo Belajar

- 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.



- 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 membimbing siswa untuk memahami isi teks bacaan.



Ayo Belajar

Bacalah teks di bawah ini dengan cermat!

Sepak Takraw

Sepak takraw adalah olahraga yang unik. Olahraga tradisional ini berasal dari zaman Kesultanan Malaka 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 sila adalah menepak bola dengan kaki bagian dalam. Sepak kuda adalah menepak bola dengan punggung kaki. Sepak cangkik adalah menepak bola dengan menggunakan jari kaki.

Buku 5 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Rumahku

47

Menepak adalah menepak 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

Buku Siswa SD/MI Kelas III



Ayo Kerjakan

Ceritakan cara bermain Sepak Takraw!

Cara bermain Sepak Takraw

Buku 5 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Rumahku

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 kasti. Putarlah! Apakah kamu dapat menemukan simetri putar pada bola kasti?

30 Ilmu 5: Olahraga Tradisional di Daerahku

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 pengamatanmu!

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

Ilmu 5: Olahraga Tradisional di Daerahku 31

Segitiga samakaki		
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 Ilmu 5: Olahraga Tradisional di Daerahku

~ 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.



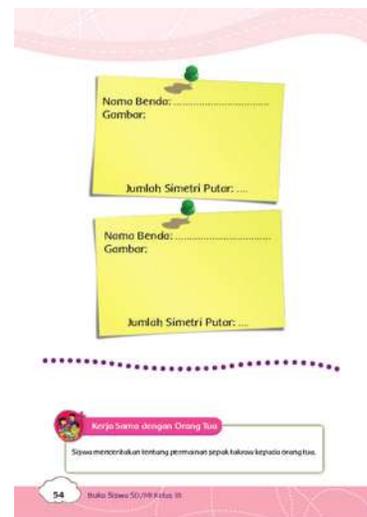
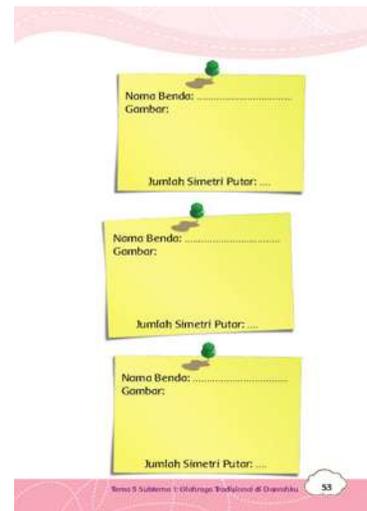
Ayo Berlatih

- 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.

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



Penilaian Pengetahuan

Skor penilaian: 100

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

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. 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.

b. 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

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

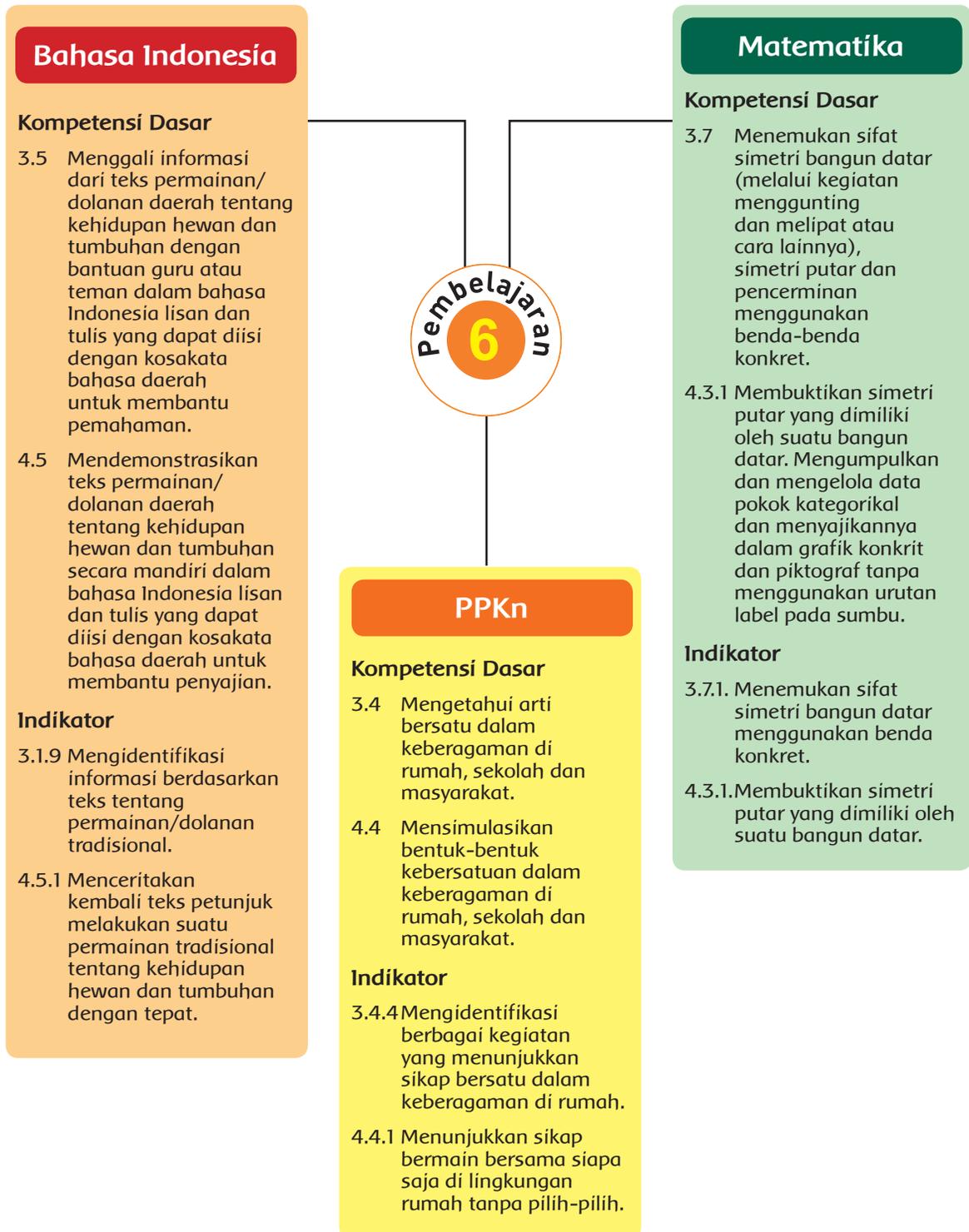
Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

- 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



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.





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:

tema 5 Subtema 1 Olahraga Tradisional di Daerahku 59



Diskusikanlah dengan temanmu!
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 budaya dapat berbeda-beda sesuai dengan daerah masing-masing.

60 Duka Siswa (1) 118 Ayo! 11



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.



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.	Beni	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
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

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 perbedaan antara simetri lipat dengan simetri putar bagi siswa yang belum memahami.

Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

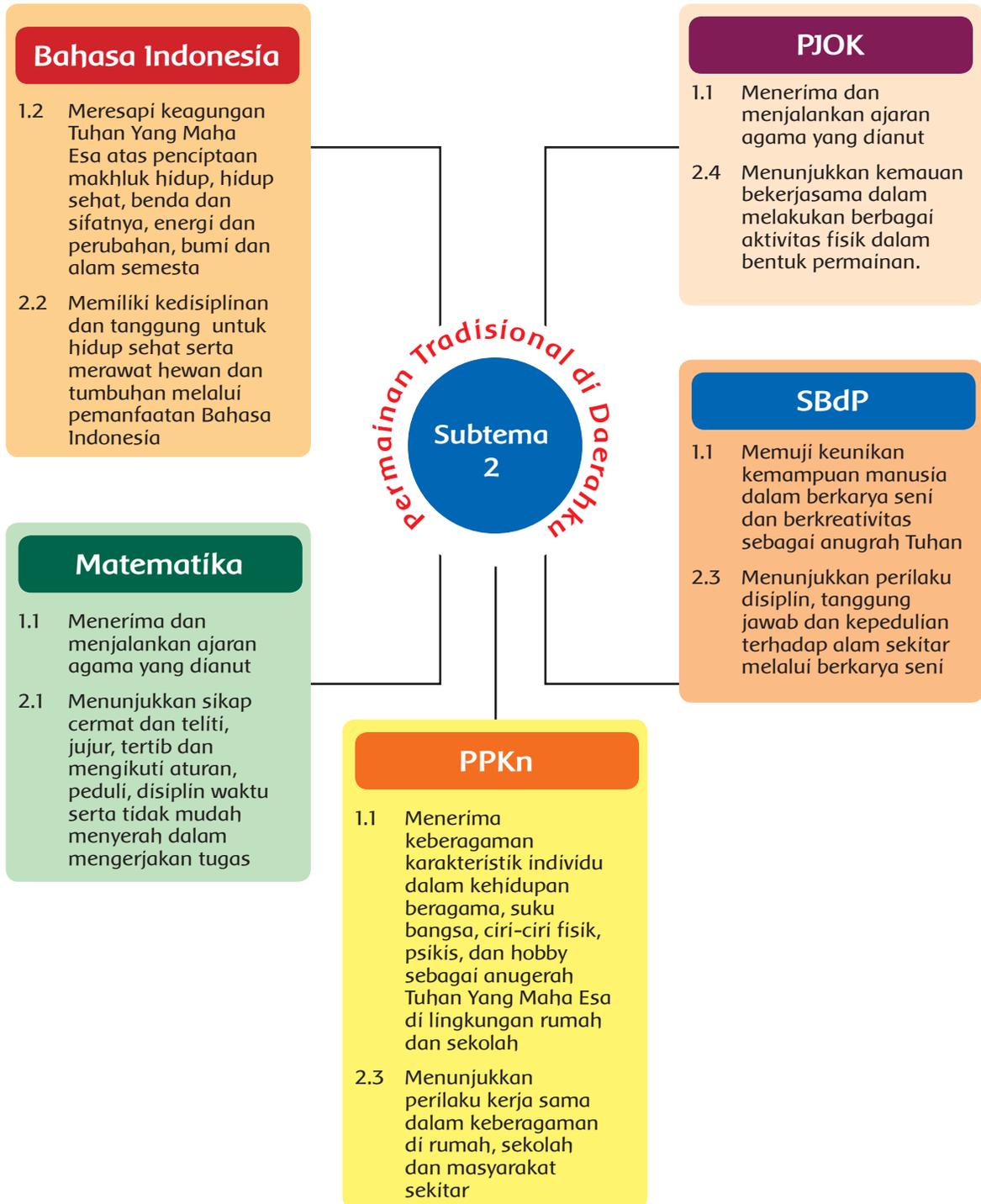
- Guru menugaskan siswa menceritakan dalam bentuk gambar mengenai pembagian keajiban di rumahnya.
- Guru menugaskan siswa untuk mempraktikkan pengoper bola kepada teman tanpa menggunakan tangan.
- Guru menugaskan siswa untuk bermain banyak teman.

Kerjasama dengan Orang tua

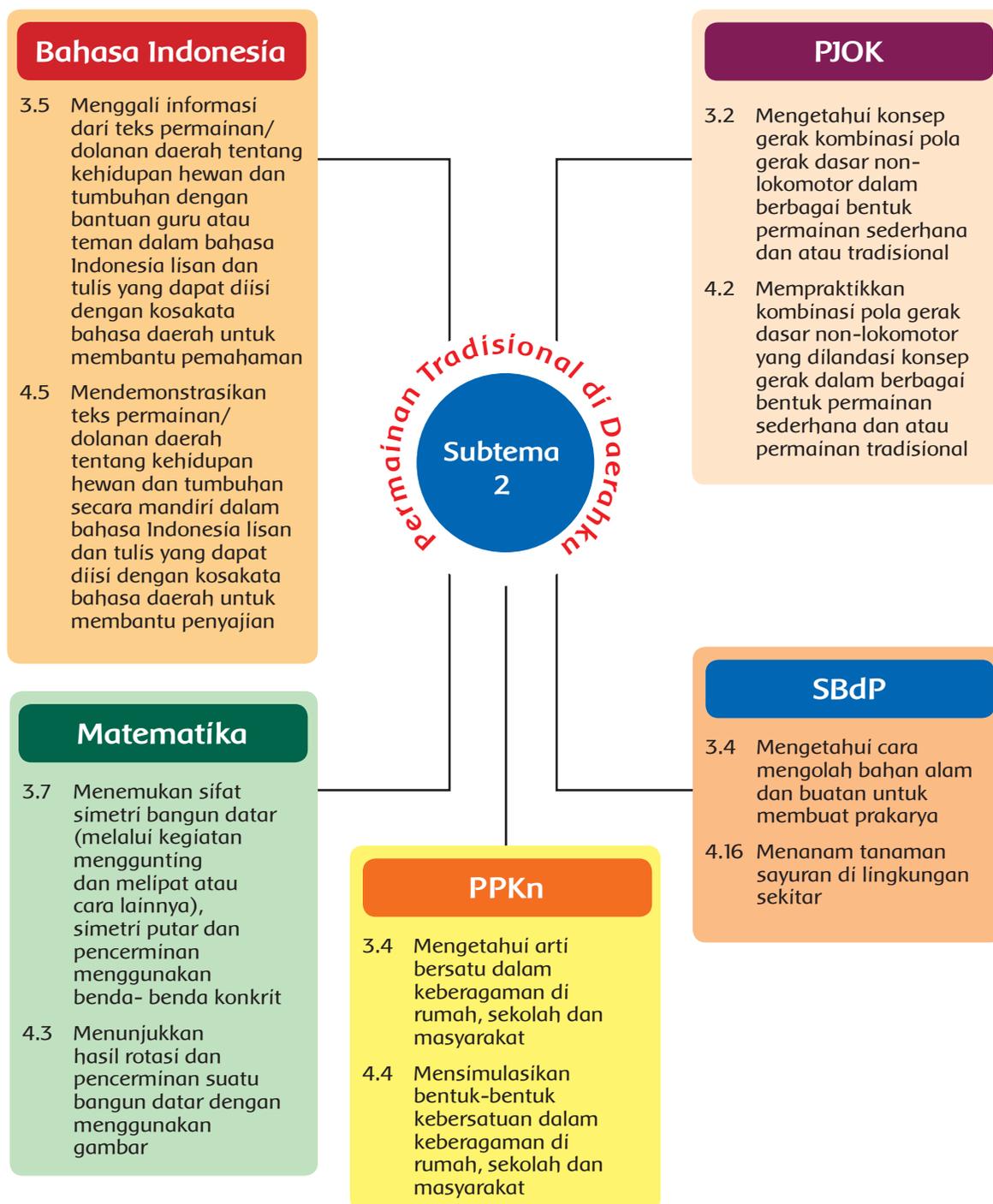
Orang tua menceritakan olahraga kesukaannya pada masa kecil.

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
Pembelajaran 1	<ol style="list-style-type: none"> 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>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teliti, cermat, dan tanggung jawab. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat mainan sederhana dari bahan alami dan buatan <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui kelebihan dan kekurangan mainan dari bahan alami dan buatan, mengidentifikasi unsur bangun datar.
Pembelajaran 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan permainan sederhana secara individu. 2. Mempelajari nilai kerja sama dalam permainan sederhana berpasangan. 3. Mengetahui jenis permainan sederhana berkelompok. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri dan santun <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerak non lokomotor dalam permainan sederhana. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui jenis permainan yang dilakukan berkelompok.
Pembelajaran 3	<ol style="list-style-type: none"> 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>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teliti, cermat bertanggung jawab. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita secara lisan mengenai permainan goncang kaleng. • Menanam tanaman sayur. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui konsep pencerminan dalam matematika.
Pembelajaran 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan permainan estafet kelereng. 2. Mempelajari sifat kebersatuan dalam permainan estafet kelereng. 3. Membaca artikel mengenai permainan kelereng. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin, santun, teliti. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerak non lokomotor dalam permainan tradisional. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami informasi mengenai permainan kelereng.
Pembelajaran 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal salah satu jenis permainan di dalam ruangan tentang pencerminan. 2. Mengorganisasi kegiatan lomba di luar ruangan. 3. Menganalisis nilai kebersatuan dalam permainan di dalam dan di luar ruangan. 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cermat, tanggung jawab, disiplin. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar hasil pencerminan bangun datar. • Melakukan perlombaan permainan tradisional. <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui konsep kebersatuan dalam melakukan permainan tradisional.

Pembelajaran
6

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.

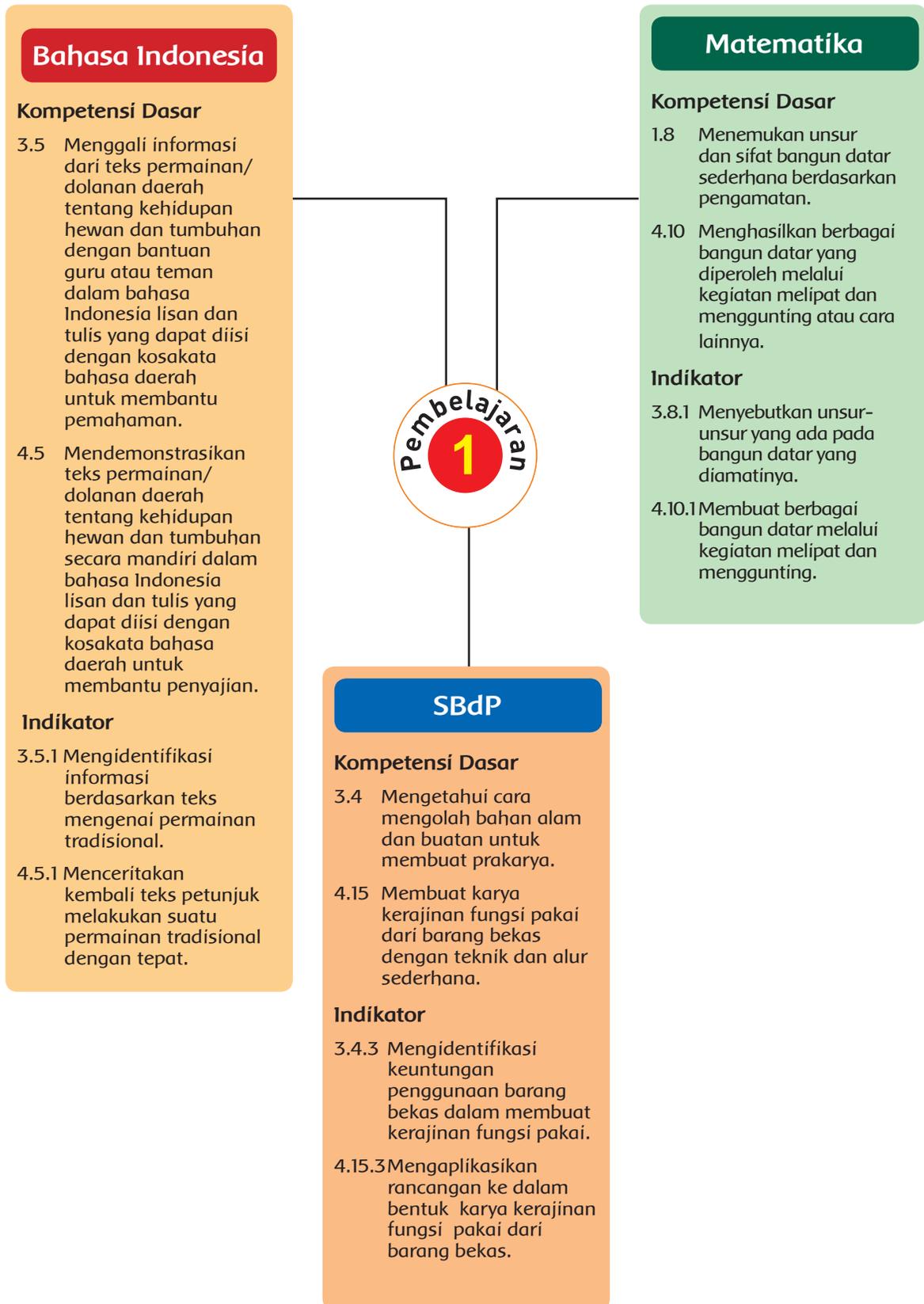
Keterampilan

- 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 mejadi 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. _____

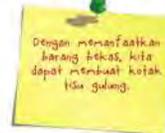
Baru saja mengulahi berbagai jenis permainan tradisional. Kini ceritakanlah salah satu jenis permainan tradisional yang sering kamu mainkan bersama teman-temanmu!

74 Buku Siswa SD/MI Kelas III



Ayo Berkarya

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



Membuat Kotak Tisu Gulung

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

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

tema 5 Subtema 2 Permainan Tradisional di Daerahku 75

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 selesai lah 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 tissue tersebut dalam bimbingan guru.
- Guru berkeliling dan membimbing siswa dalam membuat karyanya.
- Setelah kegiatan membuat tempat tissue 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 melapisi kotak tissue 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.

tema 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku 77

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

- Persegi memiliki 4 buah titik sudut dan 4 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.

Buku Siswa 3/2018 Kelas III 78

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

tema 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku 79

- Siswa menggambarkan jenis-jenis bangun datar yang telah mereka ketahui unsur-unsurnya pada selembar kertas warna kemudian menggunting 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 x 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.

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

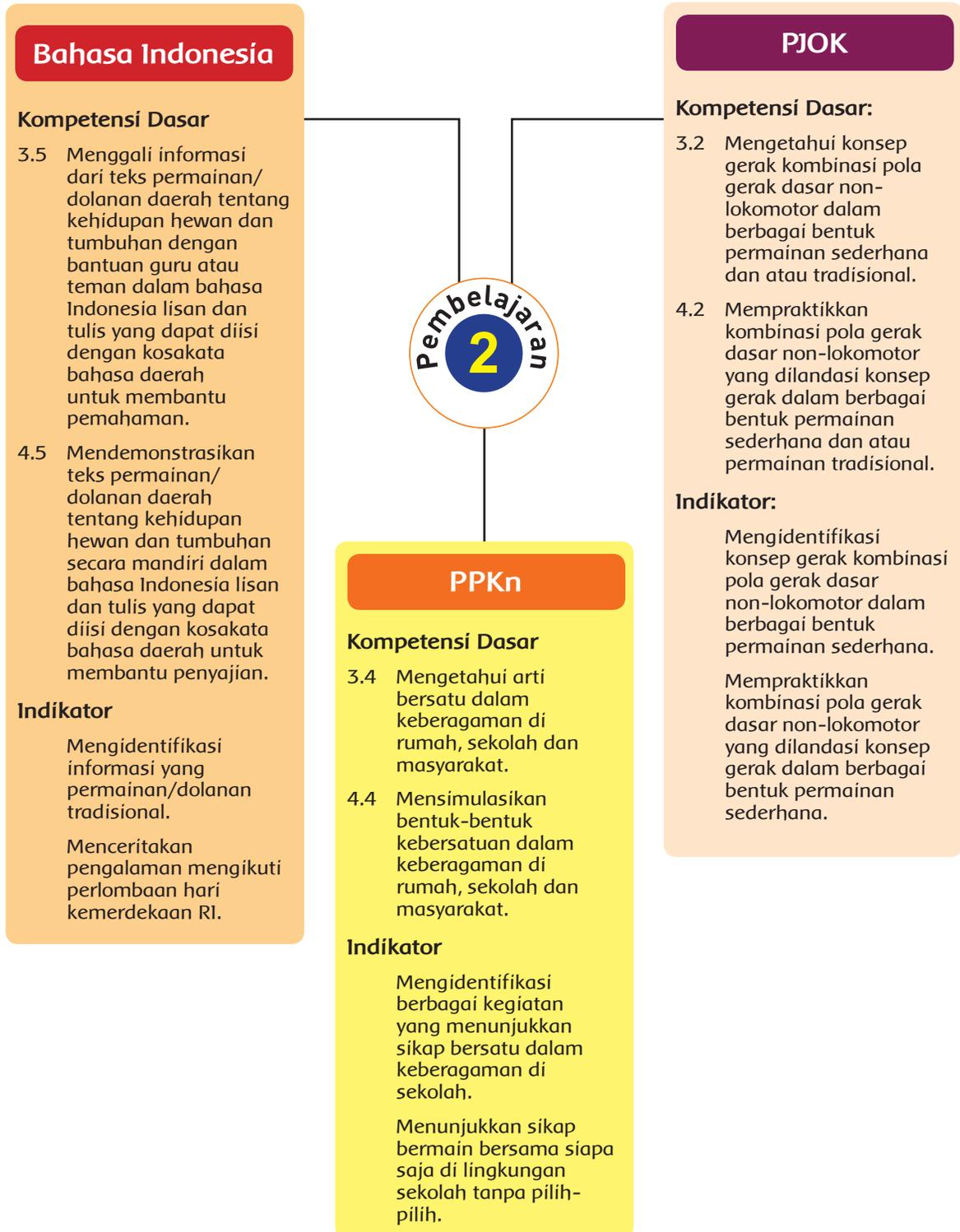
Pengayaan

- 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 teks 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 datar untuk siswa yang belum menguasai konsep tersebut.

Pemetaan Indikator Pembelajaran



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 mengucapkan salam dan berdoa.



- 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.

Siti : Siapa saja yang bisa mengikuti lomba makan kerupuk itu, Dayu?

Dayu : Lomba itu bisa diikuti oleh

Edo : Oh begitu? Bagaimana para peserta memainkan lombanya?

Dayu : Mudah saja Do,

Edo : Kita juga bisa adakan lomba balap karung. Tetapi lomba ini dapat menyebabkan pesertanya terjatuh.

Siti : Kenapa lomba balap karung dapat menyebabkan para pesertanya jatuh, Do?

Edo : Karena

Dayu : Lomba panjat pinang juga kita adakan ya teman-teman. Semakin banyak diletakkan hadiah akan semakin seru.

Edo : Memang dimana kita akan meletakkan hadiah untuk lomba panjat pinangnya?

Siti : Tentu saja hadiahnya diletakkan pada

Bacalah percakapan di atas bersama dua temanmu yang lain.

84 Buku Siswa (Permainan)

Ayo Lakukan

Sebuah permainan dapat dimainkan sendirian, berpasangan, atau berkelompok. Coba sebutkan permainan tradisional di daerahmu yang dilakukan sendiri, berpasangan, serta berkelompok. Kali ini, kita akan melakukan permainan individu sekaligus mempelajari tiga jenis gerak non lokomotor. Gerak membungkuk, mengayun, dan menekuk.

Perhatikanlah gambar di bawah ini. Ingatlah setiap nama hewan dan gerakannya.

Kepiting Udang Ikan

Setelah ingat seluruh gerakan tersebut, berbarislah di lapangan. Latihlah gerakan sesuai dengan instruksi gurumu!

85 Buku Siswa (Permainan Tradisional di Daerahku)

Permainan sederhana

Buatlah lingkaran besar bersama temanmu! Gurumu akan menyebutkan instruksi bersambung. Semakin lama, semakin banyak instruksi yang disebutkan. Apabila gerakannya salah, kamu tidak dapat melanjutkan permainan. Duduklah di tempatmu berdiri.

Ayo Amati

Indonesia memiliki penduduk dengan beragam agama, suku, dan budaya. Dengan perbedaan tersebut, semua orang harus tetap dapat bersatu.

86 Buku Siswa (Grafik Fisik)

- 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, memanjat.

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 ialah 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 acak dan terbalik.
3. Ikatkan kaki kananmu dengan kaki kiri temanmu.
4. Berjalanlah menuju kertas yang bertuliskan permainan tradisional kesukaanmu.

Ilmu 5 Subtema 2 Permainan Tradisional di Daerahku 87

Coba jelaskan apa yang harus dilakukan untuk memenangkan perlombaan tersebut?

Ayo Berdiskusi

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 mainan tradisional untuk diperkenalkan pada pengunjung.

88 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Agar festival tersebut berjalan lancar, seluruh siswa harus dapat bekerja sama meskipun berasal dari suku yang berbeda. Tidak boleh mementingkan 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.

Dalam festival nanti, hanya boleh menampilkan permainan dari Betawi.

Tidak bisa... karena aku dari Papua, hanya boleh ditampilkan permainan dari Papua.

Tuliskan paragraf bila gambar di atas tidak menunjukkan sikap bersatu.

Ilmu 5 Subtema 2 Permainan Tradisional di Daerahku 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 memenangkan 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 (kepiting, 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
2.	Gerakan benar secara tehnik	3 gerakan sesuai tehnik	2 gerakan sesuai tehnik	1 gerakan sesuai tehnik	Seluruh gerakan belum sesuai tehnik 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 x 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.

.....

.....

.....

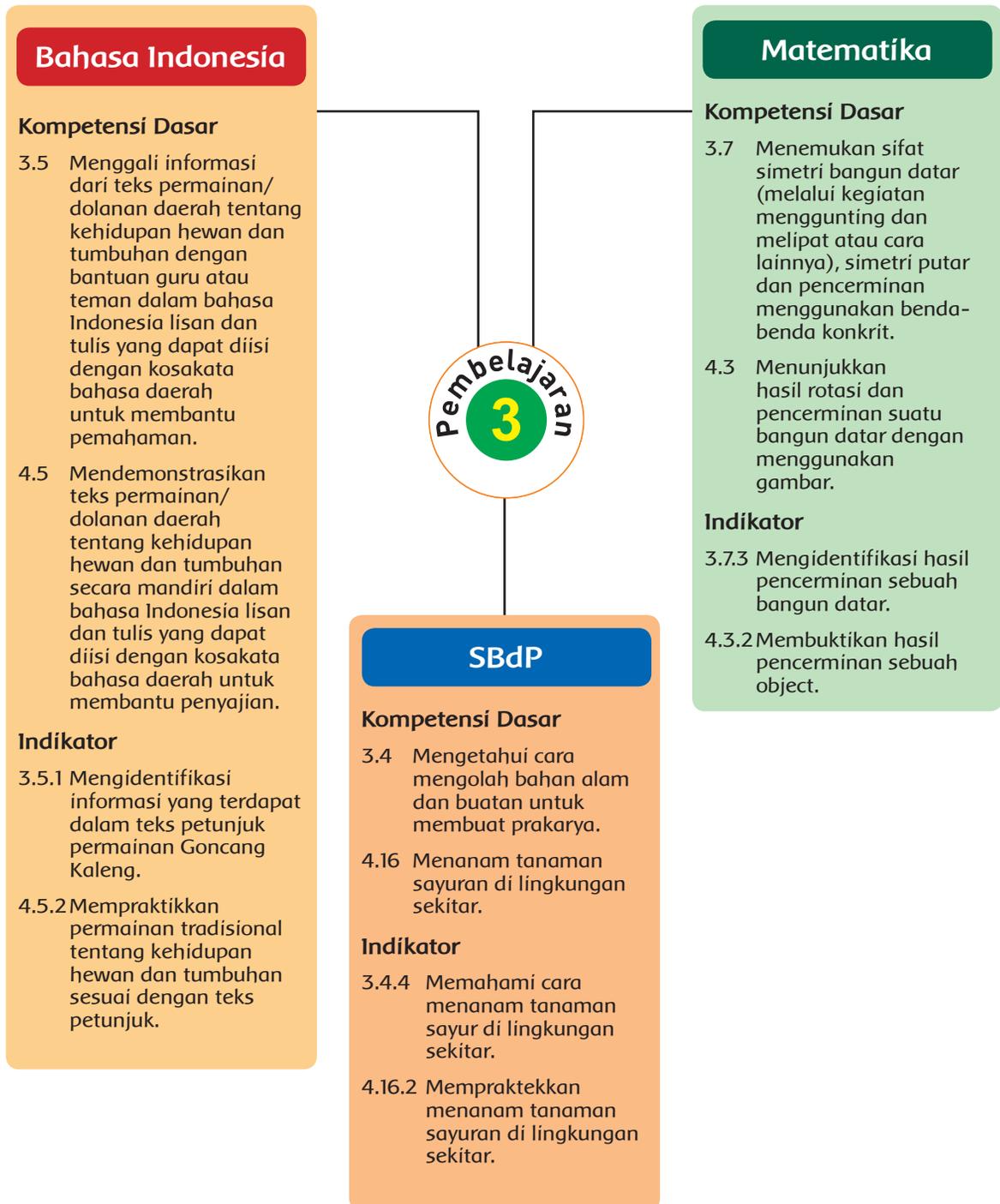
Pengayaan

- 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



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:

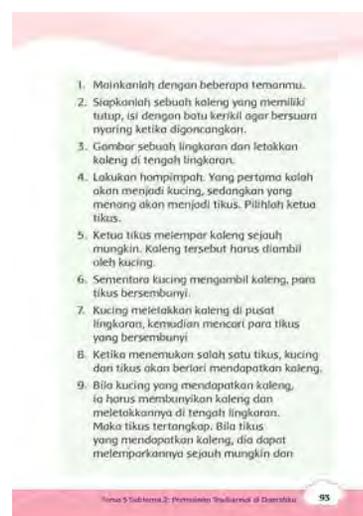
- Kaleng berisi batu kerikil dan tertutup.
- Kaleng susu bekas yang dilubangi, polybag, pot plastik berdiameter 20 cm, dan sekop.
- Bibit bawang merah atau cabai, karung bekas, alat penyiram, tanah, dan pupuk kandang secukupnya.
- Bedak talk.

Langkah-Langkah Pembelajaran



Ayo Menyimak

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





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 bercocok tanam? Bercocok 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! Caranya sangat mudah. Ikutilah langkah-langkah berikut!

Alat dan Bahan:

96 Buku Guru Kelas III SD/MI

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

97

5. Sirami pot yang telah terisi bibit dengan air secukupnya. Letakkan di halaman atau kebun sekolah yang mendapat cukup sinar matahari.
6. Siramilah 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 mencabuti 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 pengalamannya ketika menanam bibit tanaman sayur.

98

- 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 disesuaikan 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.



- 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 datar memiliki bayangan dengan warna, ukuran, dan tinggi yang sama. Akan tetapi, bagian kanan dari benda tersebut akan menjadi bagian kiri bayangannya, begitupun 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

Buku 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku 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 jawabannya.

Benar | Salah
 Karena

Buku 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku 102



Ayo Berdiskusi

- Guru menjelaskan bahwa ketika bercermin 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.

Benar | Salah
Karena

tema 5 Subtema 2: Permainan Tradisional di Daerahku 103

Kegiatan Bersama Orang Tua

Orang tua mengajak siswa memainkan sebuah permainan smpur dan membagi tugas bersama seluruh anggota keluarga untuk merawat tanaman tersebut hingga panen.

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.

.....

.....

.....

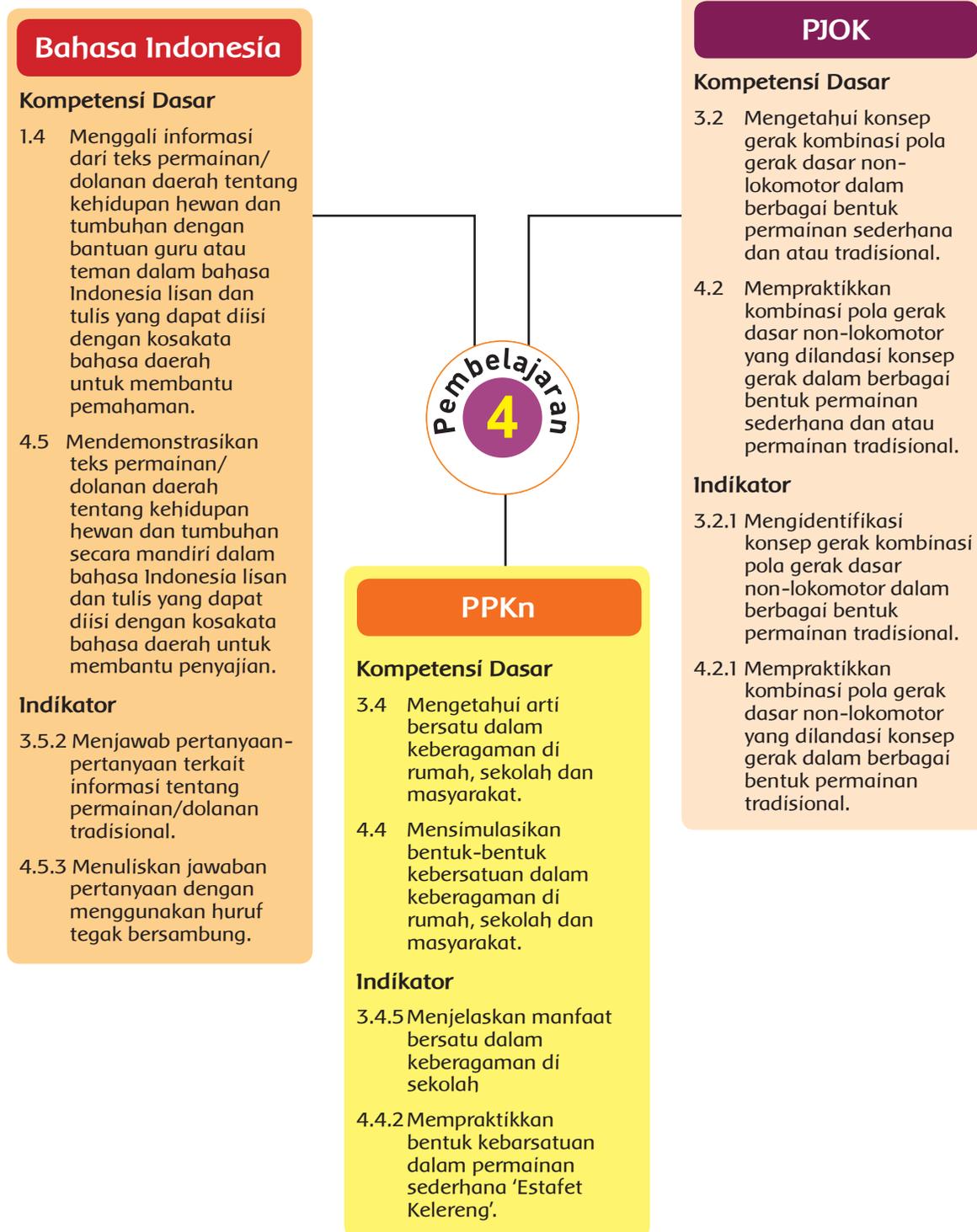
Pengayaan

- 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



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 kebersatuan 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 mengucapkan salam dan berdoa.
- Siswa melihat kelereng yang dipegang guru dan menyebutkan informasi yang mereka ketahui mengenai benda tersebut.

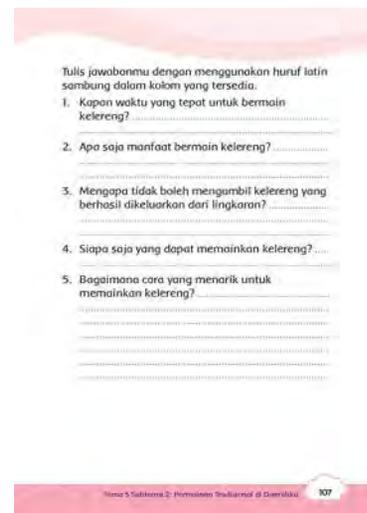


- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan kelereng. Guru dapat menceritakan kepopuleran kelereng di masa dahulu.
- Siswa membaca teks yang terdapat dalam buku siswa.
- Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dengan tulisan latin sambung yang benar.
- Guru dapat berkeliling 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 tehnik 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.



- 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

Tahukah kamu permainan membawa kelereng dengan sendok yang digigit?

Permainan tersebut biasa 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 tanganmu tidak terlalu jauh dan dapat menerima kelereng yang diberikan temanmu dengan mudah.
4. Posisi setiap anggota kelompok harus berselang

108 Tulus, Satrio, & Dharma (2019) Kelas 4

selang 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 serupa menggunakan bola sepak takraw. Kamu dapat melakukan variasi gerak non-lokomotor lain yang pernah kamu pelajari seperti menekuk, mengayun, dan membungkuk.

109 Aminah S. Sukirwan, D. Pratiwi, & Nurhidayah W. Darmahati

Ayo Amati

Estafet kelereng dilakukan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok memiliki sifat yang berbeda-beda. Seperti halnya bangsa Indonesia yang beranekaragam 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 Widy, Ningsih, & Dharma (2019) Kelas 4

- 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.



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 tehnik	gerakan sesuai tehnik	gerakan sesuai tehnik	gerakan sesuai tehnik	Seluruh gerakan belum sesuai tehnik

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.

.....

.....

.....

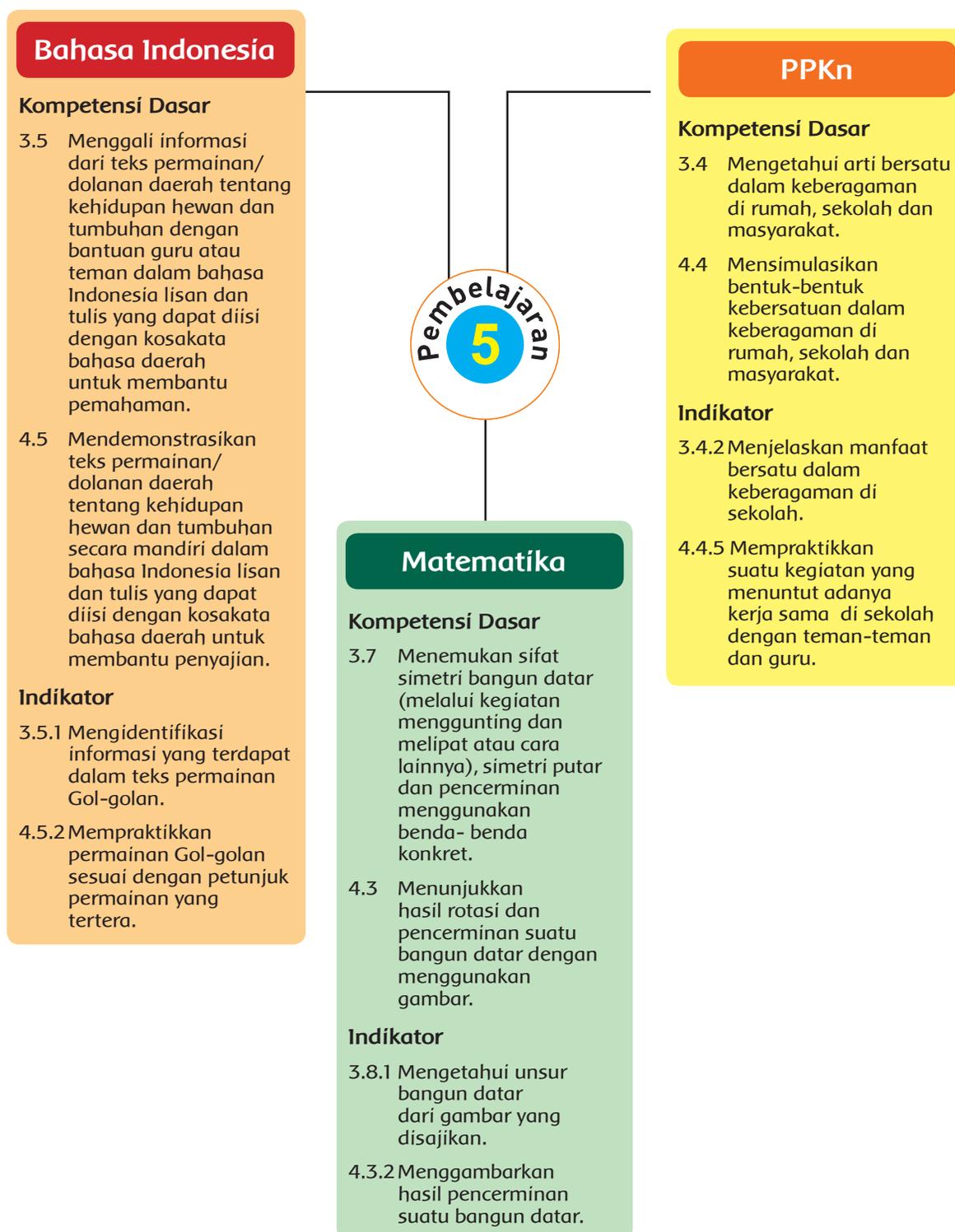
Pengayaan

- Siswa dapat melakukan bentuk gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dengan memodifikasi benda menggunakan benda lain seperti sumpit dan bola bekel 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



Tujuan Pembelajaran

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

Media pembelajaran

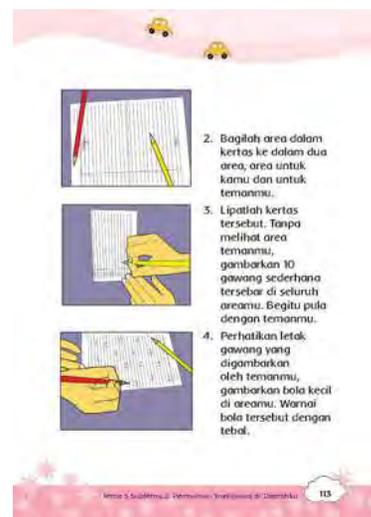
- Buku siswa
- Penggaris dan alat tulis
- Kertas/koran bekas
- Syal/ pita pengikat
- Batu

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



Ayo Lakukan

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



- 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?

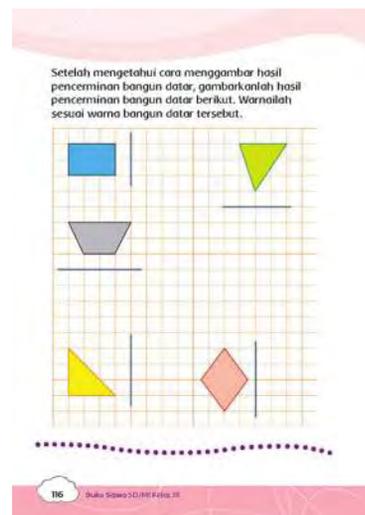


Ayo Berlatih

- 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 object 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.



- 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 penanggung jawab 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 antar kelompok. Beberapa di antara kamu dapat menjadi panitia dan beberapa yang lainnya menjadi pemain. Diskusikan bersama teman-teman dan gurumu mengenai posisinya.

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 yang 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.

2. Lomba memindahkan batu dengan kaki terikat.
 - waktu: 15 menit
 - Alat yang dibutuhkan: lima buah batu untuk setiap kelompok, lima utas tali (satu utas untuk setiap kelompok).
 - Aturan lomba:
 - Setiap anggota kelompok dikait kakinya secara berpasangan
 - Setiap pasang akan berlari dari ujung satu, ke ujung lainnya untuk mengambil batu dan kembali ke ujung semula
 - Setelah sampai, tali pengikat dilepas 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!

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.



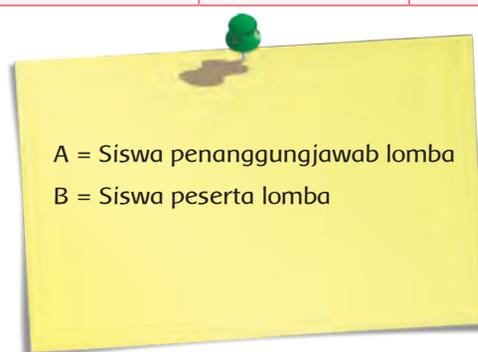
Rubrik Penilaian

1. Keterampilan menggambarkan hasil pencerminan

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 samahanya 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.

.....

.....

.....

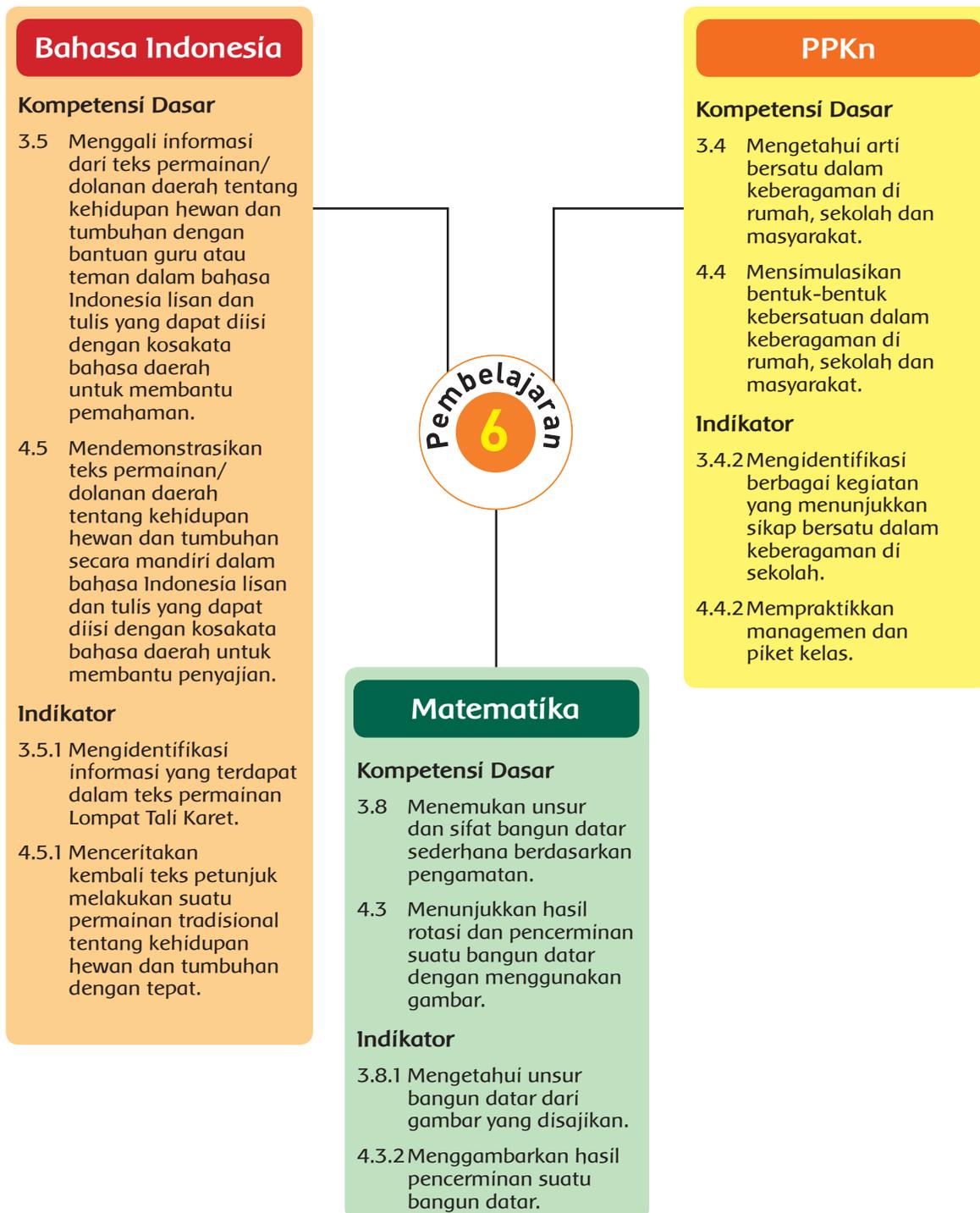
Pengayaan

- 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 pencerminan bangun datar dengan berbagai posisi sumbu pencerminan apabila telah menguasai materi pencerminan 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 pencerminan sebuah bangun datar apabila siswa belum menguasai konsep pencerminan bangun datar.
- Guru dapat menjelaskan kembali dan membimbing siswa yang belum dapat mengerjakan tugasnya dengan baik.

Pemetaan Indikator Pembelajaran



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 manajemen 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.



- Siswa mengoleskan cat air pada sehelai daun, kemudian mencetaknya pada selembar 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 kegiatan 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 pencerminana pada bangun tak beraturan.



Ayo Membaca

- Kegiatan dilakukan dengan mengucapkan salam dan berdoa.

Ayo 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 jadwal piket, bukan? Kamu harus senantiasa mematuhi jadwal yang telah dibuat, agar kelas selalu bersih dan terawat.

Kebersihan sekolah yang harus dijaga selain di dalam ruangan juga di luar ruangan. Kebun 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 arahan gurumu untuk menentukan tugas setiap kelompok. Isikan ke dalam tabel!

128 Buku Siswa (1) (1) (1) (1) (1) (1)

Tugas Piket Kelas

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

129

Kamu telah memahami tugas yang harus dilakukan kelompokmu. Diskusikan tugas-tugas tersebut dan isilah tabel yang tersedia. Apabila satu tugas dirasa 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?

130

- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pencerminan bangun datar tak beraturan.
- Siswa mengoleskan cat air pada sehelai daun, kemudian mencetaknya pada selembar 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 kegiatan 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 pencerminana pada bangun tak beraturan.



Ayo Membaca

- Guru menunjukkan sebuah tali karet dan menanyakan kepada siswa mengenai pengalaman 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.



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 manajemen 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 pencermينannya dengan berbagai arah sumbu pencerminan.

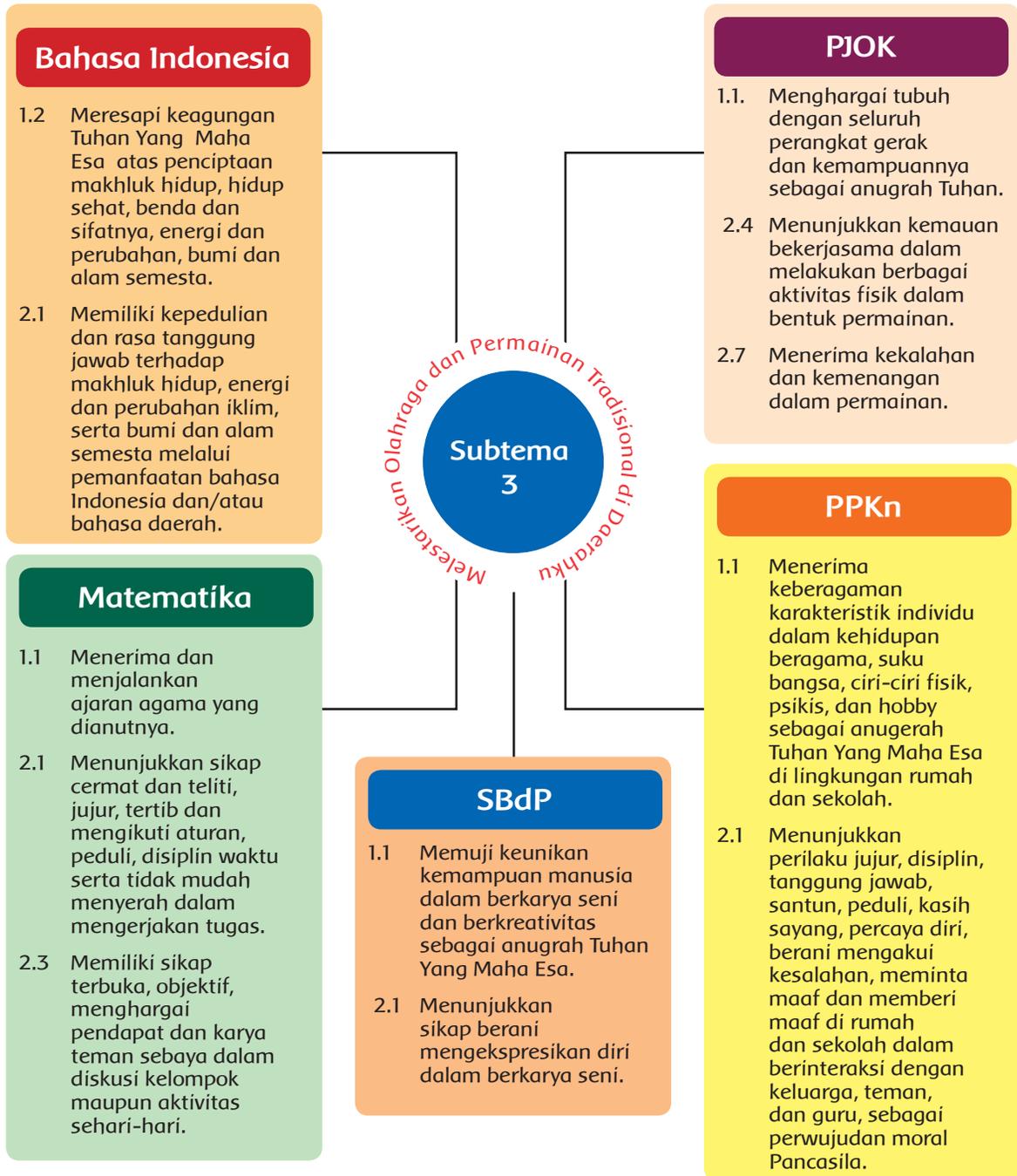
- Siswa dapat menceritakan cara bermain beberapa jenis permainan tradisional lain yang mereka ketahui apabila telah mampu menceritakan cara bermain lompat tali karet.
- Siswa dapat mengevaluasi hasil dan keterlaksanaan tugas yang telah dilaksanakan.

Remedial

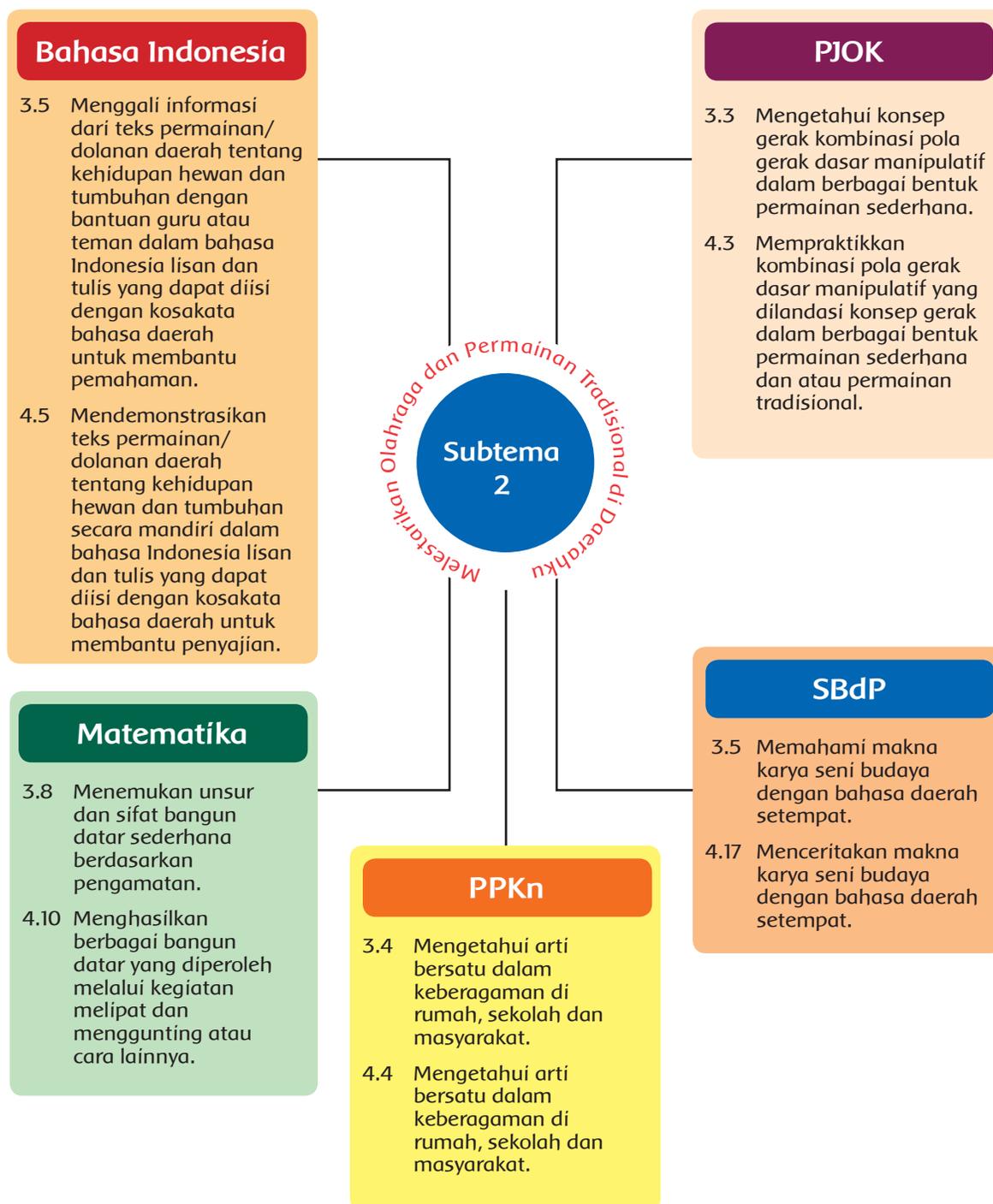
1. Guru dapat membimbing dan menjelaskan mengenai prinsip pencerminan bangun datar dengan bentuk tak beraturan apabila siswa belum memahami konsep pencerminan bangun datar dengan bentuk tak beraturan.
2. Guru dapat membimbing siswa untuk memahami konsep permainan tradisional sesuai teks yang ditampilkan 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya Diri, Cermat, Tanggung Jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui upaya pelestarian permainan tradisional. • Mengidentifikasi seni tari daerah. • Mengidentifikasi sifat dan unsur bangun datar. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis kalimat dari kosa kata baru • Berkreasi gerakan tarian diiringi lagu dolanan • Menggambar bangun datar.
	<ol style="list-style-type: none"> 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>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santun, Percaya Diri, Jujur, Teliti, Cermat, Tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi aturan permainan sepak takraw. • Mengenal keragaman olahraga tradisional, yaitu Bowling kelapa. • Mengidentifikasi sikap persatuan dalam keberagaman. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi informasi yang didengar. • Mempraktekkan gerak menggelinsingkan bola dalam permainan. • Berdiskusi dan menuliskan opini.
	<ol style="list-style-type: none"> 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>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santun, Percaya Diri, Jujur, Teliti, Cermat, Tanggung jawab. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal seni teater tradisional. • Mengidentifikasi unsur-unsur dalam drama. • Mengelompokkan bangun datar. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pertanyaan dari wacana • Memerankan peran pada drama sederhana. • Menggunting pola bangun datar.

Pembelajaran
4

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.

Pembelajaran
5

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 pelestarian permainan tradisional.
- Merancang bentuk dari bangun datar.
- Mengelompokkan aktifitas yang menggambarkan sikap persatuan.

Pembelajaran
6

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.

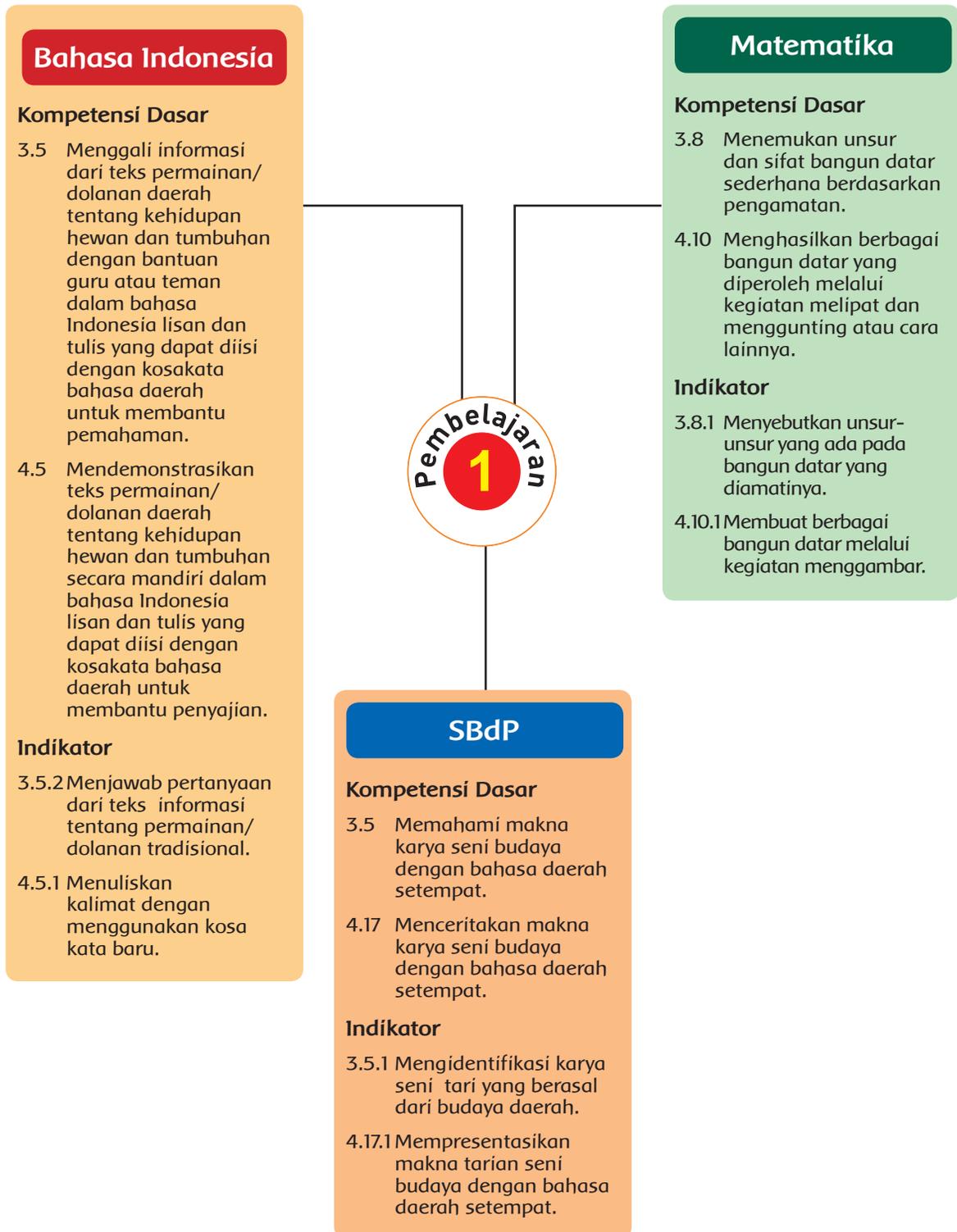
Pengetahuan:

- 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



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 permainan tradisional daerah masing-masing, misalnya congklak, bekel, dan sebagainya.
2. Kamus Bahasa Indonesia.
3. Kliping 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.



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

5. Setelah itu siswa memberikan contoh permainan dan olah raga modern yang mereka ketahui.
6. Siswa berdiskusi dengan guru, manakah yang lebih digemari saat ini, apakah permainan modern atautkah tradisional, perwakilan siswa menyampaikan pendapatnya di depan kelas
7. 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.
8. Siswa membaca teks tentang upaya pelestarian permainan tradisional yang ada di buku siswa, yang berjudul " Festival Rere".
9. Siswa diberi waktu untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan teks tersebut, dapat berupa pemantapan pemahaman isi bacaan ataupun kosakata yang belum dimerngerti.
10. Siswa menjawab pertanyaan yang terkait dengan teks tersebut.



Ayo Belajar

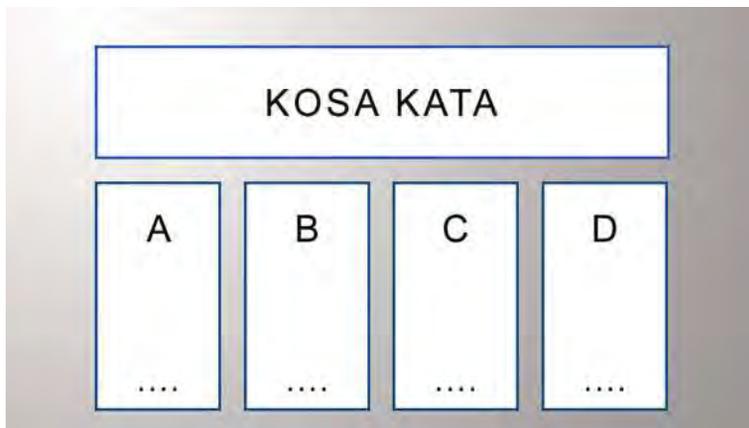
1. Siswa menuliskan kosakata baru di tabel, yang telah di disiapkan di buku siswa. Siswa ditugaskan untuk mencari arti kata tersebut di kamus bahasa Indonesia. Alternatif bisa dengan berdiskusi dengan teman disupervisi guru untuk mencari arti dari kata tersebut.
2. Membuat kalimat baru dengan menggunakan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



Saran untuk guru

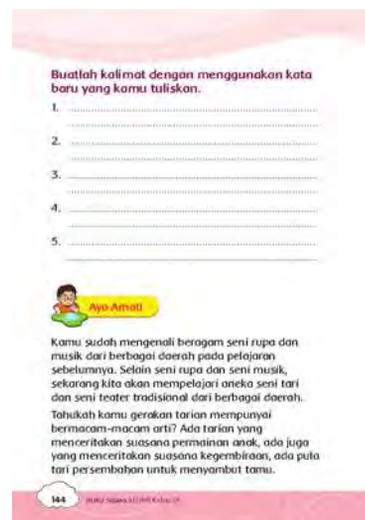
Perbendaharaan kosa kata baru dapat ditampilkan di kelas, sebagai hiasan kelas.

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.



- 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 ensiklopedi 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-masa 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 kreasinya di depan kelas .
- Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan siswa-siswinya.





Ayo Berlatih

1. Kegiatan dilanjutkan dengan memperhatikan gambar permainan engklek yang ada di buku 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.			

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: ...



Ayo Lakukan!

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

No.	Bangun Datar	Gambar Bangun Datar
1.	Trapezium	

150

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

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	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. 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

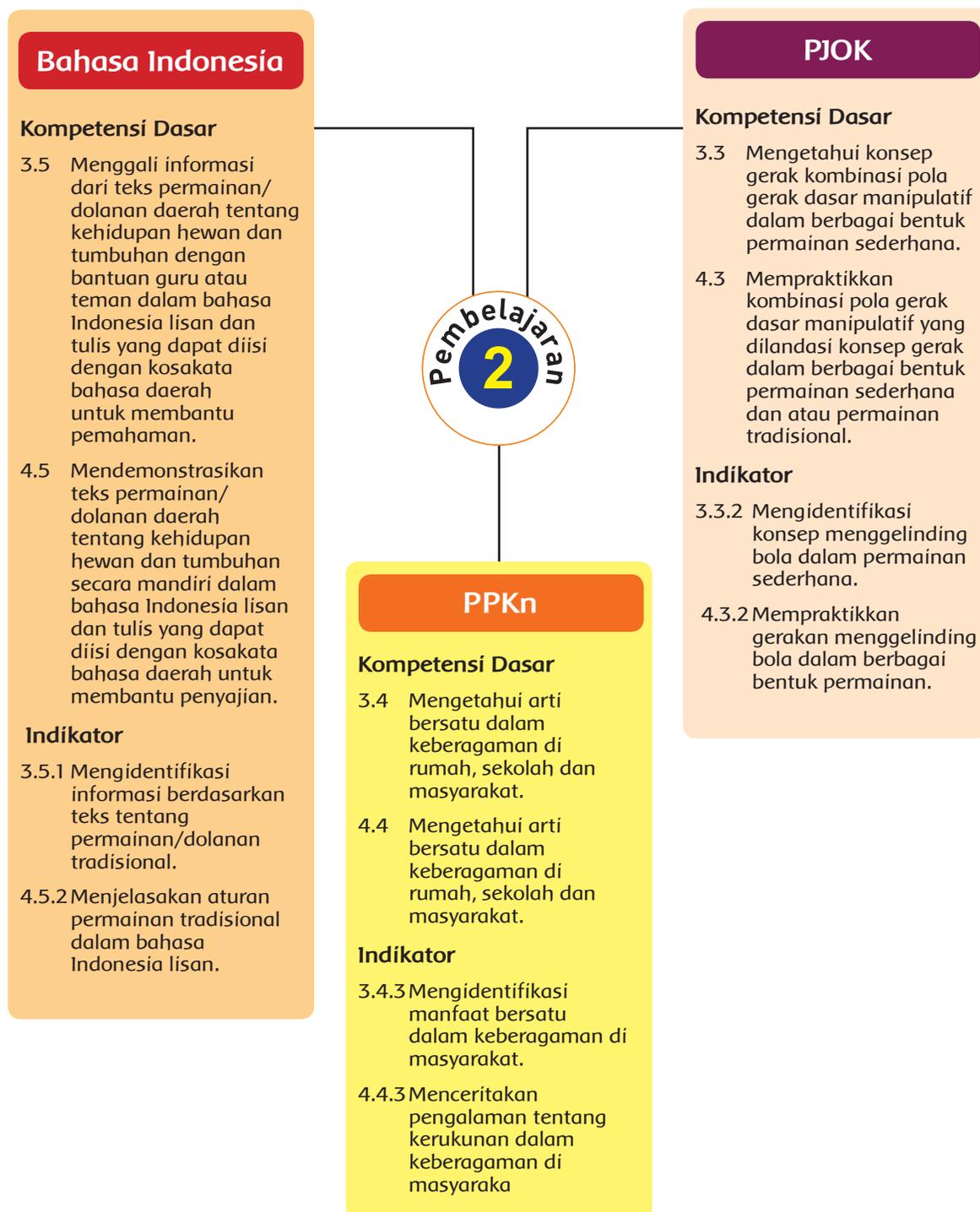
c. Rubrik Berkreasi gerak tari dari lagu Cublak-cublak suweng

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 walaupun 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



Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa mengidentifikasi 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.



- 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. Lengkapi data dibawah ini!

Nama Permainan	:
Asal daerah	:
Jumlah pemain	:
Perlengkapan yang dibutuhkan:	
Cara bermain:	

Ayo Lakukan!

Mari kita bermain **Baling Kelapa!**
 Tak kalah seru dengan permainan sepak takraw, di Bali ada permainan yang dikenal dengan nama Pende.
 Pende adalah olah raga yang mirip dengan olahraga baling, bola digelindingkan untuk

154 Buku Siswa SD/MI Kelas III

meruntuhkan pin-pin. Anak-anak di Bali memainkannya pada sore hari sepulang sekolah atau usai membantu orang tua bekerja di ladang. Bola diganti dengan kelapa, sedangkan pin-pin diganti dengan bambu sebanyak 12 buah. Siapa yang berhasil merobohkan bambu paling banyak, maka dialah juaranya.
 Jika susah menemukan kelapa di daerahmu, gunakanlah bola!
 Dengan mengenal dan memainkannya kita menjaga permainan ini tetap ada.

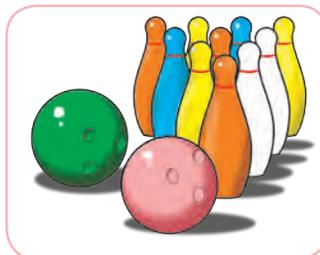
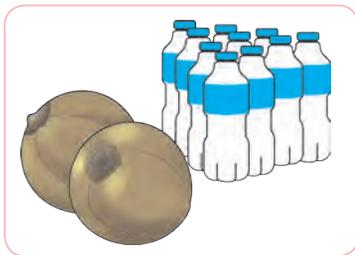


155

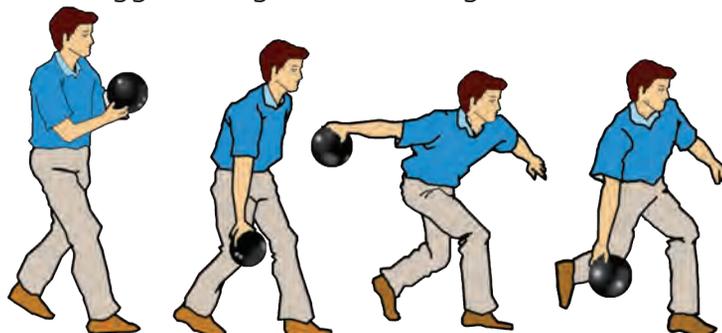


Ayo Lakukan

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 menggelindingkan bola dengan benar.



- 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 dijatuhkan	Pin Yang dijatuhkan
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 dimintakan 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 mematahkannya 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 lemah seperti halnya satu batang lidi. Namun, jika kalian bersatu, kalian akan lebih kuat dan pekerjaan akan mudah selesai."

Para Pemuda itu menjadi sadar, 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.



158 Buku Guru SD/MI Kelas III

Hanya mau bekerjasama dengan teman baik kita saja	
Mendengarkan pendapat teman	



Kegiatan Bersama Orang Tua

- Orang tua menceritakan pengalaman atau pengalaman yang ada di daerah setempat.
- Mendiskusikan situasi persatuan yang ada di lingkungan sekitar.

160 Buku Guru SD/MI Kelas III



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.

Ayo Berlatih

Kisah sepotong lidi 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	

Buku 5 Subtema 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku 113

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

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	¾-1/2 bagian data yang ditulis tepat dengan informasi yang diberikan	Kurang dari ¾ 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 ¾-1/2 kelengkapan informasi yang diberikan	Kurang dari ¾ kelengkapan informasi yang diberikan	Tidak ada informasi cara bermain yang diberikan

b. Memainkan bowling

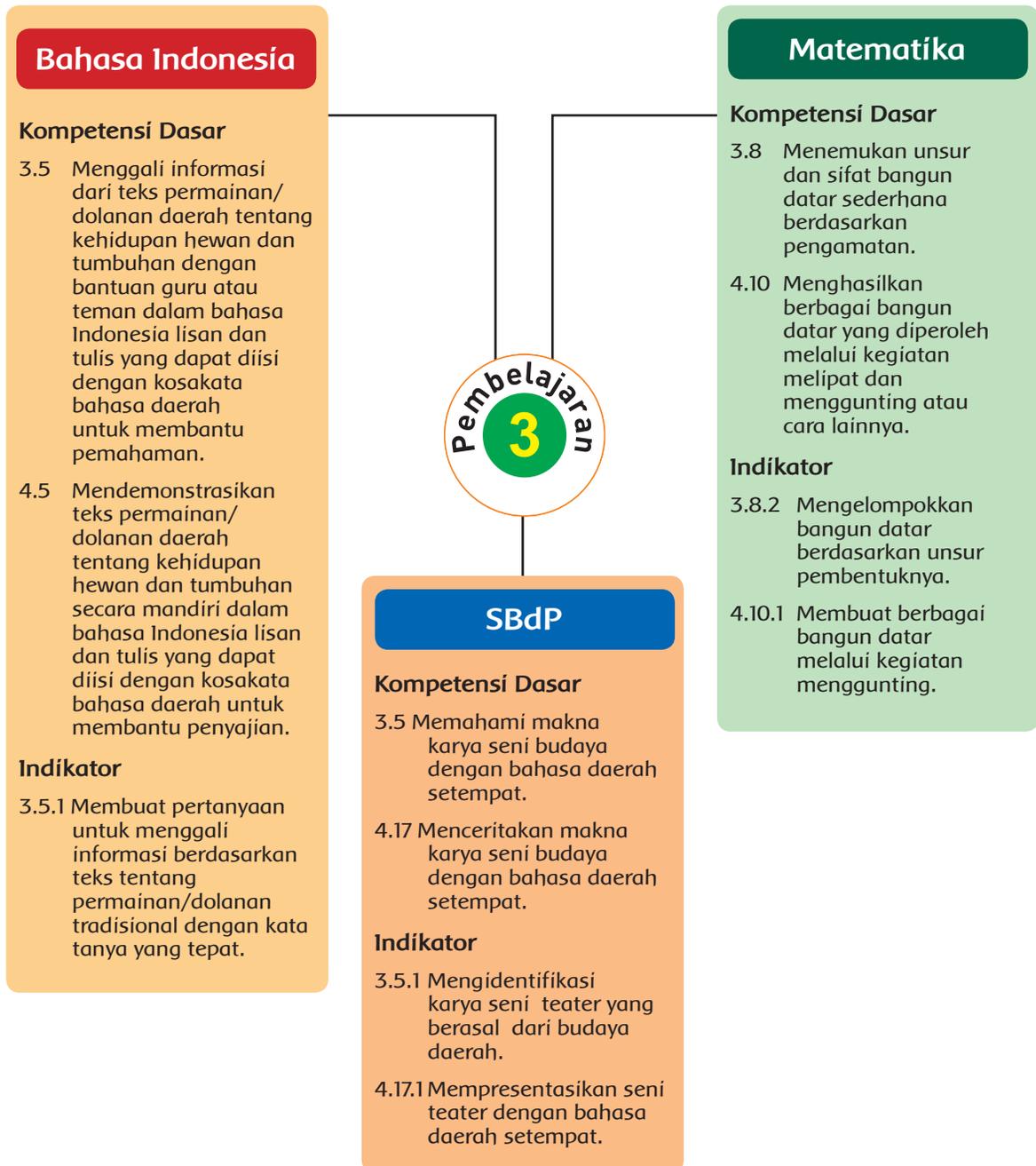
Rubrik Memainkan Bola Bowling

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



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 pertunjukkan 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 pertunjukkan teater. Indonesia memiliki banyak teater tradisional dari berbagai daerah.
- Siswa membaca petunjuk tentang teater di buku siswa.



- 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 Bertanya

Buatlah pertanyaan dari wacana tentang seni teater di atas! Tukarkan pertanyaamu dengan pertanyaan temanmu!
Jawablah pertanyaan temanmu dengan tepat!

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

104 www.siswa.com/kuia/31

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!

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

Bekel & Basket

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

Udin : Hai teman-teman, cuaca sangat cerah. Kita bermain, yak!

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

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

Lani : Bermain basket? Aku tidak suka, ah! Aku lebih suka bermain bekel!

Beni : Bekel? Ah, itu permainan yang hanya duduk-duduk saja, tak membuat berkegiatan. Lebih baik bermain basket!

105 www.siswa.com/kuia/31

Udin : Ya, aku setuju dengan Beni

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

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

Beni : Tapi menurutku, bermain basket lebih seru, Lani!

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 berwujud huruf "b".

Lani : Sama-sama memakai bola.

Beni : Basket bolanya ukuran besar, kalau bekel ukuran bolanya kecil. Ha... ha... ha...

Lani : Ayo kita suit. Kalau aku menang, kita bermain bekel dahulu, kalau aku kalah, kita bermain basket dahulu.

Beni : Baiklah, Lani!

106 www.siswa.com/kuia/31

- 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 di buku siswa.
- Siswa menggunting bangun datar yang ada di lembar buku siswa.
- Siswa mengelompokkan bangun datar yang diguntingnya kedalam dua kelompok, apakah kelompok yang mempunyai sisi 4 ataukan yang bukan.
- Siswa menempelkan bangun datar tersebut ditempat yang tepat di buku siswa.
- Kegiatan diakhiri dengan berdoa penutup kegiatan hari ini.

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	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.	...												

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

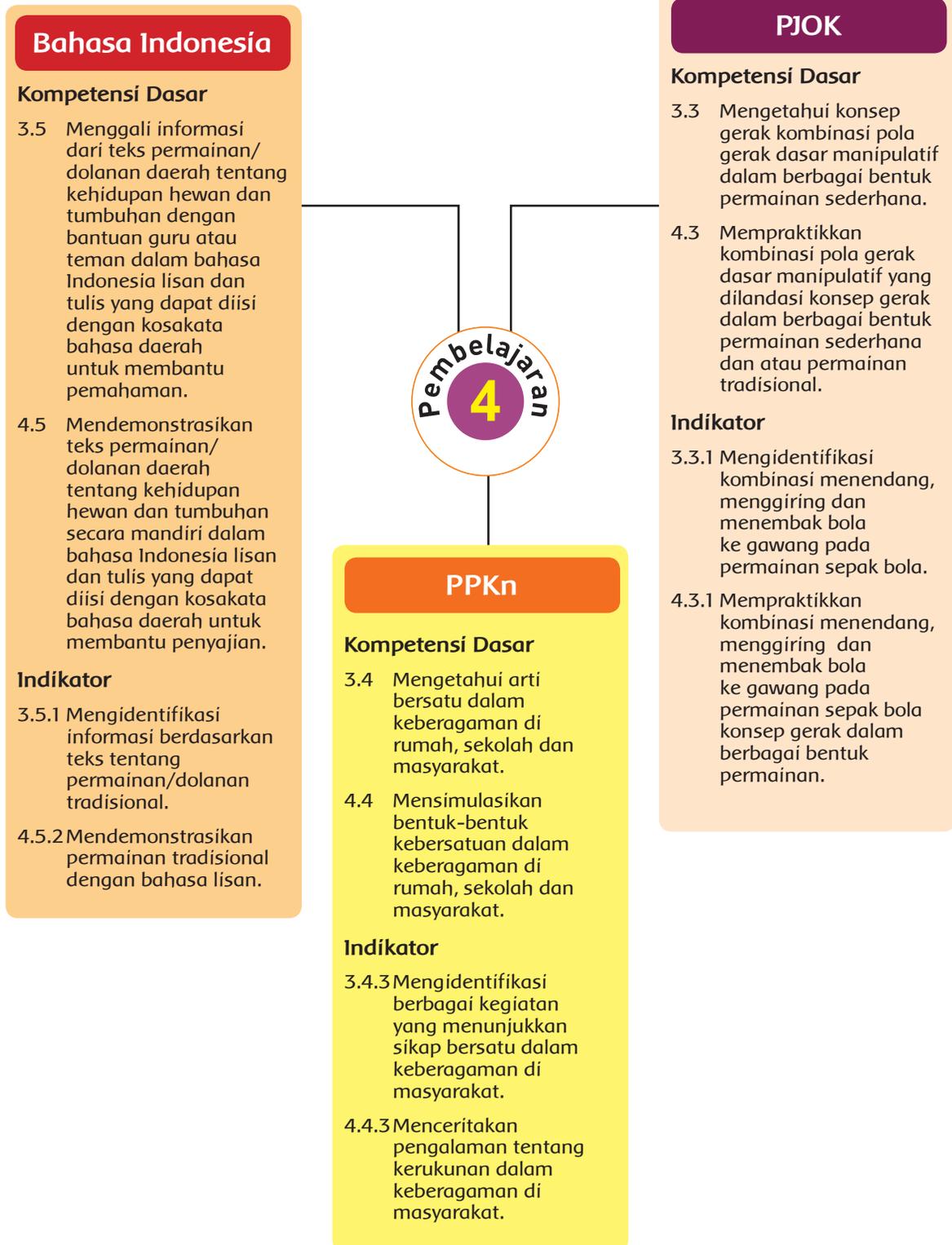
Rubrik Penilaian Bermain Peran

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



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?



- Siswa diminta untuk membaca tentang permainan ular-ularan yang ada di buku siswa.
- Siswa menjawab pertanyaan guru tentang langkah-langkah yang ada di buku 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-ularan. 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 di lingkungan tempat tinggalnya. Bagaimana keragaman yang ada lingkungan tempat tinggal mereka, apakah mereka mengenali tetangganya? Apakah mereka akan menolong jika ada tetangganya yang mengalami musibah?



- 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 lingkunganmu mempunyai rasa persatuan yang kuat?

Tuliskanlah pendapatmu!

Tema 3, Subtema 3: Beribadah, Bermain, dan Persatuan, Tradisional 173

Ayo Lakukan

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

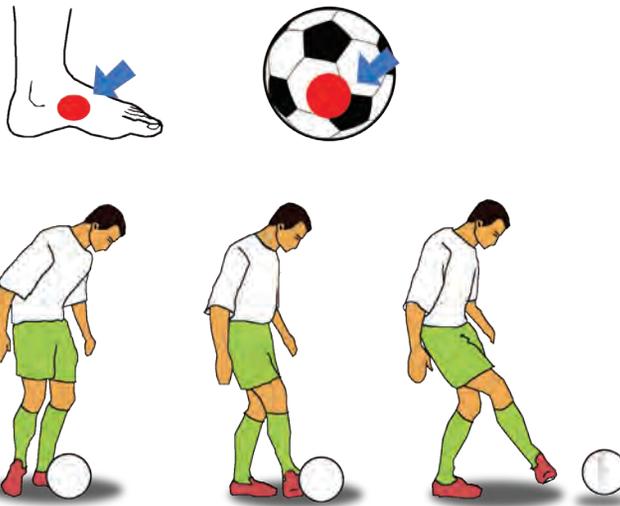
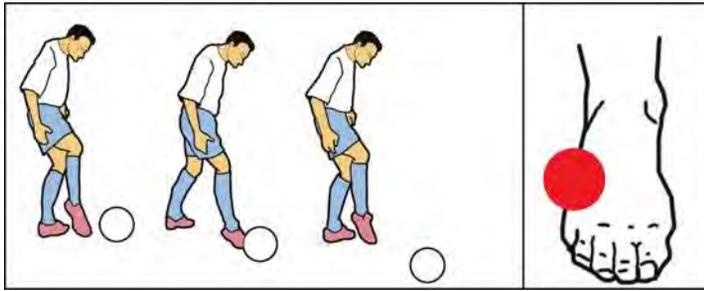
Salah satu permainan yang memerlukan rasa persatuan yang tinggi antar pemainnya adalah sepak bola.

Tahukah 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 Buku Siswa Kelas III SD/MI

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 pembelajaran 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.

menendang dengan kaki luar menendang dengan kaki dalam

menggiring bola menembak bola ke gawang

Legislatif Bersama Orang Tua

Dilakukan dengan orang tua/terdahulu kegiatan-kegiatan yang dilakukan dengan memusatkan pada waktu istirahat, kegiatan-kegiatan yang selalu dilakukan menyangkut saat istirahat tersebut.

Waktu 3-subtema 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional di Daerahku 175

Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

a. 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.	...												

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.

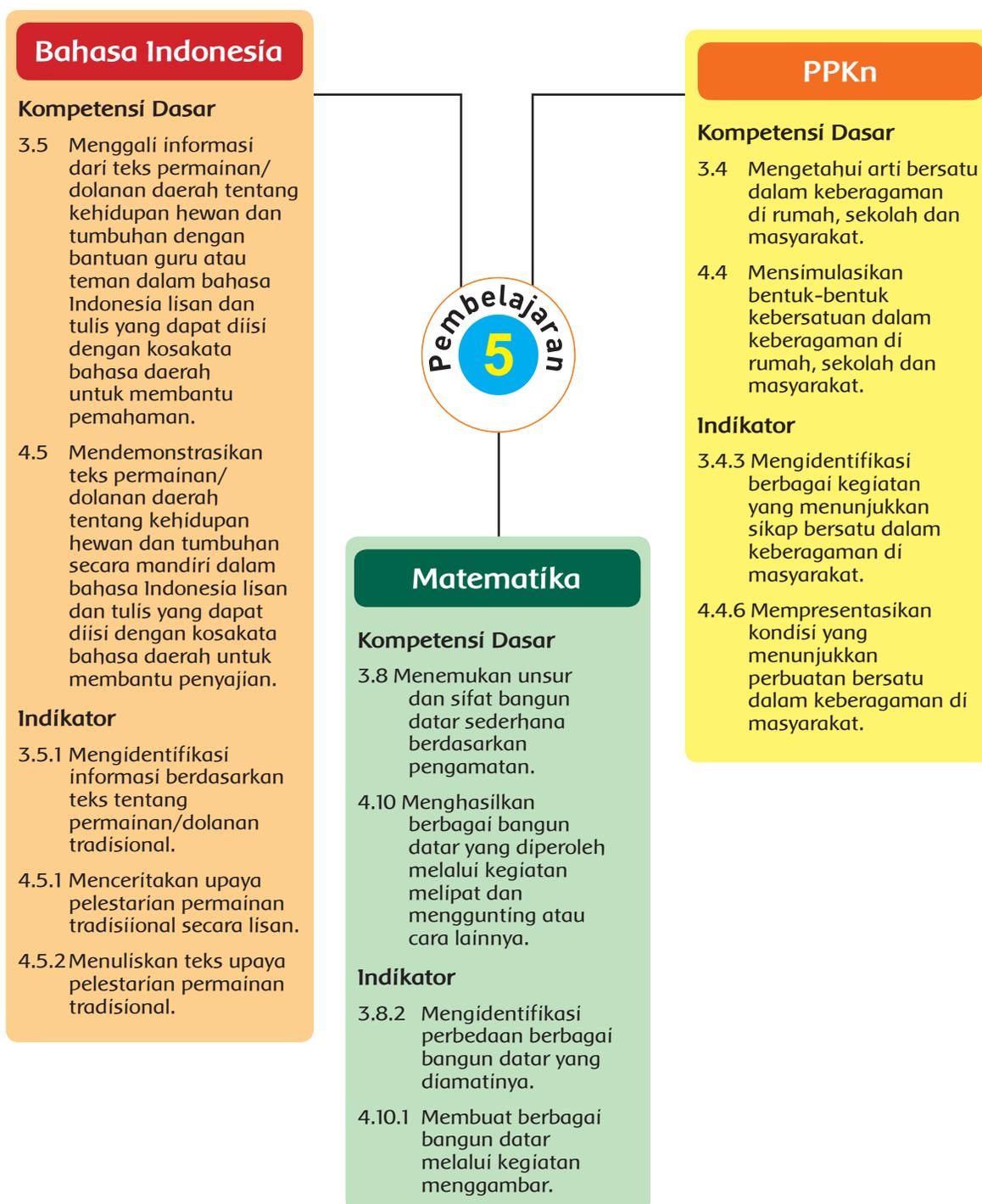
No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Ketepatan mengemukakan langkah-langkah.	Seluruh langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Sebagian langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Sebagian kecil langkah-langkah dikemukakan dengan tepat oleh siswa.	Tidak 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.

Media dan Alat Pembelajaran

1. Pencil/Krayon warna.
2. Penggaris.



Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran



Ayo Amati

- Kegiatan dibuka dengan sebuah pertanyaan, mana yang anak-anak lebih sukai, apakah permainan atau olahraga tradisional ataukah permainan modern.
- Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa permainan modern dan tradisional mempunyai kelebihan masing-masing. Ada olah raga 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 temanmu pada tempat di bawah ini. Gunakanlah huruf besar secara tepat!

178 Buku Siswa 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 Buku Siswa 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 2018/2019 Kelas III



Ayo Amat!

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 menonton festival layang-layangnya. Bentuk layang-layangnya pun sangat beragam. Ada layangan yang bentuknya 2 dimensi dan ada yang 3 dimensi.

101 Buku Siswa 2018/2019 Kelas III

- 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 manusia, 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 menyebukan bentuk layang –layang yang dibawakan oleh guru.
- Siswa mengelompokkan bentuk layang –layang yang ada di buku siswa pada kolom yang telah dipersiapkan.

Layang yang paling unik dan dapat terbang dengan baik akan mendapatkan gelar juara layang-layang.

Perhatikan gambar 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	Jajargenjang	Trapezium	Lingkaran

182 Buku Siswa SD/MI Kelas 3

Rancanglah sebuah bentuk dengan menggunakan bangun datar. Gambarlah di tempat yang telah disediakan.

Satu contoh dibuatkan untukmu.

Bangun datar yang digunakan:
 Segitiga: Persegi: Jajargenjang:
 Belah ketupat: Persegi Panjang:

Tema 5 Subtema 3: Melestarikan Olahraga dan Permainan Tradisional 185

- 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 pensil 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.	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.

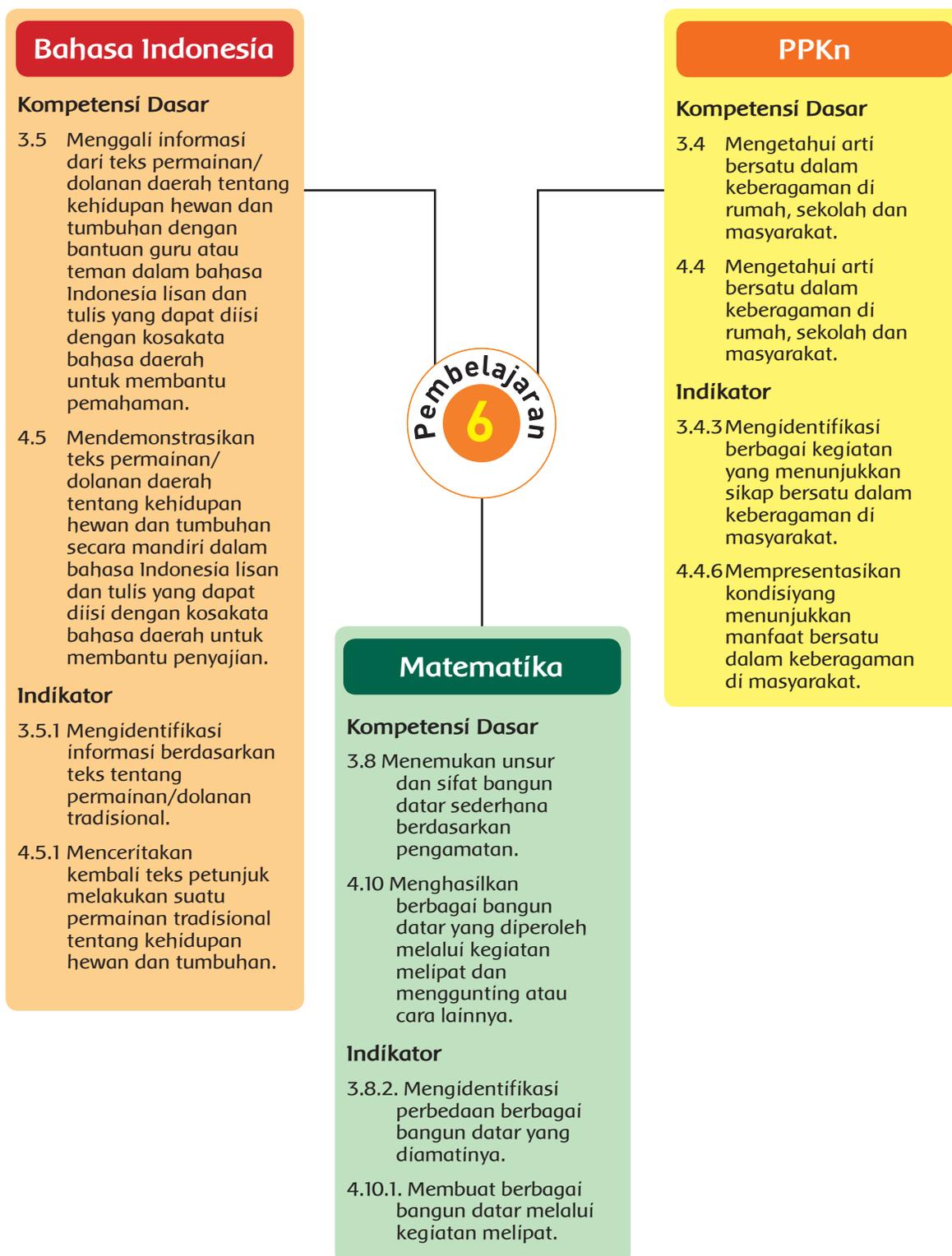
b. Rubrik Penilaian menulis kegiatan melestarikan permainan tradisional

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 daerah?
- 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 pengarahannya guru tentang bagaimana membuat hiasan agar kartu undangan terlihat menarik.
- Siswa membuat bangun datar dengan

Ayo Lakukan

Kamu dapat menghias undanganmu agar terlihat menarik. Hiasilah 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. Gurumu akan membagikan kertas lipat sebanyak anggota kelompokmu.
3. Lipatlah kertas lipat sesuai petunjuk.

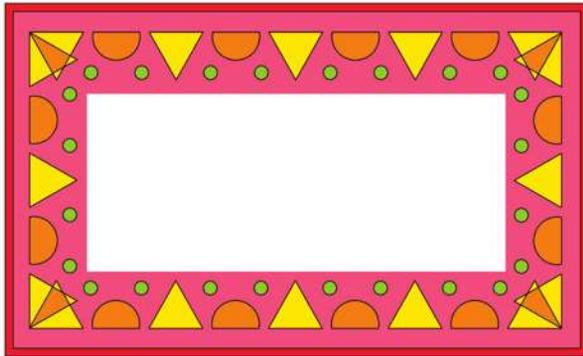
106 Buku Siswa Kelas 3

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: 	
2.	Kertas kedua: 	

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.

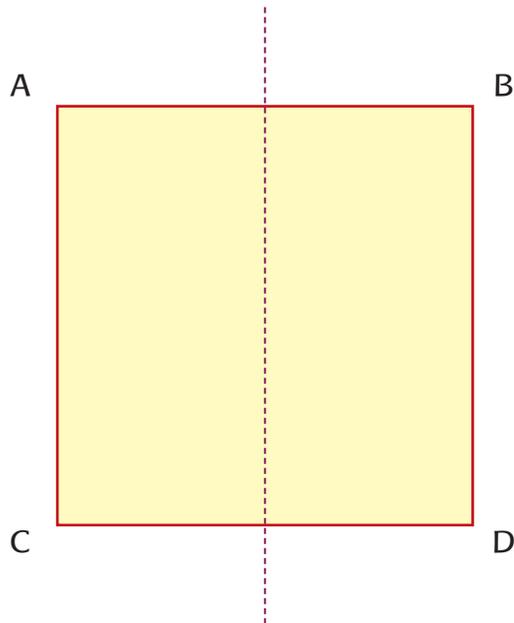
3. Kertas Ketiga: langkah 1	langkah 2	
4. Kertas Keempat: langkah 1	langkah 2	
5. Kertas Kelima: langkah 1	langkah 2	

Ayo Pikirkan

Bagaimana kondisi kelompokmu dalam membentuk bangun datar? Jika ada anak di kelompokmu tidak bekerja, dapatkah kamu menyelesaikan tugas dari gurumu dengan baik dan cepat?

188

- 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.





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.



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.	Beni	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
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)

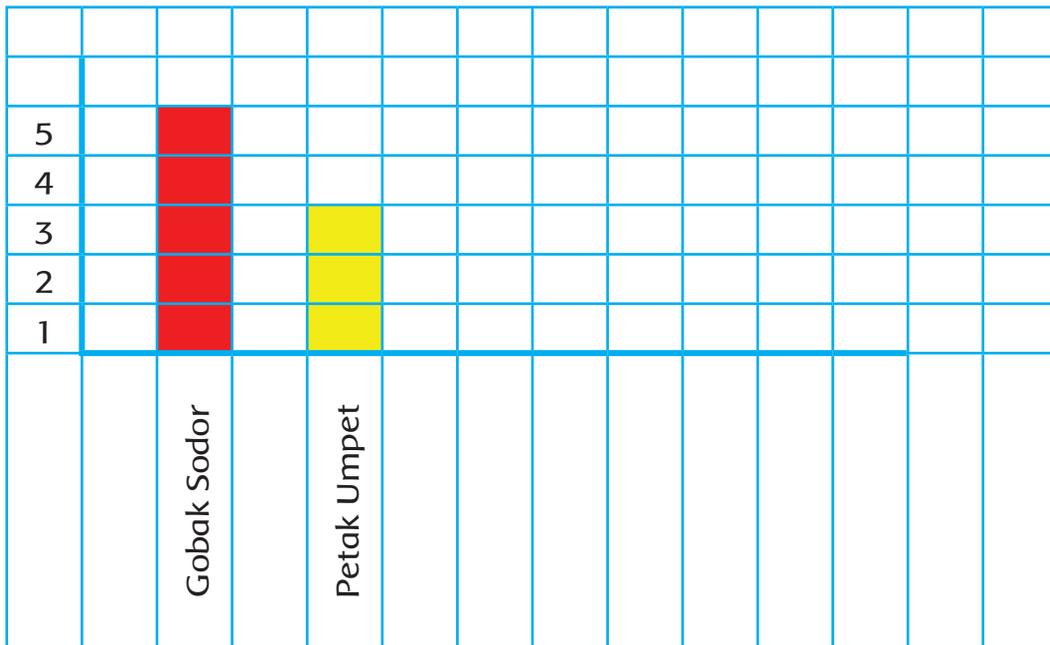
No.	Nama Siswa	Permainan/ Olahraga Tradisional Yang Paling diminati	Alasan

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 survey di depan kelas.

Pertemuan 2

1. Membuat Klipping 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 clipping 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 terhadap 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 dinilai :

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 permainan
 - 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 kepercayaan diri untuk tampil.