

# **SILABUS**

SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH (SD/MI)

# **KURIKULUM 2013**

REVISI 2020

## **PJOK**

KELAS 2 SEMESETR 1

## KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

#### SILABUS PJOK KELAS II

Tema : 1 (Hidup Rukun)

Semester : 1 (satu)

#### KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	3.1 Memahami variasi	3.1.1. Menjelaskan variasi	<ul> <li>Gerak dasar</li> </ul>	Subtema 1: Hidup	<ul> <li>Religius</li> </ul>	Sikap :	112 JP	• Diri
	gerak dasar lokomotor	gerak dasar	berjalan dalam	Rukun di Rumah	<ul> <li>Nasionalis</li> </ul>	<ul> <li>Disiplin</li> </ul>		anak,
	sesuai dengan konsep	lokomotor sesuai	permainan	(28 jam pelajaran)	<ul> <li>Mandiri</li> </ul>	• Peduli		Lingkun
	tubuh, ruang, usaha,	dengan konsep	sederhana.	<ul> <li>Mengamati gambar</li> </ul>	<ul> <li>Gotong</li> </ul>	<ul> <li>Sportif</li> </ul>		gan
	dan keterhubungan	tubuh, ruang,	<ul> <li>Melakukan</li> </ul>	dan meragakan	Royong	<ul> <li>Percaya diri</li> </ul>		keluarg
	dalam berbagai bentuk	usaha, dan	permainan	gerak dasar berlari	<ul> <li>Integritas</li> </ul>			a, dan
	permainan sederhana	keterhubungan	menirukan hewan	dilanjutkan dengan		Pengetahuan:		Lingkun
	dan atau tradisional.	dalam berbagai	berjalan.	melakukan		<ul> <li>Menjelaskan</li> </ul>		gan
		bentuk permainan	<ul> <li>Pengertian gerak</li> </ul>	permainan		gerak dasar		sekolah.
	4.1 Mempraktikkan	sederhana dan atau	dasar lokomotor	tradisional penuh		berjalan,		• Buku
	variasi gerak dasar	tradisional.	dan	tanggung jawab		sikap tubuh		Pedoma
	lokomotor sesuai	3.1.2. Menjelaskan gerak	contoh-contoh			kaki dan		n Guru
	dengan konsep tubuh,	dasar berjalan	gerakannya	Subtema 2: Hidup		langkah kaki		Tema 1
	ruang, usaha, dan	dalam permainan	<ul> <li>Contoh-contoh</li> </ul>	Rukun di Tempat		benar		Kelas 2
	keterhubungan dalam	sederhana dengan	gerakan berlari.	Bermain (28 jam				dan
	berbagai bentuk	benar.	<ul> <li>Memperagakan</li> </ul>	pelajaran)		Keterampilan		Buku
	permainan sederhana	3.1.3 Menjelaskan	gerak dasar	<ul> <li>Melakukan gerakan</li> </ul>		:		Siswa
	dan atau tradisional	prosedur gerakan	lokomotor sesuai	kepala, tangan, dan		<ul> <li>Mempraktik</li> </ul>		Tema 1
		berlari ke berbagai		kaki tanpa		kan gerak		Kelas 2

	arah sesuai dengan konsep tubuh,	contoh yang diberikan guru.	hitungan, dilanjutkan gerakan	dasar berjalan	(Buku Tematik
	ruang, usaha, dan	• permainan berlari	yang dilakukan	(sikap tubuh,	Terpadu
	keterhubungan	berpasangan	dengan hitungan	langkah	Kurikul
	dalam berbagai	dengan rintangan	sesuai ajakan	kaki, dan	um
	bentuk permaian	dan aturan	teman secara	arah berjalan	2013,
	sederhana dan atau	permainannya.	berpasangan	benar)	Jakarta:
	tradisional.	<ul> <li>Penjelasan</li> </ul>	dengan penuh	• Siswa	Kement
		tentang gerakan	semangat.	mampu	erian
		gerakan berlari ke	<ul> <li>Mengamati gambar</li> </ul>	mengikuti	Pendidi
		berbagai arah	dan meragakan	instruksi	kan dan
4.1.1	Melakukan gerak	sesuai dengan	gerak dasar	permainan	Kebuda
	dasar berjalan	konsep tubuh,	lokomotor sesuai	• Siswa	yaan,
	dalam permainan	riang, usaha, dan	contoh yang	terlibat aktif	2013).
	sederhana dengan	keterhubungan	diberikan guru.	dalam	● Buku
	benar.	dalam berbagai	Kemudian	melakukan	Sekolah
4.1.2	Melakukan gerak	bentuk permainan	melakukan	permainan	nya
	dasar berjalan	sederhana dan	permainan	• Siswa	Manusi
	dalam permainan	atau tradisional	tradisional dengan	mengungkap	a,
	sederhana dengan	<ul><li>Macam-macam</li></ul>	jujur dan percaya	kan perasaan	Munif
	benar.	gerakan berlari.	diri.	dan	Chatib.
4.1.3	Mempraktikkan	<ul><li>Contoh-contoh</li></ul>	<ul> <li>Meragakan gerakan</li> </ul>	pendapatnya	• Softwar
	gerakan berlari ke	gerakan	koordinasi antara	setelah	e
	berbagai arah	melompat.	tangan, kaki, dan	melakukan	Pengaja
	sesuai dengan		kepala dengan	permainan	ran
	konsep tubuh,	•	mengambil contoh		SD/MI
	ruang, usaha, dan		gerakan bermain		untuk
	keterhubungan		layang-layang		kelas 2
	dalam berbagai		dengan semangat.		semeste
	bentuk permaian		<ul> <li>Melakukan</li> </ul>		r 1.
	sederhana dan atau		permainan berlari		• Video/sl
	tradisional		berpasangan		ide/gam
			dengan rintangan		bar
			sebagai contoh		tentang
			penerapan		

		nilai-nilai sila		Hidup
		Pancasila secara		rukun.
		sportif.		• Gambar
				gerakan
		Subtema 3: Hidup		berjalan
		Rukun di Sekolah		
		(28 jam pelajaran)		
		<ul> <li>Mengamati gambar</li> </ul>		
		dan meragakan		
		gerak dasar berlari		
		dilanjutkan dengan		
		melakukan		
		permainan		
		tradisional penuh		
		tanggung jawab.		
		Subtema 4: Hidup		
		Rukun di		
		Masyarakat (28		
		jam pelajaran)		
		<ul> <li>Mengamati</li> </ul>		
		gerakan-gerakan		
		melompat dan		
		meloncat, serta		
		memeragakannya		
		dengan penuh		
		percaya diri.		

Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)

Semester : 1 (satu)

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	3.2 Memahami prosedur variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk	3.2.1 Mengetahui variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan  4.2.1 Melakukan variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah sesuai dengan konsep	<ul> <li>Teks bacaan yang berjudul "Bermain simpai".</li> <li>Variasi gerak memutar badan tanpa memutar</li> <li>Cara bermain lutut pundak kaki</li> <li>Gambar variasi gerakan meliukkan badan.</li> <li>Cara permainan tarik- tarikan.</li> <li>Gambar tentang kegiatan melakukan melakukan</li> </ul>	Subtema 1: Bermain di Lingkungan Rumah (28 jam pelajaran)  • Menyimak penjelasan prosedur variasi gerakan memutar badan tanpa berpindah tempat kemudian mempraktikkannya dengan disiplin.  • Mempraktikkan variasi gerak menekuk tanpa berpindah tempat penuh percaya diri.	<ul> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	Sikap:  Jujur  Disiplin  Tanggung Jawab  Santun  Peduli  Percaya  Pengetahuan:  Memahamai teks "Bermain Simpai"  Menjelaskan prosedur	112 JP	<ul> <li>Diri anak, Lingk ungan keluar ga, dan Lingk ungan sekola h.</li> <li>Buku Pedo man Guru Tema</li> </ul>
	permainan sederhana dan atau tradisional	tubuh, ruang, usaha, dan	pengamatan sederhana di	Subtema 2: Bermain di Rumah Teman (28 jam		variasi gerakan		1 Kelas
		keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan	halaman sekolah, gambar anak bermain saling	pelajaran)  ■ Melakukan gerak bagian kepala dengan		mendorong tanpa berpindah		2 dan Buku Siswa

sederhana dan	dorong bola,	hitungan berulang	tempat	Tema
atau tradisional.	gambar cara	kemudian	sesuai	1
	berpakaian, dan	menghubungkan	dengan	Kelas
	gambar gerak dasar	dengan penjumlahan	konsep	2
	mendorong.	berulang lalu diubah	tubuh, ruang,	(Buku
	<ul> <li>Aturan-aturan</li> </ul>	menjadi bentuk	usaha dan	Temat
	dalam permainan	perkalian dengan	keterhubung	ik
	estafet bola.	tanggung jawab.	an dalam	Terpa
	• variasi gerakan	<ul> <li>Menyimak penjelasan</li> </ul>	berbagai	du
	menekuk	prosedur variasi	bentuk	Kurik
	<ul> <li>Teks bacaan yang</li> </ul>	gerakan meliukkan	permainan	ulum
	berjudul "Bermain	badan tanpa berpindah	sederhana	2013,
	Estafet".	tempat dan melakukan	dan atau	Jakart
	<ul> <li>Langkah-langkah</li> </ul>	gerak bagian kaki	tradisional.	a:
	permainan Estafet.	dengan hitungan	Mempelajari	Keme
		penuh semangat.	pengalaman	nteria
		<ul> <li>Melakukan koordinasi</li> </ul>	dalam	n
		gerak kepala, tangan,	kegiatan	Pendi
		dan kaki dengan	bermain	dikan
		hitungan kemudian	tarik-tarikan	dan
		mengisikannya ke		Kebud
		dalam tabel perkalian	Ketrampilan:	ayaan,
		dengan kerjasama.	Melakukan	2013).
			permainan	• Buku
			"Simpai"	Sekola
		Subtema 3: Bermain di	Melakukan	hnya
		Lingkungan Sekolah	permainan	Manus
		(28 jam pelajaran)	"Kepala	ia,
		Mengidentifikasi	Pundak	Munif
		gerakan permainan	Lutut Kaki"	Chatib
		ular naga kemudian	• Gambar	
		memainkannya	variasi	• Softw
		dengan sportif.	gerakan	are
			meliukkan	Pengaj
			badan	aran

Tema : 3 (Tugasku Sehari - hari)

Semester : 1 (satu)

#### KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	<ul> <li>3.3 Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</li> <li>4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</li> </ul>	3.2.1 Menunjukkan variasi gerakan menendang dan mengiring bola. 3.3.2 Menujukkan gerakan melempar, memukul, dan melempar bola. 3.2.3 Menunjukkan variasi gerakan gerakan melempar dan menangkap bola.  4.3.1 Melakukan gerakan melempar, memukul,dan melempar, memukul,dan melempar bola.	<ul> <li>Pemahaman tentang kegiatan olahraga</li> <li>Gerakan melempar, memukul, dan melempar bola.</li> <li>Permainan kucing-kucingan</li> <li>Gerakan menendang boal dan mengiring bola.</li> <li>permainan Khendi Gerl.</li> <li>Gerakan melempar dan menangkap yang benar.</li> <li>Pentingnya melakukan</li> </ul>	Sub Tema 1: Tugasku Sehari-hari di Rumah (28 jam pelajaran)  • Melakukan gerakan melempar dan memukul dengan ketukan birama tiga dengan riang.  • Membaca teks permainan sederhana dan mempraktikkan gerakan menendang dan menggiring bola kemudian menentukan harga alat-alat permainan tersebut dengan tanggungjawab.	<ul> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	<ul> <li>Melakukan gerakan melempar dan memukul</li> <li>Melakukan gerakan menendang dan menggiring bola</li> <li>Melakukan gerakan menendang dan menggiring bola</li> </ul>	16 JP	<ul> <li>Diri anak, Lingkung an keluarga, dan Lingkung an sekolah.</li> <li>Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulu</li> </ul>

	2 /					T T	2015
	3.4	Memahami prosedur	4.3.2. Melakukan	olahraga untuk	Sub Tema 2: Tugasku		m 2013,
		bergerak secara	gerakan	menjaga	sehari-hari di		Jakarta:
		seimbang, lentur,	menendang dan	kesehatan.	Sekolah (28 jam		Kementer
		dan kuat dalam	mengiring bola.	<ul> <li>Gerakan</li> </ul>	pelajaran)		ian
		rangka	4.3.3. Melakukan	pemanasan	<ul> <li>Menirukan gerakan</li> </ul>		Pendidika
		pengembangan	gerakan gerakan	sebelum bermain	kepala, tangan, dan		n dan
		kebugaran jasmani	melempar dan	sepak bola.	kaki dengan		Kebuday
		melalui permainan	menangkap bola.	<ul> <li>Peraturan cara</li> </ul>	hitungan pola birama		aan,
		sederhana dan atau		bermain	tiga sesuai gambar		2013).
		tradisional		permainan bola	tersedia penuh		• Buku
	4.4	Mempraktikkan		tangan.	semangat.		Sekolahn
		prosedur bergerak		<ul> <li>Peraturan cara</li> </ul>			ya
		secara seimbang,		bermain	Sub Tema 3: Tugasku		Manusia,
		lentur, dan kuat		permainan bola	Sebagai Umat		Munif
		dalam rangka		tangan.	Beragama (28 jam		Chatib.
		pengembangan		Gerakan	pelajaran)		<ul> <li>Software</li> </ul>
		kebugaran jasmani		melempar-menan	Melakukan gerakan		Pengajara
		melalui permainan		gkap bola secara	permainan sederhana		n SD/MI
		sederhana dan atau		berpasangan.	sesuai pola ketukan		untuk
		tradisional			birama dengan		kelas 2
	3.6	Memahami prosedur			semangat.		semester
		penggunaan variasi			Melakukan gerakan		1 dari
		gerak dasar			menendang dan		JGC/SCI
		lokomotor dan			menggiring bola		Media.
		non-lokomotor			dengan cara		• Video/sli
		sesuai dengan irama			berkelompok sesuai		de/gamba
		(ketukan)			jenis kelamin dengan		r tentang
		tanpa/dengan musik			semangat.		Hidup
		dalam aktivitas					rukun.
		gerak berirama			Sub Tema 4: Tugasku		• Gambar
	4.6	Mempraktikkan			dalam Kehidupan		gerakan
		penggunaan variasi			Sosial (28 jam		berjalan
		gerak dasar			pelajaran)		J
		lokomotor dan			<ul><li>Mengamati gambar</li></ul>		
		non-lokomotor			tentang permainan		
L		non ionomiotoi		I	terraing permanian	<u> </u>	 

sesuai dengan irama		tradisional dan		
(ketukan)		melakukan		
tanpa/dengan musik		pemanasan secara		
dalam aktivitas		berpasangan sambil		
gerak berirama		menyayikan lagu		
		daerah dengan		
		semangat.		
		<ul> <li>Mencermati gambar</li> </ul>		
		gerakan melempar		
		dan menangkap bola,		
		melakukan		
		permainan bola		
		kemudian membuat		
		kalimat sederhana		
		sesuai permainan		
		dengan semangat		

Tema : 4 (Hidup Bersih dan Sehat)

Semester : 1 (satu)

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	<ul> <li>3.4 Memahami prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</li> <li>4.4 Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</li> </ul>	3.4.1 Mengetahui prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.  3.4.2 Menegetahui prosedur bergerak secara kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhanadan atau tradisional	<ul> <li>Prosedur bergerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</li> <li>Arahan tentang melakukan gerakan dominan statis secara tepat.</li> <li>Gerakan keseimbangan berbaring telentang, berbaring miring,</li> </ul>	Subtema 1: Hidup bersih dan sehat di rumah (28 jam pelajaran)  • Mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dalam permainan dengan kerjasama dan jujur  Subtema 2: Hidup bersih dan sehat di sekolah (28 jam pelajaran)  • Mempraktikkan gerak kelenturan	<ul> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	<ul> <li>Mempraktikka         <ul> <li>Mempraktikka</li> <li>n gerak secara</li> <li>seimbang</li> <li>dominan statis</li> <li>dalam rangka</li> <li>pengembanga</li> <li>n kebugaran</li> <li>jasmani dalam</li> <li>permainan</li> </ul> </li> <li>Mempraktikka         <ul> <li>n gerak secara</li> <li>seimbang</li> <li>dominan statis</li> <li>dalam rangka</li> <li>pengembanga</li> <li>n kebugaran</li> <li>jasmani dalam</li> <li>permainan</li> </ul> </li> <li>Mempraktikka</li> <li>n gerak</li> </ul>	16 JP	<ul> <li>Diri anak, Lingkun gan keluarg a, dan Lingkun gan sekolah.</li> <li>Buku Pedoma n Guru Tema 1 Kelas 2 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 2 (Buku</li> </ul>

4.4.1 Melakukan ger secara seimban dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalu permainan sederhana dan atau tradisional 4.4.2 Melakukan gera secara kuat dal rangka pengembangan kebugaran jasmani melalu permainan sederhanadan a tradisional	kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.  Cara melakukan gerakan kelenturan tubuh berdasarkan gambar yang diamati.  Berbagai sikap yang harus dimiliki agar tercipta persatuan ketika bermain.  Permainan mengoper bola beruntun dalam	tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui bermain peran untuk menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman karakteristik individu di tempat bermain berdasarkan pengalaman dengan percaya diri  Subtema 3: Hidup bersih dan sehat di tempat bermain (28 jam pelajaran)  • Mempraktikan berbagai gerakan dalam latihan kelenturan tubuh	kelenturan tubuh dominan bagian atas dalam rangka pengembanga n kebugaran jasmani melalui permainan.  • Mempraktikka n gerak secara kuat dalam rangka pengembanga n kebugaran jasmani melalui permainan.	Tematik Terpadu Kurikul um 2013, Jakarta: Kement erian Pendidi kan dan Kebuda yaan, 2013). • Buku Sekolah nya Manusi a, Munif Chatib. • Softwar e Pengaja ran SD/MI untuk kelas 2
	persatuan ketika bermain.  • Permainan mengoper bola	bersih dan sehat di tempat bermain (28 jam pelajaran) • Mempraktikan berbagai gerakan		• Softwar e Pengaja ran SD/MI

	misalnya melatih kekuatan otot  • Mengamati bentuk kegiatan yang menggambarkan aktivitas bergerak secara kuat  Subtema 4: H bersih dan se masyarakat ( pelajaran)  • Memprakti gerak secar dalam rang pengembar kebugaran melalui per dengan per diri	Akang, Rukkan	idup kun. ambar erakan erjalan
--	---	---------------	--

Mengetahui Kepala Sekolah,	Guru Kelas 2
NIP.	<u>WEBSITEEDUKASI.COM</u> NIP