



MATERI BELAJAR REGULER KELAS 2
TAHUN PELAJARAN 2020/2021
PERIODE: 24 AGUSTUS - 02 OKTOBER 2020

MATA PELAJARAN	PERTEMUAN PEKAN KE-	MATERI BELAJAR
PAI	1	- Memahami bukti penciptaan Allah SWT terkait dengan Asmaul Husna: Al-Quddus, As-Salam, Al-Khaliq
	2	- Memahami makna sikap saling bekerjasama
	3	- Memahami makna sikap saling tolong menolong
	4	- Memahami makna sikap sabar
	5	- Memahami makna sikap saling berbagi dan sopan santun
	6	- Mengatahui contoh penerapan berbagai sikap terpuji dalam kehidupan sehari-hari
PKn	1	- Menyebutkan karakter masing-masing individu (nama, jenis kelamin, alamat, usia, makanan kesukaan, hobi, agama, dll)
	2	- Menceritakan keragaman di lingkungan rumah
	3	- Mengenal macam-macam agama, tempat peribadatan dan kitab sucinya
	4	- Mengenal macam-macam suku ternama dan asalnya serta baju adat
	5	- Menjelaskan alasan mengapa kita saling berbeda
	6	- Menjelaskan keuntungan dari perbedaan yang terjadi
B.Indonesia	1	- Memahami isi teks bacaan dengan menjawab pertanyaan menggunakan 5W + 1H
	2	- Melengkapi kalimat rumpang dari teks bacaan
	3	- Membuat sebuah cerita dari gambar tunggal
	4	- Membedakan ciri-ciri lingkungan sehat dan tidak sehat melalui gambar seri
	5	- Membuat jadwal kegiatan sehari-hari
	6	- Mengenal puisi anak dan contohnya tentang alam dan lingkungan
Matematika	1	- Mengenal berbagai pecahan mata uang rupiah
	2	- Mengenal berbagai pecahan mata uang dollar
	3	- Mengenal satuan panjang (mengubah meter menjadi centimeter) dan pengaplikasian pada soal cerita
	4	- Mengenal satuan panjang (mengubah centimeter menjadi meter) dan pengaplikasian pada soal cerita

	5	- Mengenal satuan berat (mengubah kilogram menjadi gram) dan pengaplikasian pada soal cerita
	6	- Mengenal satuan berat (mengubah gram menjadi kilogram) dan pengaplikasian pada soal cerita
IPA	1	- Mengetahui perubahan bentuk benda dapat terjadi jika di "tekan, bengkokkan, pelintir dan tarik"
	2	- Mengetahui benda-benda yang dapat berubah bentuk dengan di "tekan, bengkokkan, pelintir dan tarik"
	3	- Benda dapat berubah wujud dengan didinginkan, dipanaskan dan dibiarkan pada tempat terbuka
	4	- Mengetahui contoh-contoh benda yang dapat berubah wujud jika didinginkan, dipanaskan dan dibiarkan pada tempat terbuka
	5	- Mengenal bahan-bahan yang dapat larut dan tidak larut
	6	- Mengelompokkan benda-benda larut dan tidak larut
IPS	1	- Mengetahui jenis-jenis dokumen berharga di keluarga
	2	- Mengetahui kegunaan dari dokumen-dokumen berharga di keluarga
	3	- Keuntungan memiliki masing-masing dokumen berharga tersebut
	4	- Mengetahui bagaimana cara menjaga dokumen-dokumen berharga
	5	- Menceritakan satu contoh dokumen berharga dalam keluarga
	6	- Review tentang dokumen berharga
English	1	- Penggunaan kepemilikan 'possessive pronoun'
	2	- Penggunaan 'can' to ask permission
		- Penggunaan 'have + object + infinitive' to talk about obligations
	3	- Mengetahui macam-macam bentuk dan cara mengukurnya
	4	- Membuat kalimat menggunakan present continuous
	5	- Teks percakapan singkat tentang 'request'
B.Jawa	6	- Mendengarkan percakapan singkat tentang 'request'
	1	- Membaca teks puisi tentang alam semesta dan penampakkannya
	2	- Mengidentifikasi teks laporan sederhana tentang alam semesta dan penampakkannya
	3	- Memahami teks bacaan dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks
	4	- Menyusun dan menceritakan gambar seri
	5	- Menyanyikan tembang dolanan 'Padhang Bulan'
SBK	6	- Memahami isi tembang dolanan 'Padhang Bulan'
	1	- Menggambar dan mewarnai bertemakan kemerdekaan
	2	- Membuat kreatifitas dengan kertas lipat
	3	- Kolase binatang
	4	- Membuat kreatifitas dari bahan bekas

	5	- Membuat kreatifitas dari bahan bekas
	6	- Menyanyi dan menarik lagu daerah 'Padhang Bulan'
Penjaskes	1	- mempraktekkan gerakan kepala-pundak-lutut-kaki-berlari dan mengambil bola
	2	- Melakukan gerakan merangkak
	3	- Menirukan gerakan bebek berjalan
	4	- mempraktekkan gerakan berlari kemudian jinjit
	5	- mempraktekkan gerakan mengangkat satu kaki lurus ke depan
	6	- mempraktekkan gerakan duduk selanjor sambil mengangkat kedua kaki lurus ke depan
TIK	1	- Membuat objek mengikuti arah mouse
	2	- Membuat spinner
	3	- Membuat dua buah spinner
	4	- Membuat simple circuit C
	5	- Membuat simple circuit dengan 2 layer
	6	- Mempresentasikan project yang telah dibuat