

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN Telukan 02
Kelas / Semester : 4 / 1
Tema : 1. Indahnya Keberagaman
Subtema : 1. Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran Ke- : 3
Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 25 Menit



NAMA :

KELAS :

Tujuan pembelajaran :

Melalui membaca teks, peserta didik dapat **mengidentifikasi** gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf pada teks bacaan dengan tanpa kesalahan

KEGIATAN 2

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah teks “Permainan Engklek” dengan cermat
2. Tuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung di setiap paragraph pada peta pikiran yang telah tersedia
3. Teliti kembali sebelum mengumpulkan hasil kerjamu

Permainan Engklek

Engklek merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia. Permainan engklek dimainkan oleh 3-5 orang. Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan engklek yaitu batu kapur atau ranting dan gaco. batu kapur atau ranting digunakan untuk menggambar petak engklek, sedangkan gaco digunakan untuk menunjuk petak. gaco biasanya berupa pecahan genteng.

Engklek dimainkan dengan cara melompati petak-petak dengan bantuan gaco. Gaco dilempar berdasarkan urutan petak terdekat hingga terjauh. petak permainan engklek dibuat menyerupai gunung atau bentuk pesawat. Petak engklek hanya dapat dilalui dengan satu kaki.

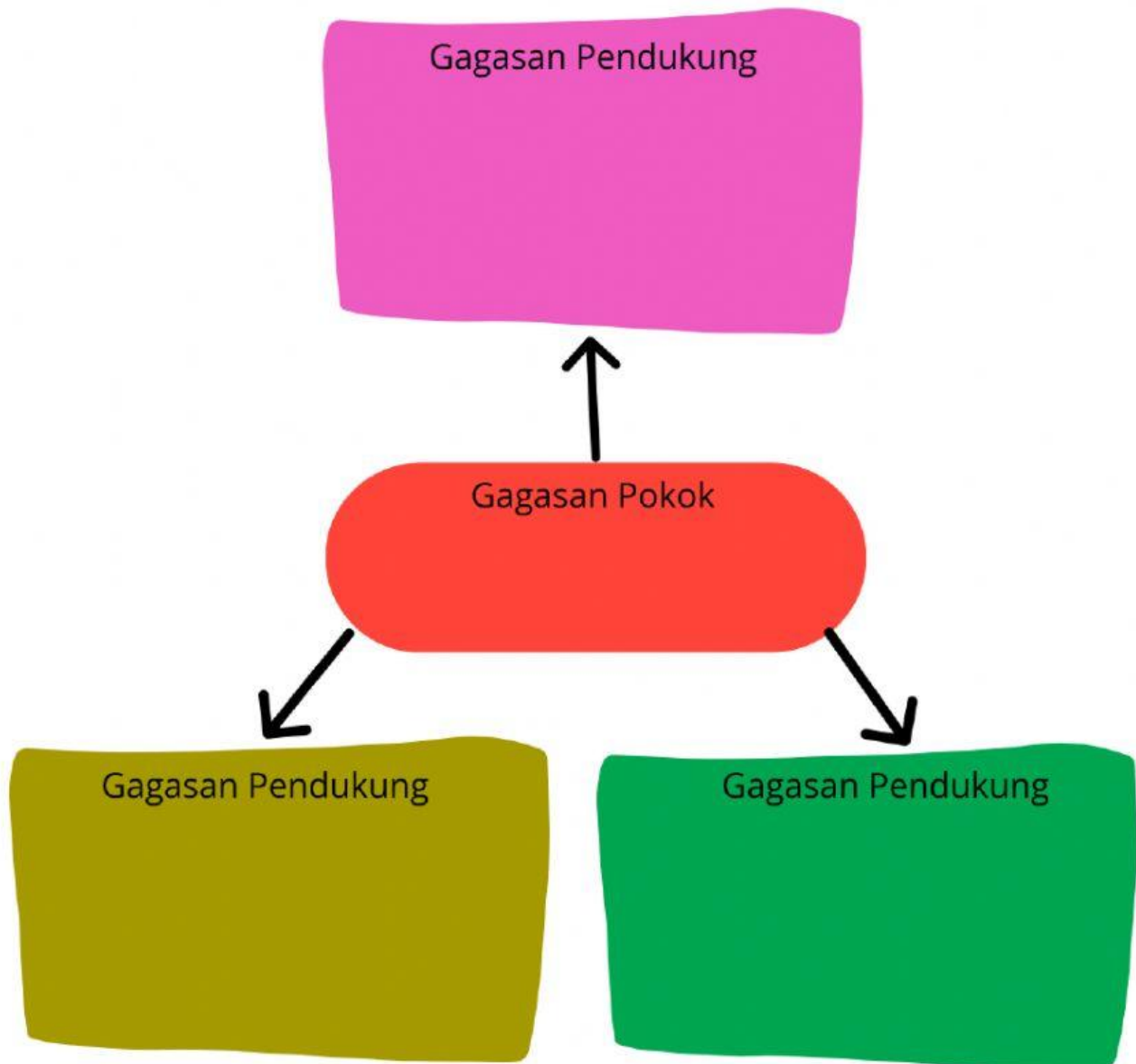
Permainan engklek bermanfaat untuk melatih kekuatan kaki. Gerakan melompati petak dengan satu kaki memperkuat tumpuan dan melatih keseimbangan tubuh. Selain bermanfaat untuk fisik, permainan engklek juga bermanfaat untuk melatih mental. Saat bermain, kita diajarkan untuk jujur, sportif dan pantang menyerah.

Sumber: dokumen penerbit



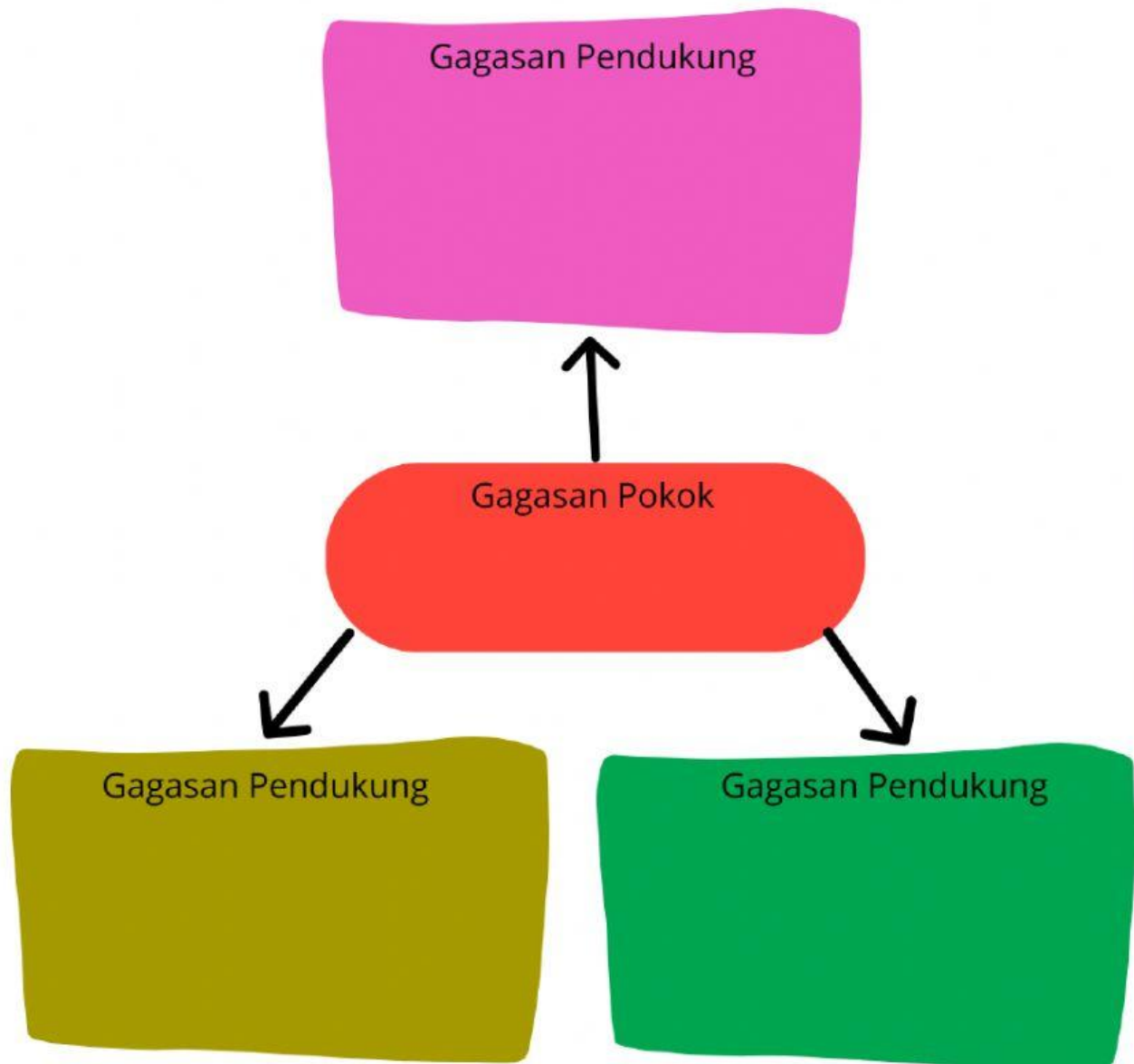
Tuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan "Permainan Engklek" pada peta pikiran berikut!

Paragraf 1



Tuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan "Permainan Engklek" pada peta pikiran berikut!

Paragraf 2



Tuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan "Permainan Engklek" pada peta pikiran berikut!

Paragraf 3

