KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Bertukar atau Membayar

Pembelajaran Bahasa Indonesia



LIVEWORKSHEETS

Isilah identitas terlebih dahulu!

IDENTITAS LKPD SISWA

Nama Lengkap :

Kelas :

No. Absen :

Sekolah :

LIVEWORKSHEETS

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah Swt, karena atas berkat serta rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan LKPD kurmer kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 Bertukar dan Membayar. Pada LKPD ini memuat materi mengenai asal mula diciptakannya uang, cara mengenali keaslian uang, perlunya menabung, dan pemanfaatan uang sebagai alat transaksi melalui teks cerita fabel dalam bentuk video youtube dan infografik.

Tujuan utama penyajian LKPD ini adalah membantu guru dan siswa dalam terlaksananya suatu pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan LKPD ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan LKPD masih terdapat banyak kekurangan dan maish jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk meningkatkan kualitas LKPD yang lebih baik.

LIVEWORKSHEETS

TUJUAN LKPD

- Membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar.
- Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- Melatih kemandirian belajar peserta didik.
- Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

LIVEWORKSHEETS

PETUNJUK BELAJAR

- Bacalah petunjuk belajar terlebih dahulu!
- Pahami dan perhatikan materi pembelajaran dengan seksama.
- Kerjakan soal latihan dan evaluasi sesuai perintah dan petunjuk yang disajikan.
- Tanyakanlah hal-hal yang kamu anggap kurang jelas.
- Kumpulkan hasil evaluasi diakhir pembelajaran setiap pertemuan.
- Kerjakan secara mandiri dan jujur!

LIVEWORKSHEETS

Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya.
2. Peserta didik dapat mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber.
3. Peserta didik dapat memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang.
4. Peserta didik dapat memahami dan menulis teks prosedur.



LIVEWORKSHEETS

Tujuan Pembelajaran

Membaca

1. Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi.

2. Mengenal tujuan penulis dalam menyajikan data untuk mendukung ide pokok pada teks yang sesuai jenjangnya.

3. Mencari informasi dalam teks lain (baik cetak maupun digital) menggunakan kata kunci yg relevan dengan topik pada teks yang dibaca.



LIVEWORKSHEETS

Tujuan Pembelajaran

Mengamati

1. Menemukan informasi yang disampaikan lewat infografik dengan mengidentifikasi perbedaan dalam elemen visual (misalnya foto dan ilustrasi).

Membaca

2. Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung dari sebuah teks yang terus meningkat sesuai jenjangnya.



LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 1

Membaca Cerita dan Memahami Bacaan

Teks Fabel

Ditukar dengan apa?



Soal!

1. Pada awalnya, bagaimana cara yang digunakan hewan-hewan di Hutan Kelayau untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan?

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 1

Membaca Cerita dan Memahami Bacaan

2 Mengapa pembayaran dengan batu tidak jadi mereka lakukan?

---

3 Mengapa Sa Angsa tidak membuat uang kayu yang bertuliskan angka 3 atau 4?

---

4 Pernahkah kalian melakukan barter atau melihat orang melakukan barter?

YES NO

Jika jawaban ya, barang apa yang sering diperdagangkan?

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 1

Membaca Cerita dan Memahami Bacaan

5 Apakah menggunakan uang kayu telah menyelesaikan persoalan di Hutan Kelayau?

.....

.....

.....

Aktivitas 2

Tujuan Penulis

Cermati kembali cerita "Ditukar dengan Apa?". C

1 Menurut kalian, apa tujuan penulis membuat cerita tersebut?

Mana jawaban yang menurut kalian benar?

A Penulis ingin menceritakan kejadian ajaib yang dilihatnya.

B Penulis ingin menyampaikan bahwa hewan-hewan juga memakai uang.

C Penulis ingin menggambarkan kejadian yang dialami manusia, terkait asal mula munculnya uang dengan membuat perumpamaan pada hewan.

D Atau kalian punya pendapat lain? Kemukakan pendapat kalian.

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 2

Tujuan Penulis

2 Menurut kalian, mengapa penulis memilih tokoh hewan dalam cerita ini?



Aktivitas 3

Mencari Informasi dari Berbagai Sumber

Silahkan perhatikan tayangan berikut ini!

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 3

Mencari Informasi dari Berbagai Sumber

PETUNJUK!

1. Baca dan pahami
2. Temukan ide pokok
3. Cari jawaban menggunakan "ADIKSIMBa"
4. Tuliskan dalam 2–3 paragraf

Buatlah rangkuman dari informasi yang kalian baca sebelumnya sesuai dengan menggunakan ADIKSIMBa!

ADIKSIMBa!
adalah singkatan dari Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana

LIVEWORKSHEETS