



MEMBACA
CERPEN

E-LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik

Bahasa Indonesia
Bab 2
Di Bawah Atap



Dosen Pemimbing
1. Liza Murniviyanti, M.Pd
2. David Budi Irawan

Disusun Oleh:
Rikha Julia Saputri Gumay

KELAS IV

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pengembangan Bahan Ajar dan Media Bahasa Indonesia semester 1 ini dapat diselesaikan dengan baik. Pembuatan bahan ajar ini adalah untuk membantu guru dalam menyiapkan pembelajaran terkait materi pembelajaran Bahasa Indonesia semester 2, sehingga dapat meningkatkan kemampuan Penguasaan Konseptual Peserta Didik.

Bahan ajar E-LKPD ini dirancang untuk pembelajaran kelas IV semester I pada lembaga pendidikan atau sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka. Dimana penyusunan Bahan ajar LKPD ini untuk memenuhi tugas akhir " Skripsi" dan Media Bahasa Indonesia di SD yang diampu Ibu Rikha Julia Saputri Gumay.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan bahan ajar ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik saran yang membangun dari pembaca bahan ajar dapat menjadi evaluasi atau perbaikan sehingga bahan Ajar Bahasa Indonesia ini menjadi semakin baik. Semoga bahan ajar bermanfaat untuk seluruh pihak, baik peserta didik dan sekolah. Serta dapat menambah dan keterampilan bagi peserta didik khususnya kelas IV.

Palembang, April 2024

Rikha Julia Saputri Gumay



DAFTAR ISI

Cover.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Capaian Pembelajaran.....	1
Tujuan Pembelajaran.....	1
Cara penggunaan E-lkpd.....	1
Ringkasan Pembelajaran.....	2
A. Pengertian Cerita Pendek.....	2
B. Unsur-unsur Cerita Pendek.....	2
C. Ciri-ciri cerita pendek.....	4
Teks Cerita.....	3
Soal Pilihan Ganda.....	4
Soal pasangan kata-kata.....	5

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Peserta didik mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informasional, memahami penokohan dan pesan dari teks cerpen. Peserta didik mampu meningkatkan penugasan kosa kata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam.

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

1. Setelah membaca peserta didik dapat menjelaskan bagaimana suasana yang tercipta dalam cerita "Ada Vampir di Rumah ini" dengan benar.
2. Setelah membaca peserta didik dapat menjelaskan latar tempat dalam cerita "Ada Vampir di ini" dengan benar.
3. Setelah membaca peserta didik dapat menemukan jumlah tokoh yang terlibat dalam cerita "Ada Vampir di Rumah ini" dengan benar.
4. Setelah membaca peserta didik dapat menjelaskan terdapat diparagraf berapa kalimat "bukan vampir yang itu" dengan benar.
5. Setelah membaca peserta didik dapat menyimpulkan cerita yang terkait dalam cerita "Ada Vampir di Rumah ini" dengan benar.
6. Setelah membaca cerita peserta didik dapat memasangkan kata-kata dan artinya dengan benar.

CARA PENGGUNAAN E-LKPD

1. Sebelum mengerjakan E-LKPD, berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan.
2. Peserta didik mengklik di Hp yang sudah dibagikan oleh guru
3. Apabila telah terhubung pada liveworksheets, lakukanlah kegiatan sesuai dengan petunjuk.
4. Bacalah materi yang tertera dalam E-LKPD.
5. Kerjakanlah soal-soal yang ada dalam E-LKPD secara mandiri.
6. Soal pilihan ganda pilih salah satu di klik.
7. Soal menjodohkan menghubungkan garis sesuai dengan fungsinya.



Ringkasan Materi

A. PENGERTIAN CERITA PENDEK

Cerita pendek adalah suatu karangan pendek yang berbentuk naratif atau cerita prosa yang mengisahkan kehidupan manusia yang penuh perselisihan, mengaruhkan, menggembirakan. Kisanya pendek kurang dari 10.000 kata. Cerpen adalah suatu karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku/tokoh dalam cerita tersebut.



B. UNSUR -UNSUR CERITA PENDEK

1. Tema : tema adalah gagasan utama yang disampaikan pengarang dalam cerita.
2. Tokoh dan Penokohan : tokoh adalah pelaku dalam cerpen, sementara penokohan adalah gambaran karakter tokoh cerita.
3. Latar : Latar merupakan gambaran tempat, waktu dan suasana dalam cerpen.
4. Alur dan Plot : alur adalah rangkaian peristiwa yang membentuk jalannya cerita. Ada alur maju, mundur dan alur campuran. Plot adalah peristiwa yang mengandung hubungan sebab akibat.
5. Sudut pandang : sudut pandang adalah cara mengarang melihat berbagai macam kejadian dalam cerpen.
6. Amanat : amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.
7. Gaya bahasa : gaya bahasa adalah pemakaian bahasa yang digunakan pengarang untuk bercerita.



B. UNSUR -UNSUR CERITA PENDEK

1. Ringkas : cerpen memiliki jumlah kata yang terbatas dan merangkum cerita dalam format yang singkat.
2. Fokus pada inti cerita : cerpen berfokus pada konflik dan perkembangan karakter utama, tanpa memperluas plot secara berlebihan.
3. Karakter terbatas : dalam cerpen, biasanya hanya ada beberapa karakter yang mendapat perhatian utama, sehingga pembaca dapat lebih mengenal karkter-karakter tersebut.
4. Penuh dengan imajinasi : cerpen membangkitkan imajinasi pembaca melalui penggunaan bahasa yang deskriptif dan detail dalam.menggambarkan latar belakang dan karakter.

Bacalah cerita pendek dibawah ini!

Ada Vampir di Rumah Ini

Klik! Kipas angin pun menyala. "Sejuknya," gumam Sani. Setelah berdiri sebentar di depan kipas angin, Sani kembali memilih-milih buku di rak.

Klik! Kipas angin berhenti berputar. Kak Lita mematikannya.

"Kipas angin ada di sini, kamu di sana, percuma kamu menyalakan kipas angin. Membuang energi saja," kata Kak Lita.

"Aku kan mau membaca di sofa," ucap Sani. Sani menyalakan lagi kipas angin, lalu duduk di sofa.

Baru sebentar Sani membaca, Kak Lita kembali mematikan kipas angin.

"Kak, jangan dimatikan," pinta Sani. "Gerah."

Kak Lita tak menjawab. Dia malah membuka jendela lebar-lebar.

"Sejuk, kan? Tidak perlu kipas angin dan hemat listrik," kata Kak Lita sambil duduk di samping Sani.

Tiba-tiba dia melompat, lalu melepaskan **kabel** kipas angin yang tertancap di **stopkontak**. Aduh, jika tentang listrik, Kak Lita cerewet sekali. Sani sering diomeli jika lupa melepaskan kabel atau mematikan **sakelar**. Kak Lita juga menempel tulisan di tiap stopkontak di rumah ini: MATIKAN LAMPU! LEPASKAN KABEL! TARIK **STEKERNYA**, BUKAN KABELNYA!



"TETAP NYEDOT MESKI MATI!"

"Kak, kok sukanya repot seperti itu?" tanya Sani.

Kak Lita membelalak, "Repot bagaimana? Melepaskan kabel kok dibilang repot."

"Yang penting **elektroniknya** sudah dimatikan. Kenapa harus dicabut kabelnya?"

"Kalau kabelnya tidak dicabut, daya listriknya masih jalan terus." Kak Lita lalu berbisik, "Kalau sudah begitu, kita seperti memberi makan vampir."

"VAMPIR? Kak, jangan main-main, aku takut," Sani menoleh ke sekelilingnya dengan cemas. Masa di rumah ini ada kelelawar pengisap darah?"

"Bukan vampir yang itu. Vampir yang ini mengisap listrik."

Kak Lita tertawa, lalu menunjukkan gambar yang ada di koran.

"Lihat ini," katanya.

"Wah!" seru Sani terkejut. "Jadi, walau televisi sudah dimatikan, kalau kabelnya tetap tercolok ke stopkontak, listrik tetap mengalir?"

Setelah membaca cerita "Ada Vampir di rumah ini" silahkan klik salah satu jawaban yang benar

1. Bacalah dengan teliti cerpen diatas, bagaimana suasana yang tercipta dalam cerpen diatas.....

- ☐ A Bahagia
- ☐ B Sedih
- ☐ C Ceria
- ☐ D Panik

2. Dimanakah latar tempat pada bacaan diatas.....

- ☐ A Halaman rumah
- ☐ B Lapangan
- ☐ C Di dalam rumah
- ☐ D Di luar rumah

3. Ada berapa tokoh yang terlibat dalam cerita "Ada Vampir di Rumah"?

- ☐ A 1
- ☐ B 2
- ☐ C 3
- ☐ D 4

4. Perhatikan Penggalan kalimat dibawah ini!

"KAK, jangan main-main, aku takut, "Sani menoleh ke sekelilingnya dengan cemas. Masa diruma ini ada kelelawar pengisap darah?".

Terdapat di paragraf berapa kalimat diatas!

- ☐ A 4
- ☐ B 3
- ☐ C 2
- ☐ D 1

5. Apa yang di ceritakan pada vampir di rumah ini ...

- ☐ A Tentang listrik yang akan terus mengalir daya listriknya jika tidak di cabut dari stop kontak
- ☐ B Kak lita yang ketakutan karena vampir
- ☐ C Lampu mati karena ada aliran
- ☐ D Kipas angin berhenti berputar



Pasangkanlah kata- kata dan arti kata berikut ini dengan menghubungkan garis lurus pada kolom sebelah kanan!

Vampir

Tempat menghubungkan alur listrik, tempat steker ditusukkan.

Elektronik

Penghubung dan pemutus aliran listrik (tombol untuk menghidupkan atau mematikan lampu.

Stop kontak

Pencocok yang dipasang pada ujung kabel listrik yang ditusukkan pada lubang aliran listrik untuk menyalakan lampu (listrik) televisi, radio.

Sakelar

Alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika, hal benda atau yang menggunakan alat-alat yang dibentuk atau bekerja atau dasar elektronika.

Steker

Kelelawar raksasa pengisap darah, makhluk halus menurut kepercayaan (orang barat) bangkit kembali dan mengisap darah manusia.