

# LKPD

## PERKALIAN BILANGAN CACAH SAMPAI 100

Matematika kelas III

Hari/Tanggal :

Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

waktu pengerjaan 15 menit

### TUJUAN LKPD

Melalui kegiatan pada LKPD ini, peserta didik mampu menganalisis dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 secara tepat dan sistematis.

### PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD

1. Bacalah setiap permasalahan dengan saksama.
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu.
3. Tuliskan hasil diskusi pada tempat yang tersedia.
4. Gunakan cara berhitung yang sudah kamu pelajari.
5. Presentasikan hasil kerja kelompokmu di depan kelas.

## SINTAK 1: ORIENTASI PESERTA DIDIK PADA MASALAH

Perhatikan permasalahan berikut!

Ibu membeli 8 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 6 buah jeruk. Ibu ingin mengetahui jumlah seluruh jeruk yang dibeli.

Pertanyaan Pemantik:

- Apa yang diketahui dari cerita di atas?
- Masalah apa yang harus diselesaikan?

Tuliskan jawabanmu.....

.....  
.....

## SINTAK 2: MENGORGANISASIKAN PESERTA DIDIK UNTUK BELAJAR

Diskusikan bersama kelompokmu cara menyelesaikan masalah tersebut. Lengkapi tabel berikut:

Yang Diketahui	Yang Ditanya	Operasi Hitung



### SINTAK 3: MEMBIMBING PENYELIDIKAN INDIVIDU DAN KELOMPOK

Selesaikan masalah berikut dengan cara perkalian!

Terdapat 9 rak buku. Setiap rak berisi 7 buku.

Berapa jumlah seluruh buku?

Jawaban: .....

Seorang pedagang memiliki 5 kotak pensil. Setiap kotak berisi 8 pensil.

Berapa jumlah pensil seluruhnya?

Jawaban: .....

### SINTAK 4: MENGEMBANGKAN DAN MENYAJIKAN HASIL KARYA

Tuliskan langkah-langkah penyelesaian salah satu soal di atas menggunakan perkalian.

Langkah-langkah:

1.....

2.....

3.....

Hasil akhir: .....

### SINTAK 5: MENGANALISIS DAN MENGEVALUASI PROSES PEMECAHAN MASALAH

Jawablah pertanyaan refleksi berikut!

1. Mengapa perkalian memudahkan kita dalam menyelesaikan masalah di atas? .....

2. Kesulitan apa yang kamu temui saat mengerjakan LKPD ini?

.....

3. Apa manfaat mempelajari perkalian dalam kehidupan sehari-hari?

.....

