LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD

PERTEMUAN 2

LIVEWORKSHEETS

Capaian Pembelajaran

Membaca nyaring kalimat sederhana dengan atau tanpa bantuan gambar/ilustrasi, dan memahami pesan dari teks sastra.

Tujuan Pembelajaran

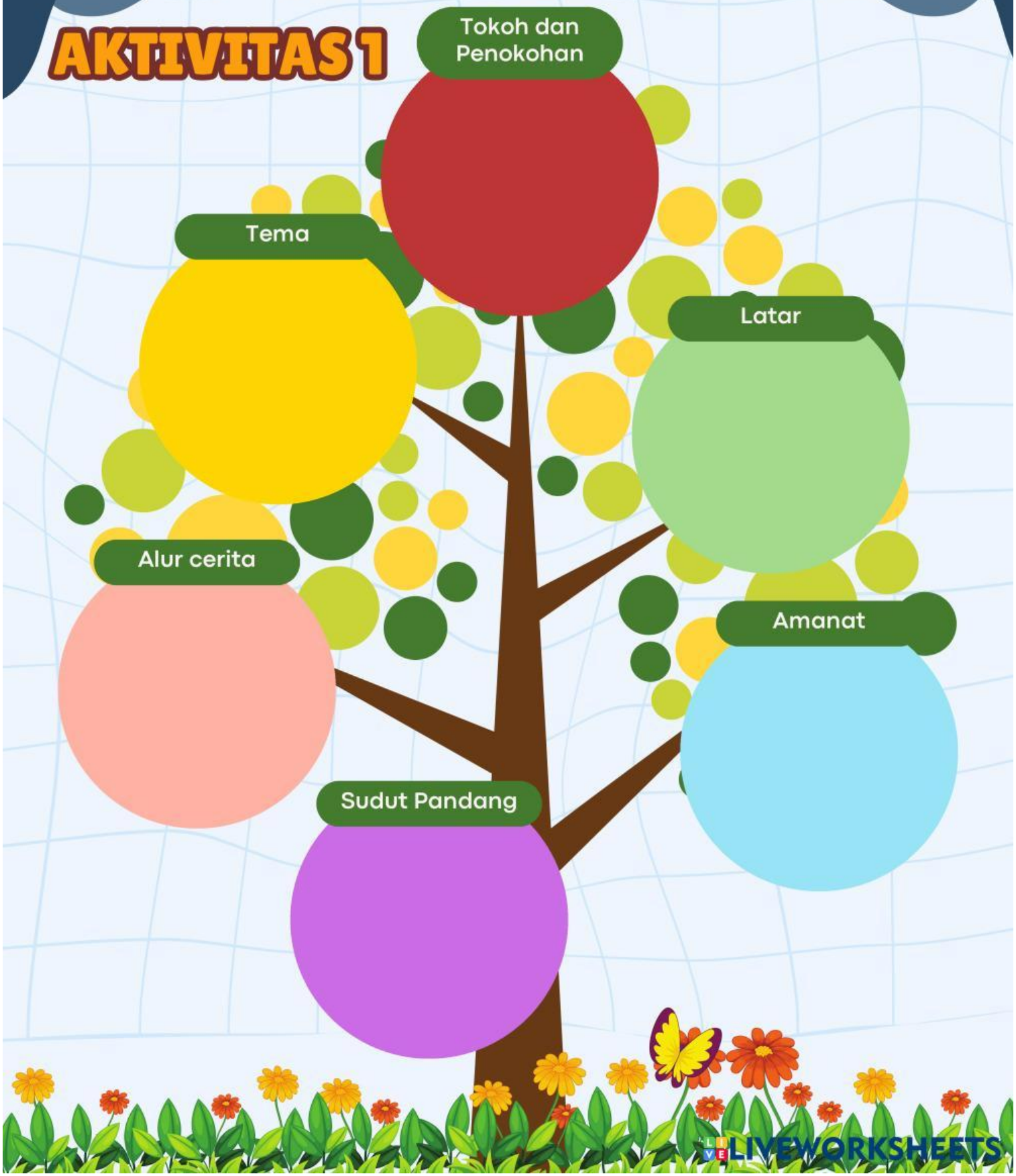
1. Melalui kegiatan menyimak E-Book cerita anak kearifan lokal Kota Semarang berbantuan Augmented Reality secara saksama, murid mampu membedakan antar unsur intrinsik (tema, tokoh, latar, alur, dan amanat) dan keterkaitan satu sama lain dalam teks narasi dengan tepat. (C2/L1)
2. Melalui kegiatan menyimak E-Book cerita anak berbantuan Augmented Reality, murid mampu menganalisis unsur intrinsik pada cerita "Menjelajah Lawang Sewu", "Ketenangan di Sam Poo Kong", dan "Ramainya Balaikota Semarang" secara tepat. (C4/L3)
3. Melalui kegiatan menyimak E-Book cerita anak kearifan lokal Kota Semarang berbantuan Augmented Reality, murid mampu menyimpulkan pesan moral dan nilai kearifan lokal yang terdapat dalam setiap cerita narasi dengan bahasa sendiri secara tepat. (C5/L3)
4. Melalui kegiatan menyimak E-Book cerita anak kearifan lokal Kota Semarang berbantuan Augmented Reality, murid mampu mengapresiasi unsur intrinsik cerita "Menjelajah Lawang Sewu", "Ketenangan di Sam Poo Kong", dan "Ramainya Balaikota Semarang" dengan menyampaikan pendapat tentang kekuatan cerita dan kaitannya dengan kearifan lokal dengan tepat. (C6/L3)

LIVEWORKSHEETS

Pohon Unsur Intrinsik

Ayo kita lengkapi pohon intrinsik cerita "Tenangnya Sam Poo Kong" bersama-sama!

AKTIVITAS 1



LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 2

Tunjukkan kalimat pada cerita "Tenangnya Sam Poo Kong" yang mewakili satu unsur intrinsik cerita!

- Tema

- Tokoh dan Penokohan

- Latar

- Alur

- Sudut Pandang

- Amanat

LIVEWORKSHEETS