

**(LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)
LKPD**

**TEMA 3 KEGIATANKU
SUBTEMA 4
KEGIATAN MALAM HARI
Pembelajaran 3**



Dinda Lailatul Hannum, S.Pd

LKPD KEGIATAN 1

Nama : _____

Kelas : _____



Ayo Mengamati

Perhatikan gambar-gambar berikut ini!

Berilah tanda (✓) yang merupakan kebiasaan baik pada malam hari !



Berdoa sebelum tidur



Bermain HP sampai larut malam



Mengulang pelajaran



Makan permen sebelum tidur



Menggosok gigi sebelum tidur



Menyiapkan peralatan sekolah



Bermain game



Mencuci kaki sebelum tidur





LKPD KEGIATAN 2

NAMA : _____

KELAS : _____

Ayo Berlatih



Perhatikan kata-kata acak berikut ini!

Susunlah kata-kata di bawah ini menjadi kalimat yang tepat!

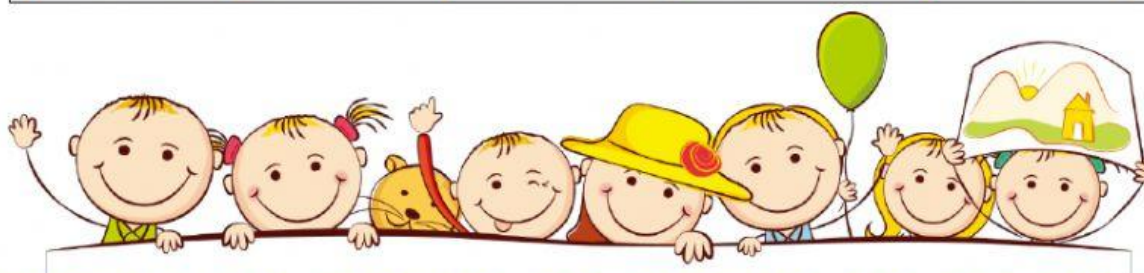
di	malam	hari	Hujan

malam	Makan	keluarga	bersam

Sendiri	tidur	kamar	di	Aku

gigi	Menggosok	tidur	sebelum

berdoa	Tidak	lupa	tidur	Sebelum



NAMA KELOMPOK : _____

Tujuan : Membuat peta pikiran yang berisi informasi penting dari teks secara berkelompok dengan benar.

Petunjuk :

1. Amati teks cerita bergambar berjudul “Kegiatanku pada malam hari”.
2. Temukan informasi penting dalam teks tersebut.
3. Tuangkan informasi penting yang kamu temukan ke dalam peta pikiran.
4. Lakukan kegiatan ini dengan penuh tanggung jawab.

Kegiatanku pada malam hari



Makan malam telah tiba.
Ibu menyiapkan makanan.
Semua membantu Ibu.



Udin membawa nasi ke meja makan.
Kakak membawa ikan goreng.



Ayah menuangkan air minum.
Ibu tersenyum gembira.



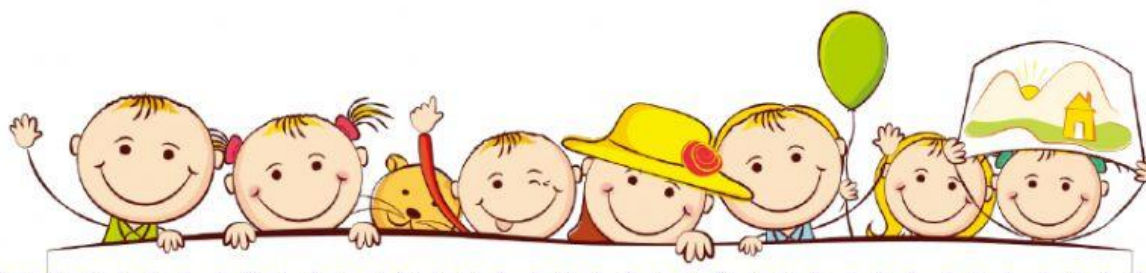
Sebelum makan Ayah memimpin doa.
Mereka bersyukur kepada Tuhan
atas makanan yang tersedia.
Setelah makan Ayah kembali memimpin doa.



Ayo Berkreasi



Sekarang tuangkan informasi yang telah kamu dapatkan dalam teks cerita bergambar tersebut ke dalam bentuk peta pikiran!



NAMA : _____

KELAS : _____



LKPD KEGIATAN 3

Gunting dan tempel sesuai dengan hasil dari pertanyaan!

$10 + 8$	$16 - 4$	$15 - 8$	$7 + 9$
$18 - 5$	$12 - 7$	$10 + 10$	$20 - 1$
$5 + 3$	$6 + 5$	$9 - 6$	$13 - 4$



resis.grundschulliebe



Langkah -langkah :

1. Guru mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam
2. Pada papan permainan sudah terdapat pertanyaan pada setiap kotak-kotaknya.
3. Pertanyaan tersebut berupa operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan indikator pembelajaran
4. Guru membagi siswa untuk menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok ada 6 orang siswa
5. Tiap siswa dalam kelompok nantinya bergantian melakukan permainan tersebut
6. Setelah terbentuk guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan



Cara permainan :

1. Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam
2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka siswa harus berjalan 3 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin
4. Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya
5. Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga
6. Guru menentukan kesimpulan konsep pembelajaran

