Lembar Kerja Peserta Didik

MaBer

Menara Bersusun

Perkalian Bersusun

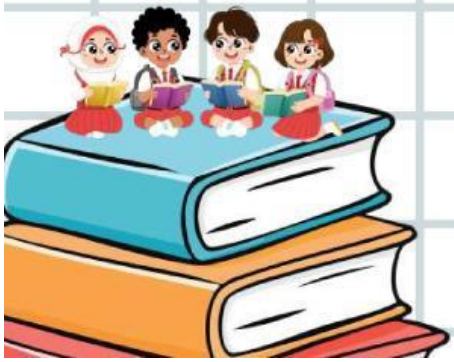
START

LIVEWORKSHEETS

NAMA :

KELAS :

SELANJUTNYA



LIVEWORKSHEETS

PETUNJUK E-LKPD

KD , CP , DAN TP

MATERI PEMBELAJARAN

LATIHAN SOAL/GAME

REFLEKSI

IDENTITAS PEMGEMBANG

LIVEWORKSHEETS

PETUNJUK PENGERJAAN E LKPD

1. Bacalah setiap petunjuk dan soal dengan teliti sebelum mengerjakan.
2. Berdoalah sebelum memulai kegiatan belajar.
3. Isilah identitas diri pada bagian yang telah disediakan.
4. Pelajari contoh soal perkalian yang diberikan terlebih dahulu.
5. Kerjakan soal secara berurutan dari yang mudah hingga yang lebih sulit.
6. Tuliskan jawaban pada kolom yang telah disediakan.
7. Jika mengalami kesulitan, diskusikan dengan teman atau tanyakan kepada guru.
8. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.
9. Kerjakan dengan jujur dan penuh tanggung jawab.
10. Klik tombol “kirim” atau “selesai” (untuk E-LKPD digital) setelah semua soal dikerjakan.

LIVEWORKSHEETS

KD

Kompetensi dasar perkalian bersusun untuk siswa kelas 3 SD berfokus pada kemampuan menghitung perkalian dua angka dengan satu angka, hingga hasil 1.000, serta memecahkan masalah sehari-hari menggunakan teknik susun. Siswa diajarkan menempatkan nilai tempat (satuan/puluhan) dengan benar dan teknik "menyimpan".

CP

Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar, dan simbol matematika.

TP

Tujuan pembelajaran perkalian bersusun untuk kelas 3 SD intinya adalah agar siswa tidak hanya sekadar hafal perkalian, tapi juga paham metode yang lebih cepat untuk angka yang lebih besar.

LIVEWORKSHEETS

MATERI PEMBELAJARAN

PERKALIAN BERSUSUN

Perkalian bersusun adalah proses hitung cicilan, di cicil angka demi angka dan dimulai dari digit paling belakang (angka satuan). Perkalian Bersusun terbagi menjadi perkalian dengan cara bersusun panjang dan Perkalian dengan cara bersusun pendek. Nah mari kita pelajari langkah perkalian dengan cara bersusun panjang dan pendek.

CARA MENGERJAKAN

LIVEWORKSHEETS

LATIHAN SOAL / GAME

DETEKTIF ANGKA

Jadi detektif angka! pilih dan geser angka yang benar ke posisi jawaban yang sesuai!

1. 23 × 5 = ___

2. 43 × 3 = ___

3. 34 × 22 = ___ + ___ = ___

4. 31 × 7 = ___

5. 72 × 13 = ___ + ___ = ___

6. 55 × 15 = ___ + ___ = ___

1 5 0 1 3 7 4 6 8 2 6 2 4 0 7 8 2 9

5 2 4 0 9 8 3 2 4 1 5 9 2 3 7 6 5 1

LIVEWORKSHEETS

LATIHAN SOAL / GAME

LATIHAN SOAL

7. 26
   4 x
   ———

8. 38
   12 x
   ———
   ———+

9. 60
   10 x
   ———
   ———+

8 1 0 8 2 0 6 1 6 4 3 0 6 0 2 0 1

4 9 8 2 0 5 3 0 1 8 9 0 2 1 3 6 4

LINK GAME

Tekan link ini untuk masuk ke game, lalu selesaikan tantangannya!”

LIVEWORKSHEETS

REFLEKSI

1. Belajar apa kita hari ini ?

2. Apakah kalian sudah mengerti tentang perkalian bersusun?

3. Apakah ada bagian yang masih belum kalian mengerti?

4. Apa yang paling kalian ingat dari pelajaran hari ini?

5. Bagaimana perasaan kalian saat belajar hari ini?

LIVEWORKSHEETS

IDENTITAS PENGEMBANG

KELOMPOK 1

1. Muhammad Alwaan
2405116129

2. Tiara Aprilia
2405116132

3. Rika Amelia Putri
2405116135

4. Ipa
2405116148

5. Kristina Nova Elisa
2405116152

6. Naswa Alifia
2405116154

- Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Fakultas: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
- Universitas: Universitas Mulawarman
- Mata Pelajaran: Matematika
- Materi: Perkalian Bersusun
- Sasaran: Siswa Kelas 3 SD
- Tahun Pengembangan: 2026

LIVEWORKSHEETS