3

Lembar Kerja Peserta Didik

IPAS

Kebutuhan dan Keinginan



LIVEWORKSHEETS

Lembar Kerja Peserta Didik

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah mengamati permainan interaktif berbasis Scratch, peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
2. Setelah mbenggunakan media digital simulasi belanja, peserta didik mampu menentukan barang yang perlu diprioritaskan sesuai jumlah uang Rp50.000 dengan benar.
3. Setelah mengikuti kegiatan pada media Scratch, peserta didik mampu memilih barang kebutuhan pokok secara bijak sesuai kondisi yang diberikan.
4. Setelah melalui aktivitas bermain sambil belajar pada media digital, peserta didik mampu mengelompokkan barang berdasarkan kategori kebutuhan dan keinginan dengan tepat.
5. Setelah menyelesaikan simulasi pembelian pada media Scratch, peserta didik mampu menunjukkan sikap hemat dan bertanggung jawab dalam menggunakan uang.

Petunjuk Pengerjaan:

1. Siapkan laptop/komputer dan buka URL Scratch yang diberikan guru.
2. Tekan tombol mulai untuk menjalankan permainan.
3. Gunakan uang Rp50.000 untuk membeli barang sesuai kebutuhan.
4. Pilih barang dengan bijak agar uang cukup.
5. Jawablah pertanyaan pada LKPD.
6. Kumpulkan LKPD setelah selesai.

LIVEWORKSHEETS

KEGIATAN DISKUSI

Diskusikan soal-soal di bawah ini bersama temanmu kemudian jawab pertanyaan di bawah ini!

1. Barang apa saja yang kamu beli? Jelaskan alasan memilih barang tersebut!
2. Apa yang kamu ketahui tentang kebutuhan dan keinginan?
3. Apa yang terjadi jika uang Rp50.000 digunakan untuk membeli terlalu banyak barang keinginan? Jelaskan pendapatmu!
4. Manfaat apa yang kamu dapatkan setelah belajar mengatur uang melalui permainan Scratch?
5. Berapa sisa uang yang dimiliki kelompokmu setelah berbelanja? Tuliskan juga barang apa saja yang berhasil dibeli!

Jawab di lembar berikutnya!

LIVEWORKSHEETS

KEGIATAN DISKUSI

Tulislah jawabanmu pada kolom berikut!

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

LIVEWORKSHEETS