

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KELAS : II (Dua)
TEMA : 3 Kegiatanku sehari-hari
SUB TEMA : 3. Tugasku sebagai umat beragama
PEMBELAJARAN : 1
ALOKASI WAKTU : 15 Menit
MUPEL : Matematika

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Muatan : Matematika

No	Kompetensi	Indikator
3.5	Merinci nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.	Merinci nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Mengidentifikasi berbagai macam pecahan mata uang.
4.5	Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.	Menukar nilai sekelompok pecahan uang yang setara.

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.	Memilah kosakata dan konsep yang berkaitan dengan geografis, kehidupan ekonomi sosial, dan budaya di lingkungan sekitar.
4.3	Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	Mempresentasikan penggunaan kosakata bahasa indonesia atau bahasa daerah dari hasil pengamatan tentang lingkungan geografis.

Muatan : SBDP

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	Menganalisis karya imajinatif dua dan tiga dimensi. Mengidentifikasi gambar imajinasi.
4.1	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi	4.1.1 Membuat gambar karya imajinasi .

TUJUAN

1. Guru dan siswa mengamati gambar kegiatan “tolong-menolong” dan teks yang disajikan, siswa mampu mengetahui isi teks berkaitan kehidupan budaya.
2. Guru dan siswa gambar kegiatan “tolong-menolong” dan teks yang disajikan, siswa mampu memilah kosakata berkaitan kehidupan budaya.
3. Guru dan siswa mengamati vidio kegiatan “tolong-menolong” dan teks yang disajikan, siswa mampu mempresentasikan makna kosakata berkaitan kehidupan budaya.
4. Dengan gambar yang disajikan, siswa mampu merinci nilai sekelompok pecahan uang.
5. Dengan gambar yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi berbagai macam pecahan mata uang
6. Dengan gambar yang disajikan, siswa mampu menukar nilai sekelompok pecahan uang dengan sekelompok pecahan uang lain yang setara.
7. Dengan gambar yang disajikan, siswa mampu menganalisis gambar imajinasi.

BAHAN:

1. Alat tulis
2. Pensil
3. Uang koin dan kertas

PETUNJUK BELAJAR

- 1) Tuliskan namamu pada kolom yang telah disediakan.
- 2) Bacalah soal sebelum mengerjakan.
- 3) Kerjakan dengan teliti.

Bahasa Indonesia

NAMA SISWA	:
No. Absen	:



Bacalah petunjuk di bawah ini !

1. Amati gambar dibawah ini
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berdasar gambar
3. Tuliskan jawaban kalian pada lembar yang disediakan



Budaya Tolong-Menolong

Hari ini, Siti belajar dengan ceria.

Siti bersama teman-teman berdoa dan memberi salam kepada ibu guru. Ibu guru menyampaikan pengumuman.

Pengumuman itu berisi berita tentang banjir di lingkungan sekolah.

Seluruh siswa ikut membantu.

Mereka mengumpulkan uang sumbangan.

Sumbangan dari siswa dikumpulkan setiap kelas.

Kemudian, dari setiap kelas dikumpulkan untuk disalurkan. Seluruh siswa merasa senang dapat membantu korban banjir.

Jawablah pertanyaan berikut:

1. Ibu Guru menyampaikan kepada siswa
2. Pengumuman berisi berita tentang
3. Sikap tolong menolong pada bacaan diatas adalah
4. Semua siswa menyumbang berupa
5. Perasaan siswa setelah menyumbang adalah ...

Jawaban

1. Pengumuman
2. Banjir
3. Memberi sumbangan pada korban banjir
4. Uang
5. Senang

Pedoman Penilaian :

1. Masing-masing soal jika dijawab benar memperoleh skor 20
2. Jika jawaban salah atau tidak dijawab memperoleh skor 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal (100)}} \times 100$$

Matematika

NAMA SISWA :

No. Absen :



Bacalah petunjuk di bawah ini !

1. Amati gambar dibawah ini
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berdasar gambar
3. Tuliskan jawaban kalian pada lembar yang disediakan

Uang	Setara dengan uang
	
	
	

Jawablah pertanyaan berikut:

1. Uang Rp 1.000,00 setara dengan koin Rp 500,00
2. Uang Rp 2.000,00 setara dengan..... koin Rp 500,00
3. Uang Rp 2.000,00 setara dengan lembar Rp 1.000,00
4. Uang Rp 3.000,00 setara dengan lembar Rp 1.000,00
5. Uang Rp 5.000,00 setara dengan lembar Rp 2.000,00 dan lembar Rp 1.000,00

Kunci jawaban

1. 2
2. 4
3. 2
4. 3
5. 2 dan 1

Pedoman Penilaian :

1. Masing-masing soal jika dijawab benar memperoleh skor 20
2. Jika jawaban salah atau tidak dijawab memperoleh skor 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal (100)}} \times 100$$

NAMA SISWA :

No. Absen :



Bacalah petunjuk di bawah ini !

1. Amati gambar dibawah ini
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berdasar gambar
3. Tuliskan jawaban kalian pada lembar yang disediakan

Apa sih gambar imajinatif itu?



Gambar imajinatif adalah gambar yang dibuat berdasarkan imajinasi atau khayalan pelukisnya



Contoh hasil karya gambar imajinatif



Jawablah pertanyaan di bawah ini

1. Gambar imajinatif adalah
2. Gambar bencana alam menggambarkan suasana
3. Untuk mewarnai daun kitaa gunakan warna
4. Gambar suasana ulang tahun menggambarkan suasana

Kunci jawaban

1. Gambar yang dibuat berdasarkan imajinasi atau khayalan pelukisnya
2. Sedih
3. Hijau
4. gembira

Pedoman Penilaian :

1. Masing-masing soal jika dijawab benar memperoleh skor 25
2. Jika jawaban salah atau tidak dijawab memperoleh skor 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal (100)}} \times 100$$