

LAMPIRAN

Lampiran 1 :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Islam Al Raudlatul Amien
Kelas	: II
Tema	: 7. Kebersamaan
Subtema	: 3. Kebersamaan di Tempat Bermain
Pembelajaran	: Ke-1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pembelajaran)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1	:	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam interaksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
KI 3	:	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI 4	:	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
SBDP	
3.1 Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	3.1.1 Memahami gambar imajinasi dua dan tiga dimensi.
4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	4.1.1 Membuat gambar imajinasi dua dan tiga dimensi.
MATEMATIKA	

3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menentukan hasil pecahan menggunakan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 Mengelompokkan pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
BAHASA INDONESIA	
3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Memahami isi teks dongeng binatang (fabel) yang berkaitan dengan kebersamaan di tempat bermain.
4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.	4.8.1 Menemukan isi dongeng binatang (fabel) yang berkaitan dengan kebersamaan di tempat bermain.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu memahami gambar imajinasi dua dan tiga dimensi dengan baik.
2. Setelah memahami gambar imajinasi dua dan tiga dimensi, siswa mampu membuat gambar imajinasi dua dan tiga dimensi dengan baik.
3. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu menentukan hasil pecahan menggunakan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
4. Setelah guru menyajikan gambar, siswa mampu mengelompokkan pecahan $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$ dan seterusnya menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
5. Setelah membaca dongeng, siswa mampu memahami isi teks dongeng binatang (fabel) yang berkaitan dengan kebersamaan di tempat bermain dengan baik.
6. Setelah membaca dongeng, siswa mampu menemukan isi dongeng binatang (fabel) yang berkaitan dengan kebersamaan di tempat bermain dengan benar.

D. MATERI AJAR

1. Mengetahui dan membuat gambar dua dan tiga dimensi.
2. Mengelompokkan pecahan.
3. Memahami teks dongeng lisan atau teks.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Saintifik, make a match.*

Metode : *Cooperatif Learning*, ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa.▪ Meyajikan atau menyampaikan informasi.	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.▪ Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa.▪ Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.▪ Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran.▪ Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar.▪ Memberikan penghargaan.	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru mendeskripsikan ilustrasi gambar dan menerangkan maksud isi bacaan yang ada di buku.▪ Siswa mengamati gambar yang menunjukkan kebersamaan di tempat bermain yang ada di buku.▪ Siswa diberi kesempatan mengamati dan menganalisis gambar secara cermat.▪ Siswa dibimbing untuk mengamati gambar.▪ Siswa diberi pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.▪ Siswa dibimbing untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil pengamatannya.▪ Siswa diminta untuk menuliskan pertanyaannya di kertas dan di tempel secara bergantian.▪ Guru membimbing siswa membaca dongeng binatang.▪ Siswa dibimbing untuk menemukan isi dongeng binatang.	60 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menuliskan jawaban yang sesuai dengan bacaan. ▪ Guru menjelaskan kembali tentang pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan seterusnya. ▪ Guru membagi siswa menjadi kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa setiap kelompoknya. ▪ Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi materi pecahan dasar yang diajarkan. ▪ Setiap siswa mendapatkan bagian 1 kartu untuk memahami soal dan memikirkan jawaban. ▪ Siswa berusaha mencari pasangan kartu soal dengan kartu jawaban yang dipegang siswa lain. ▪ Siswa diberi waktu untuk menemukan pasangan kartu soal dan jawaban, lalu siswa diberi poin jika menemukan pasangan kartu yang cocok sebelum batas waktu yang telah ditentukan oleh guru. ▪ Guru memberi waktu diskusi kepada masing-masing kelompok yang sudah menemukan pasangan kartu soal dan jawaban. ▪ Guru mencocokkan pertanyaan soal dan kartu jawaban yang ditemukan siswa. ▪ Siswa menunjukkan hasil jawaban yang sesuai dengan soalnya di depan kelas secara berpasangan. ▪ Setiap kelompok menempelkan jawaban yang sesuai di kertas yang sudah disediakan. ▪ Guru membimbing siswa dalam menggambar imajinasi. ▪ Guru menjelaskan langkah-langkah menggambar imajinasi. ▪ Siswa diminta untuk menggambar imajinasi tentang kebersamaan di tempat bermain. ▪ Siswa diminta untuk menyebutkan ciri-ciri gambar imajinasi yang dibuat. ▪ Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan. ▪ Siswa dan guru memberi apresiasi bersama-sama. 	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan Peserta didik merefleksi dari kegiatan hari ini. ▪ Guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang perlu di pertanyakan. 	5 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menutup pelajaran dengan mengingatkan siswa agar selalu belajar dirumah. ▪ Guru menutup pelajaran dengan berdoa. 	
--	--	--	--

G. MEDIA, ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media dan Alat : Kartu gambar, gunting, lem, buku gambar, krayon, dan LKPD.
2. Bahan :-
3. Sumber belajar:
 - Buku Pedoman Guru Tema : *Kebersamaan* Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
 - Buku Siswa Tema : *Kebersamaan* Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

H. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Tes Tertulis

- a. Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng.

Pedoman penskoran

Skor maksimal = 100

$$Skor = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Rekap Skor Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Klasifikasi
1.			
2.			
3.			
4.			

- b. Menentukan pecahan setengah, sepertiga, dan seperempat.

Rekap Skor Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Klasifikasi
1.			
2.			
3.			
4.			

- c. Memahami langkah menggambar imajinasi.

Kriteria	Bobot
Menggambar imajinasi sesuai langkah yang benar	4
Menggambar imajinasi sebagian besar sesuai langkah yang benar	3
Menggambar imajinasi sebagian kecil sesuai langkah yang benar	2
Menggambar imajinasi tidak sesuai langkah yang benar	1

Rekap Skor Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Klasifikasi
1.			
2.			
3.			
4.			

2. Penilaian Keterampilan

- a. Membuat pertanyaan dari gambar yang diamati

Penilaian : Observasi (Pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Bertanya

No	Kriteria	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Menggunakan kata yang sesuai		
2.	Penggunaan tanda tanya pada kalimat tanya		
3.	Kesesuaian pertanyaan dengan gambar yang diamati		
4.	Menggunakan kata tanya yang bervariasi		

Hasil Pengamatan Kegiatan Bertanya

No	Nama	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3		Kriteria 4	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1.									
2.									
3.									

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

b. Membaca dongeng

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Membaca

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Peru Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kejelasan suara dan ketepatan bahasa yang digunakan.	Membaca dengan suara yang lantang dan tidak ada kesalahan ejaan	Membaca dengan suara yang lantang, namun ada kesalahan ejaan	Membaca dengan suara yang cukup lantang, namun ada kesalahan ejaan	Membaca dengan suara yang kurang lantang dan ada kesalahan ejaan
2.	Sikap	Sangat percaya diri	Cukup percaya diri	Kurang percaya diri	Tidak percaya diri

c. Menggambar Imajinasi

Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Menggambar Imajinasi

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Peru Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Penggunaan alat dan bahan	Dapat menggunakan alat dengan tepat dan mandiri	Menggunakan alat dengan sedikit bantuan	Menggunakan alat dengan banyak bantuan	Belum bisa menggunakan alat
2.	Kesesuaian dengan tema	Gambar sesuai dengan tema	Gambar cukup sesuai dengan tema	Gambar kurang sesuai dengan tema	Gambar tidak sesuai dengan tema

3.	Kerapian	Gambar sangat rapi	Gambar cukup rapi	Gambar kurang rapi	Gambar tidak rapi
----	----------	--------------------	-------------------	--------------------	-------------------

Lampiran 2 :

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Islam Al Raudlatul Amien
Kelas : II
Tema : 7. Kebersamaan
Subtema : 3. Kebersamaan di Tempat Bermain
Pembelajaran : Ke-1

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam interaksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Bahan Ajar
SBDP	3.1 Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi. 4.1 Membuat karya imajinatif	3.1.1 Memahami gambar imajinasi dua dan tiga dimensi.	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengetahui dan membuat gambar dua dan tiga dimensi	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengamati teks dan penjelasan guru, siswa mampu memahami gambar imajinasi.	<ul style="list-style-type: none">▪ Nasionalis▪ Mandiri▪ Gotong royong	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none">▪ Memahami Langkah menggambar imajinasi.	2 JP	<ul style="list-style-type: none">▪ Buku Siswa▪ Buku

	dua dan tiga dimensi.	4.1.1 Membuat gambar imajinasi dua dan tiga dimensi.		<ul style="list-style-type: none"> Mengamati teks dan penjelasan guru, siswa mampu menggambar imajinasi. 		Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Menggambar imajinasi 		Guru
Matematika	<p>3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>3.7.1 Menentukan hasil pecahan menggunakan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.7.1 Mengelompokkan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengelompokkan pecahan. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar untuk menentukan pecahan setengah, sepertiga, seperempat dan seterusnya. 		<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan pecahan setengah, sepertiga, seperempat dan seterusnya. <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat pernyataan dari gambar yang diamati. 		

		kehidupan sehari-hari.					
Bahasa Indonesia	<p>3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring</p>	<p>3.8.1 Memahami isi teks dongeng binatang (fabel) yang berkaitan dengan kebersamaan di tempat bermain.</p> <p>4.8.1 Menemukan isi dongeng binatang (fabel) yang berkaitan dengan kebersamaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami teks dongeng atau teks lisan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencermati dan membaca dongeng, siswa mampu menemukan teks yang berkaitan dengan kebersamaan di tempat bermain. ▪ Mengamati gambar dan membaca dongeng, siswa mampu menemukan teks yang berkaitan dengan kebersamaan di tempat bermain. 		<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng. <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca dongeng. 	

	sebagai bentuk ungkapan diri.	di tempat bermain.					
--	----------------------------------	-----------------------	--	--	--	--	--

Lampiran 3 :

Kisi-kisi Soal Tes


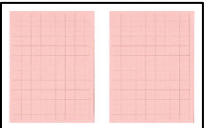
Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menentukan hasil pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, dan seterusnya menggunakan benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	Memasangkan gambar dengan pecahan yang sesuai.	1-10

Lampiran 4 :


Soal *pretest* materi pecahan dasar kelas 2.


Nama :

Kelas : Eksperimen / Kontrol

NO.	SOAL	JAWABAN
1.	 <p>Gambar disamping dapat ditulis dengan pecahan</p>	<p>Tempel disini</p>
	<p>Tulislah alasan kamu memberikan jawaban itu!</p>	<p>....</p>
	 <p>Lani mempunyai kertas berbentuk persegi panjang. Kemudian ia memotong kertas tersebut menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongan kertas Lani menunjukkan pecahan</p>	<p>Tempel disini</p>

2.		
	Mengapa kamu memberikan jawaban itu?
	<p>Pak Budi pulang ke rumah dengan membawa oleh-oleh satu buah pizza. Sesampainya dirumah, keluarga pak Budi makan bersama dengan jumlah 3 anggota keluarga.</p> <p>Bagaimana cara agar anggota keluarga pak Budi mendapatkan pizza yang sama besarnya?</p>
3.	Berapa bagian pizza yang didapatkan setiap satu anggota keluarga pak Budi jika dinyatakan dalam pecahan? ...	<p>Tempel disini</p>

4.	Edo menggunting kertas berbentuk lingkaran. Kemudian ia mengguntingnya lagi menjadi 4 bagian yang sama besar. Satu potongan kertas yang dipotong Edo menyatakan pecahan	Tempel disini
	Mengapa kamu memberikan jawaban itu?
	Gambarlah pecahan kertas yang Edo gunting dan potong!
	<p>Perhatikan contoh berikut ini!</p>  <p>Udin membeli beberapa buku baru. Buku yang berwarna merah menyatakan pecahan sepertiga. Apabila diubah menjadi kalimat</p>	

5.	<p>matematika adalah $\frac{1}{3}$.</p>  <p>Jelaskan nilai pecahan pada gambar disamping dengan menggunakan bahasa kamu sendiri seperti contoh di atas! ...</p>	<p>....</p>
	<p>Mengapa kamu memberikan jawaban itu? ...</p>	<p>....</p>

Lampiran 5:**Soal *posttest* materi pecahan dasar kelas 2.**

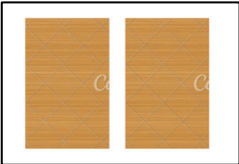
Nama :

Kelas : Eksperimen / Kontrol

NO.	SOAL	JAWABAN
1.	<p>Pak Budi pulang ke rumah dengan membawa oleh-oleh satu buah kue tart. Sesampainya dirumah, keluarga pak Budi makan bersama dengan jumlah 3 anggota keluarga.</p> <p>Bagaimana cara agar anggota keluarga pak Budi mendapatkan kue tart yang sama besarnya?</p>
	Berapa bagian kue tart yang didapatkan setiap satu anggota keluarga pak Budi jika dinyatakan dalam pecahan?	Tempel disini
	Beni menggunting kertas lipat berbentuk lingkaran. Kemudian ia mengguntingnya lagi menjadi 4 bagian yang sama besar. Satu potongan kertas lipat yang dipotong Edo menyatakan pecahan	Tempel disini

2.	Mengapa kamu memberikan jawaban itu?
	Gambarlah pecahan kertas lipat yang Beni gunting dan potong!
	 <p>Gambar disamping dapat ditulis dengan pecahan</p>	Tempel disini
3.	Tuliskan alasan kamu memberikan jawaban itu!	

	
4.	<p>Perhatikan contoh berikut ini!</p> <div data-bbox="311 461 512 609" data-label="Image"> </div> <p>Siti membeli beberapa buku baru. Buku yang berwarna merah menyatakan pecahan sepertiga. Apabila diubah menjadi kalimat matematika adalah $\frac{1}{3}$.</p> <div data-bbox="311 745 521 895" data-label="Image"> </div> <p>Jelaskan nilai pecahan pada gambar balok disamping dengan menggunakan bahasa kamu sendiri seperti contoh di atas!</p>
	Mengapa kamu memberikan jawaban itu?	

	
5.	 <p>Ayah mempunyai kayu berbentuk persegi panjang. Kemudian ia memotong kayu tersebut menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongan kayu Ayah menunjukkan pecahan</p>	Tempel disini
	Mengapa kamu memberikan jawaban itu?

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelas
2

TEMA 7

Kebersamaan

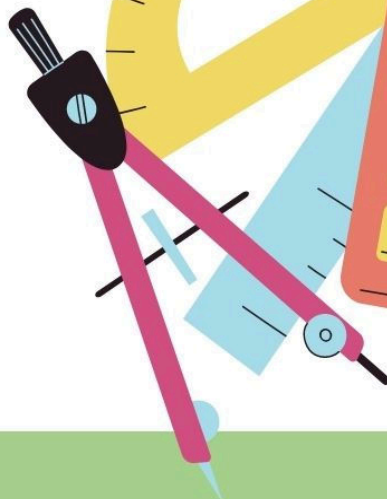
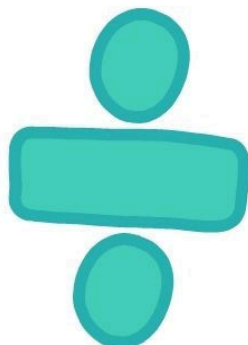
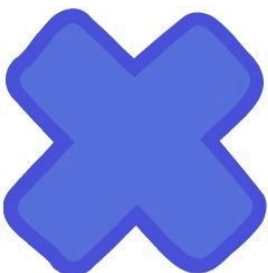
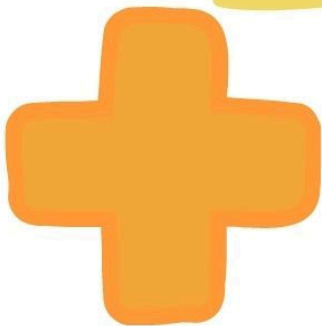
Subtema 3

Kebersamaan di Tempat Bermain

Nama :

Kelas :

No. Absen :



Good Luck !

Bahasa Indonesia

Kebersamaan di Tempat Bermain

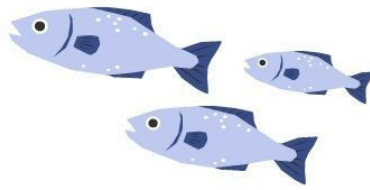
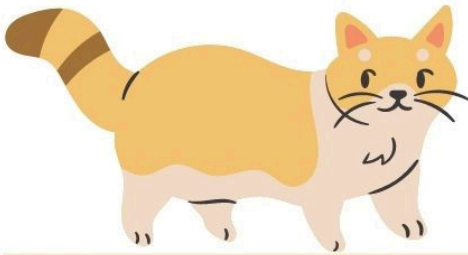


Mari mengamati bersama!

Bermain di Taman



Kisah Kucing dan Tikus



Dahulu kala Kucing dan Tikus bersahabat. Kemana saja Kucing pergi, Tikus selalu ikut. Pada suatu hari, Tikus berkata kepada Kucing.

Tikus : “Hai, Kucing!”

Kucing : “Ada apa?”

Tikus : “Mari kita makan ikan asin.”

Kucing : “Di mana kita bisa mendapatkan ikan asin?”

Tikus : “Itu di sana, digantung di rumah Pak Tani. Ikan asinnya amat banyak, kita akan puas memakannya.”

Rupanya Kucing tertarik pada usul Tikus. Ketika malam tiba, Tikus dan Kucing berangkat ke rumah Pak Tani. Mereka bersepakat, Tikus akan memanjat ke atas, sedangkan Kucing menunggu di bawah. Sebelum memanjat ke atas, Tikus berpesan.

Tikus : “Kalau ada ikan asin yang jatuh ke sini, cepatlah kamu melompat dan menerkam. Jangan sampai ikan asin itu terpentak keluar kamar ini. Nanti kita ketahuan!”

Akhirnya Tikus memanjat ke atas tempat ikan asin digantung. Setelah ia menemukan ikan asin yang bagus dan besar, ia lupa janjinya kepada Kucing yang kelaparan menunggu dengan siaga sambil menengadahkan kepalanya ke atas.

Kucing : “Kok, lama benar Tikus di atas? Tikus sudah mendapatkan ikan asin apa belum, ya? Perutku sudah lapar sekali!”

Tikus pun mendapatkan lagi ikan asin yang paling besar dan bagus. Tikus mulai menggerak tali pengikat ikan asin itu. Belum selesai tali pengikat ikan asin itu digerek, karena kekenyangan, tegang, dan takut ketahuan oleh penghuni rumah, tiba-tiba Tikus salah injak dan terjatuh. Sebelum sampai ke bawah, Tikus berkata.

Tikus : “Jangan kau makan saya. Saya adalah Tikus kawanmu, jangan makan saya!” Kucing : “Ikan asinsin.....siin.....!”

Tikus : “Aduh, saya bukan ikan asin! Saya kawanmu! Saya belum sempat menjatuhkan ikan asin itu, lalu saya terjatuh. Kuciiiiing, saya bukan ikan asin!”

Kucing : “Ikan asinme.....me.....ong!”

Kucing tetap tidak menghiraukan Tikus dan merasa ditipu olehnya. Di sinilah asal mulanya Kucing dan Tikus tidak akur. Tikus merasa sakit hati pada Kucing yang memakannya. Kucing pun tidak percaya lagi pada Tikus, sebab Tikus telah memakan ikan asin sendiri. Sejak saat itu pertama kalinya Kucing memakan Tikus, sebab Kucing selalu beranggapan bahwa Tikus adalah ikan asin.

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini
sesuai dengan bacaan di atas!**

1. Apa yang dicari Kucing dan Tikus untuk dimakan?

2. Di mana Kucing dan Tikus mencari makan?

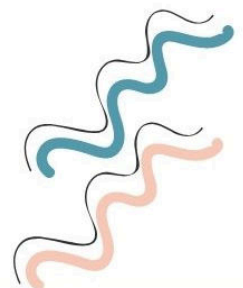
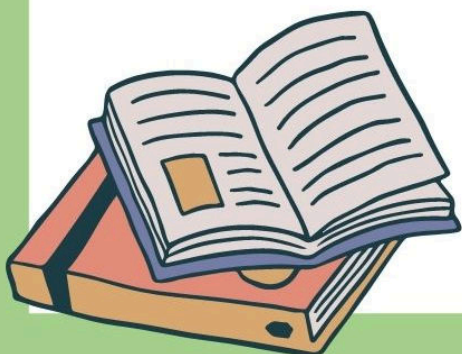
3. Siapa yang bersikap curang ketika menemukan makanan?

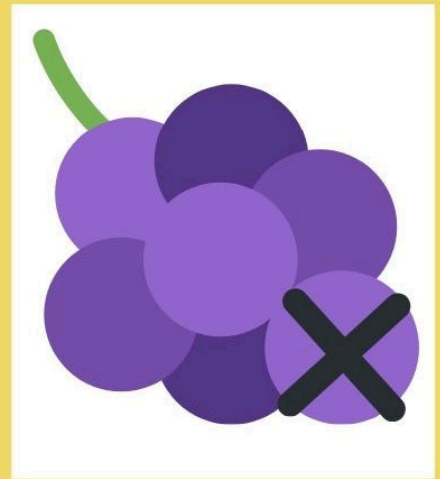
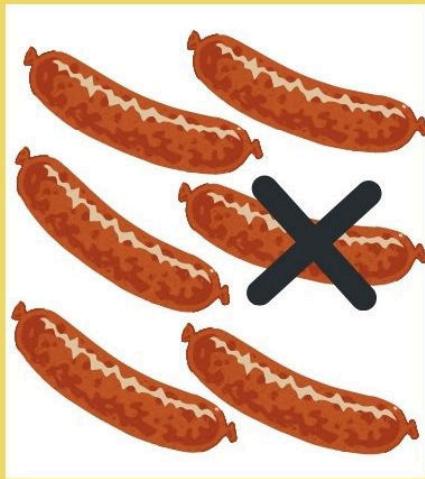
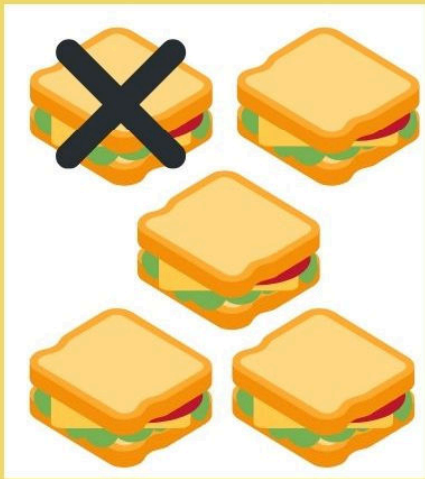
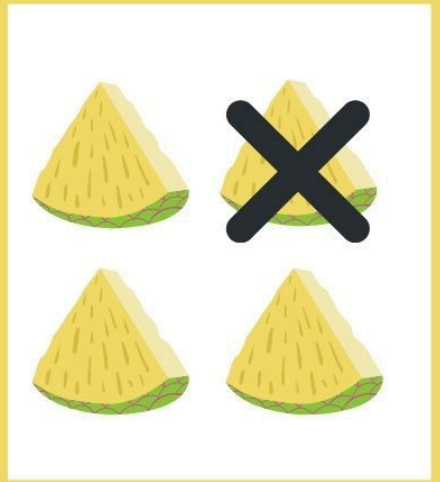
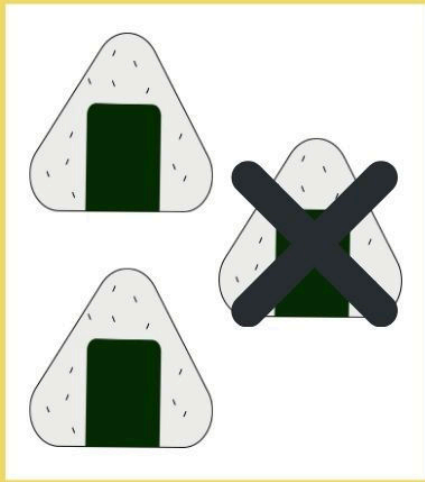
4. Mengapa sampai hati Kucing memakan Tikus?

5. Kucing dan Tikus sepakat,

Tikus _____

Kucing _____





$$\frac{1}{3}$$

$$\frac{1}{5}$$

$$\frac{1}{7}$$

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{2}$$

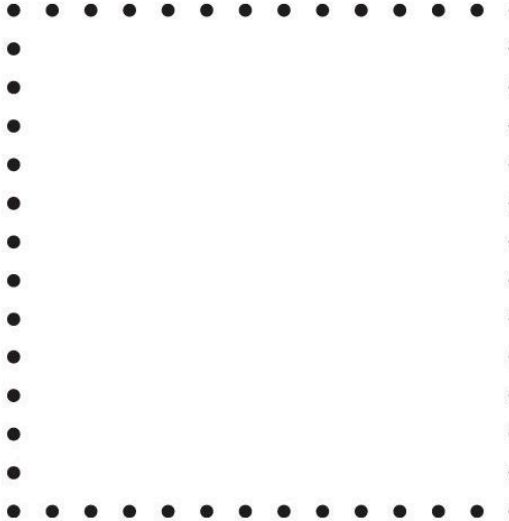
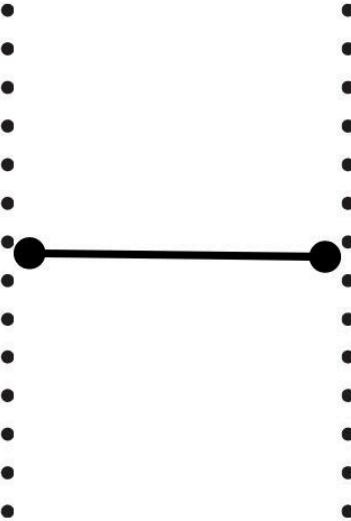

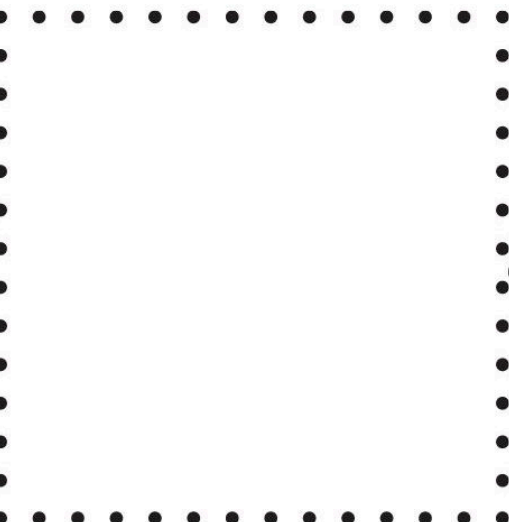
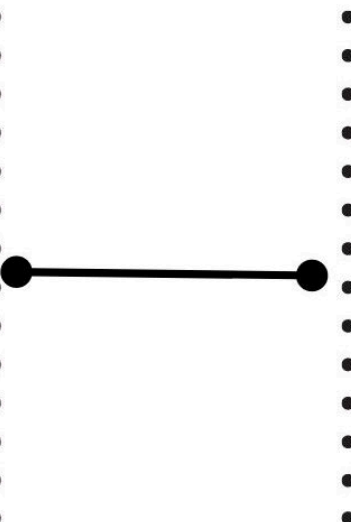
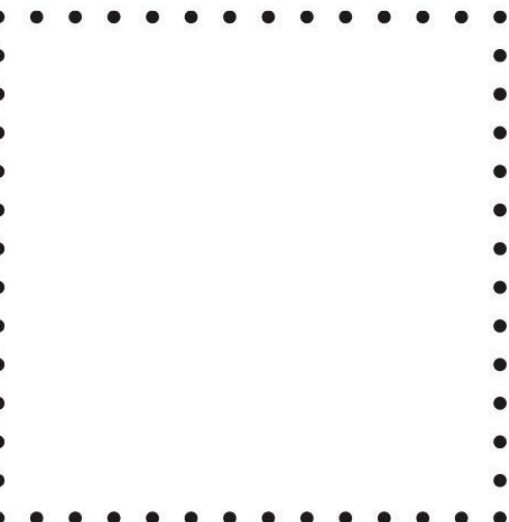
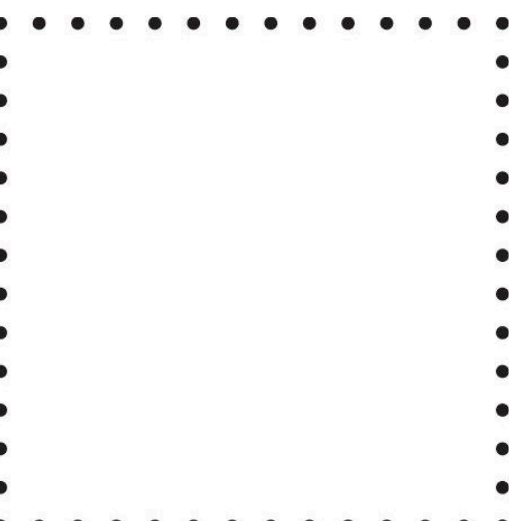
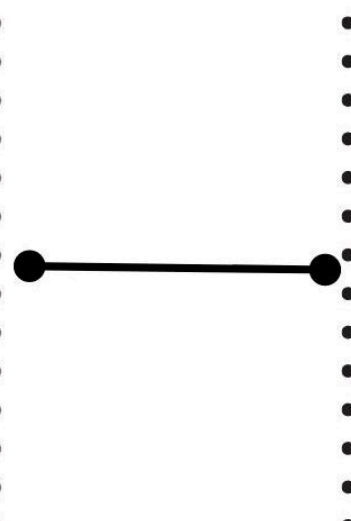
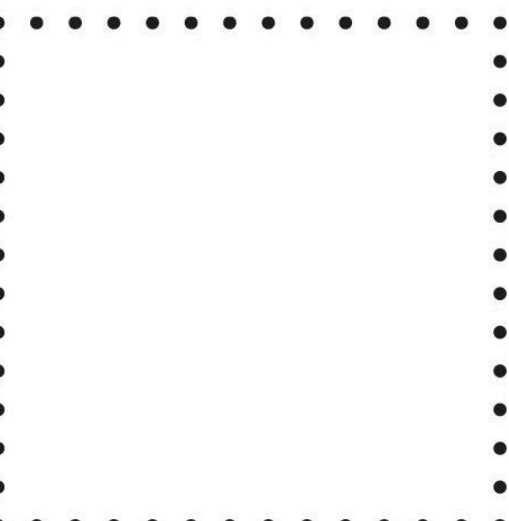
$$\frac{1}{6}$$

Matematika

Pasangkan dan tempelkan sesuai dengan pecahan yang senilai !

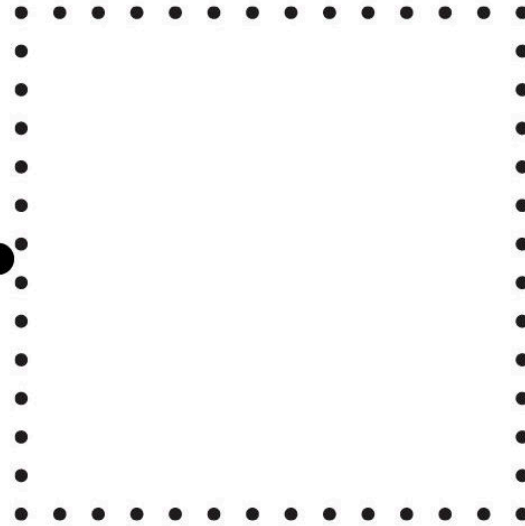
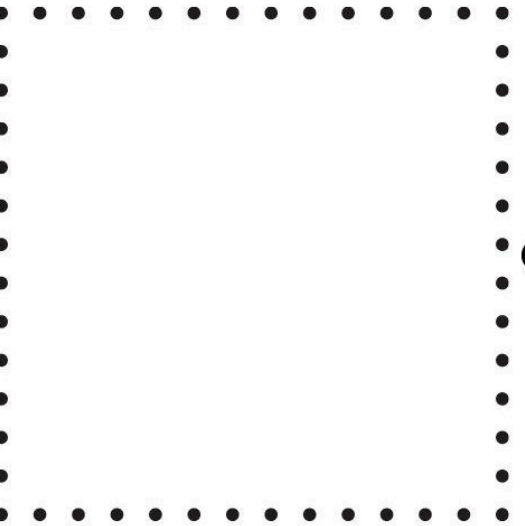
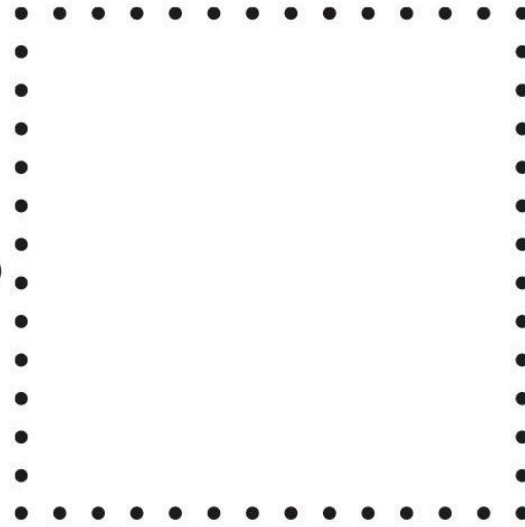
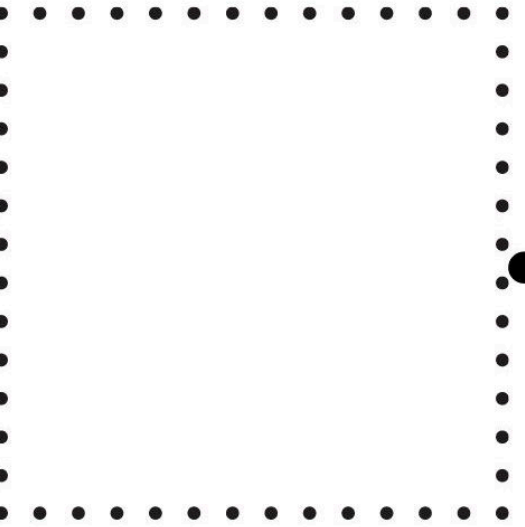
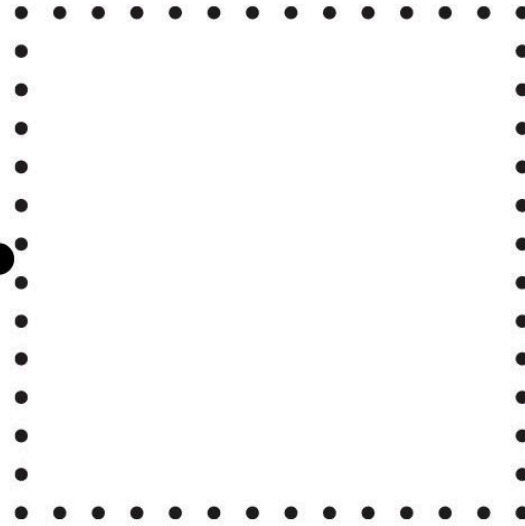
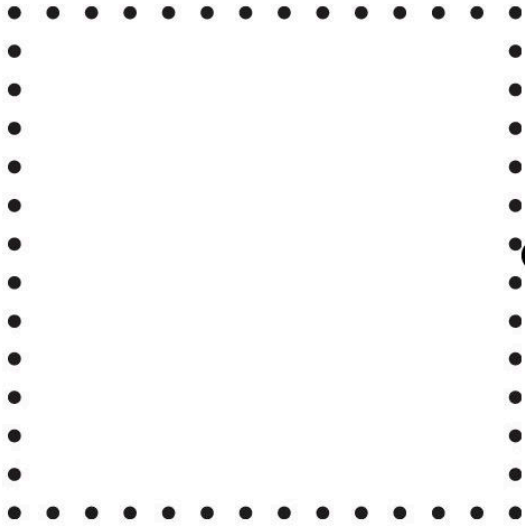
Gambar

Pecahan

Gambar

Pecahan



SBDP

Gambar Imajinasi di Tempat Bermain

Warnailah gambar ini sesuai dengan imajinasi kalian !



Sumber: *Gambar Tantan/SDU AL-YA'LU MALANG*

