

JURNAL MENGAJAR HARIAN

Mata Pelajaran: Matematika

Nama Sekolah: [Nama Sekolah Anda]

Fase/Kelas: C / VI

Tahun Ajaran: 2025/2026

SEMESTER 1 (GANJIL)

Pertemuan ke-	Hari/Tgl	Bab	ATP yang Dituju	Materi Pokok	Ringkasan Kegiatan Inti	Penilaian Formatif	Keterangan/Refleksi
1-2		1	1.1	Perkalian Bilangan Asli dengan Pecahan	(Penemuan Terbimbing) Siswa menggambar model visual untuk menemukan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pecahan.	Observasi, Penilaian gambar model	Siswa antusias dengan metode menggambar. Konsep dasar mulai terbangun.
3-4		1	1.1	Perkalian Pecahan dengan Bilangan Asli	(Pembelajaran Berbasis Masalah) Siswa memecahkan masalah "bagian dari suatu jumlah" (misal: 2/3 dari 15 pohon).	Diskusi kelompok, Penilaian Latihan	Beberapa siswa masih perlu dibimbing membedakan $a \times (b/c)$ dengan $(b/c) \times a$.
5-6		1	1.2	Pembagian Pecahan dengan Bilangan Asli	(Penemuan Terbimbing) Siswa membagi area yang diarsir pada model visual untuk menemukan hasil pembagian.	Observasi, Unjuk kerja menggambar	Konsep "membagi pecahan membuat hasilnya lebih kecil" dapat dipahami dengan baik melalui visual.
7-8		1	1.2	Pembagian Bilangan Asli dengan Pecahan	(Pembelajaran Berbasis Masalah) Siswa menggunakan gambar untuk menjawab "ada berapa banyak bagian (pecahan) dalam suatu bilangan utuh".	Penilaian Latihan, Tanya Jawab	Miskonsepsi: mengapa hasilnya lebih besar? Perlu penguatan melalui banyak contoh.
9-10		1	1.3	Mengubah Pecahan menjadi Desimal	(Penemuan Terbimbing) Siswa mengarsir grid 10x10 untuk	Unjuk kerja, Latihan	Siswa mudah memahami jika dimulai dari penyebut 10 dan 100.

					menghubungkan pecahan per-100 dengan bentuk desimal.		
11-12		1	1.3	Membandingkan & Mengurutkan Desimal	(Pembelajaran Berbasis Masalah) Siswa mengurutkan data jarak/tinggi, fokus pada perbandingan nilai tempat.	Penilaian Latihan, Permainan	Permainan "Garis Bilangan Manusia" sangat efektif membuat siswa aktif dan paham.
13		1	1.1-1.3	Latihan & Penguatan Bab 1	Mengerjakan soal-soal latihan dari buku siswa secara mandiri/berpasangan untuk memperkuat semua konsep.	Penilaian Latihan	Sebagian besar siswa sudah menguasai. Beberapa perlu remedial pada pembagian.
14-15		2	2.1	Konsep Rasio	(Penemuan Terbimbing) Siswa membandingkan benda di kelas secara aditif (selisih) dan multiplikatif (rasio). Menulis dan menyederhanakan rasio.	Observasi diskusi, Tanya Jawab	Perlu penekanan berulang untuk membedakan perbandingan selisih dan rasio.
16-17		2	2.2	Kesamaan Rasio & Tabel Rasio	(Penemuan Terbimbing) Siswa melengkapi tabel rasio menggunakan konsep perkalian dan pembagian untuk membuat resep.	Penilaian Kinerja (melengkapi tabel)	Penggunaan tabel sangat membantu siswa memvisualisasikan rasio yang ekuivalen.
18-19		2	2.3	Rasio Satuan	(Pembelajaran Berbasis Masalah) Siswa melakukan simulasi "Belanja Cerdas" untuk membandingkan harga per unit dari beberapa paket barang.	Penilaian Kinerja (Simulasi)	Konteks belanja sangat relevan dan memotivasi siswa untuk menemukan jawaban yang benar.
20-21		2	2.4	Rasio Bagian-Keseluruhan	(Penemuan Terbimbing) Siswa memecahkan masalah	Penilaian Latihan	Konsep "Total Rasio" adalah kunci. Perlu dibimbing untuk menambahkannya di

					menggunakan tabel 3 kolom (bagian A, bagian B, Total) untuk menemukan jumlah sebenarnya.		tabel.
22-23		2	2.4	Rasio pada Durasi Waktu	(Pembelajaran Berbasis Masalah) Siswa menyelesaikan masalah perbandingan waktu dengan satuan berbeda (jam vs menit, bulan vs tahun) dengan menyamakan satuan terlebih dahulu.	Penilaian Latihan	Kesalahan umum adalah lupa menyamakan satuan. Perlu dijadikan langkah wajib pertama.
24-25		2	2.1-2.4	Latihan & Penguatan Bab 2	Mengerjakan soal-soal uji kompetensi untuk mengukur pemahaman konsep rasio secara menyeluruh.	Penilaian Latihan	Sebagian besar siswa mampu menerapkan tabel rasio dengan baik.

SEMESTER 2 (GENAP)

Pertemuan ke-	Hari/Tgl	Bab	ATP yang Dituju	Materi Pokok	Ringkasan Kegiatan Inti	Penilaian Formatif	Keterangan/Refleksi
26-27		3	3.1	Mengonstruksi Bangun Ruang	(Pembelajaran Berbasis Proyek) Siswa melakukan tantangan "Arsitek Cilik" membangun berbagai model dari 4 kubus satuan.	Penilaian Kinerja (hasil model & gambar)	Siswa sangat kreatif. Perlu bimbingan untuk mengenali model yang sama jika diputar.
28-29		3	3.1	Mengurai Bangun	(Pembelajaran	Penilaian Latihan,	Konsep "kubus di atas pasti ada alasnya" efektif

				Ruang	Berbasis Masalah) Siswa bermain "Detektif Bangunan" untuk menghitung jumlah kubus penyusun, termasuk yang tersembunyi.	Tanya Jawab	untuk menemukan kubus tersembunyi.
30-31		3	3.2	Menggambar Tampak Atas, Depan, Samping	(Penemuan Terbimbing) Siswa membangun model 3D, lalu menggambar arkannya dalam bentuk 2D dari 3 sudut pandang (atas, depan, samping).	Unjuk kerja menggambar	Siswa perlu waktu untuk membiasakan diri bertransisi dari 3D ke 2D.
32-33		3	3.2	Membangun dari Gambar Tampak	(Pembelajaran Berbasis Permainan) Siswa bermain "Kontraktor" merekonstruksi model 3D hanya dari gambar tampak 2D yang diterima dari temannya.	Penilaian Kinerja (hasil rekonstruksi)	Aktivitas ini sangat baik untuk melatih penalaran spasial. Momen "aha!" banyak terjadi.
34-35		3	3.3	Lokasi	(Pembelajaran	Observasi	Permainan membuat

				pada Sistem Berpetak	ran Berbasis Permainan) Siswa bermain "Perang Kapal" (Battleship) untuk melatih penggunaan koordinat sederhana (Huruf, Angka).	partisipasi permainan	konsep koordinat menjadi sangat mudah dipahami dan menyenangkan.
36-37		3	3.3	Jalur dan Jarak pada Peta	(Pembelajaran Berbasis Permainan) Siswa bermain "Pesan Berantai" di denah kelas untuk menemukan konsep jarak terpendek (jumlah langkah horizontal + vertikal).	Unjuk kerja (menggambar jalur)	Siswa menemukan sendiri bahwa ada banyak jalur terpendek dengan total jarak yang sama.
38-39		4	4.1	Skala Peluang	(Penemuan Terbimbing) Siswa mengategorikan berbagai kartu kejadian (misal: "bertemu dinosaurus") pada garis skala peluang.	Diskusi Kelompok, Presentasi	Diskusi berjalan aktif. Siswa mampu membedakan kejadian mungkin dan pasti.
40-41		4	4.1	Eksperimen	(Pembelajaran Berbasis Permainan) Siswa bermain "Perang Kapal" (Battleship) untuk melatih penggunaan koordinat sederhana (Huruf, Angka).	Laporan	Siswa belajar bahwa

				n Peluang (Spinner)	ran Berbasis Eksperimen) Siswa melakukan prediksi dan percobaan memutar spinner dengan area warna tidak sama besar.	percobaan sederhana	peluang lebih besar tidak menjamin hasil, tapi prediksinya lebih akurat.
42-43		4	4.2	Permainan Adil dan Tidak Adil	(Pembelajaran Berbasis Permainan) Siswa memainkan 2 versi permainan dadu, satu adil dan satu tidak adil, lalu menyimpulkan perbedaannya.	Observasi, Unjuk kerja (memodifikasi aturan)	Siswa cepat merasakan dan mengidentifikasi mana permainan yang tidak adil.
44-45		4	4.3	Membandingkan Peluang	(Pembelajaran Berbasis Masalah) Siswa memecahkan masalah "Kotak Hadiah Misterius" untuk memilih kotak dengan peluang menang terbesar.	Analisis kasus, Tanya Jawab	Konsep kunci: Peluang bukan tentang jumlah absolut, tapi perbandingan. Perlu ditekankan.
46-47		4	4.1-4.3	Latihan & Uji Kompeten	Mengerjakan soal-soal	Tes Tertulis (Sumatif)	Pemahaman siswa tentang konsep peluang kualitatif sudah baik.

				si Bab 4	uji kompetens i yang bersifat aplikatif dan kontekstua l.		
--	--	--	--	----------	--	--	--