PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Madrasah : MIN 2 Kutai Kartanegara
Nama Guru : **Noor Mursyada. S.Pd.I**
Mapel : Matematika
Fase/Kelas/ Smt : A/I/2
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

I. Identifikasi

1. **Peserta Didik**
   Peserta didik kelas I umumnya sudah mengenal bilangan, operasi hitung sederhana, dan mampu memahami konteks cerita sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Mereka senang belajar dengan pendekatan kontekstual, bermain peran, dan terbiasa bertanya.
2. **Materi Pelajaran**
   Pemecahan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, panjang, waktu, dan benda sekitar.
3. **Dimensi Profil Lulusan**
   - Penalaran Kritis
   - Kreativitas
4. **Tema**
   a. Cinta Ilmu (Hubbul 'Ilm)
   b. Cinta diri dan sesama manusia (Hubbun Nafs wa Hubbun Naas)
5. **Materi Insersi**
   a. *Belajar dari masalah sederhana di sekitar kita*: Siswa diajak memahami bahwa setiap masalah ada solusi dengan berpikir cermat.
   b. *Berbagi dan peduli*: Siswa belajar bahwa pemecahan masalah juga melatih kepedulian terhadap orang lain.

II. Desain Pembelajaran

1. **Capaian Pembelajaran**
   Siswa mampu menggunakan operasi hitung sederhana dan pengetahuan matematika dasar untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.
2. **Lintas Disiplin Ilmu**
   - Bahasa Indonesia (membaca soal cerita, menuliskan jawaban)
   - PPKn (melatih tanggung jawab dan kerjasama)
3. **Tujuan Pembelajaran**
   - Siswa mampu memahami masalah sehari-hari dan menuliskan informasi pentingnya dengan sikap teliti (*Cinta Ilmu*).
   - Siswa mampu memilih operasi hitung yang tepat untuk menyelesaikan masalah dengan sikap jujur (*Cinta Diri dan Sesama*).
   - Siswa mampu menjelaskan kembali hasil pekerjaannya dengan percaya diri (*Komunikasi*).
4. **Topik Pembelajaran**
   Pemecahan masalah sehari-hari dengan operasi hitung sederhana.
5. **Praktek Pedagogis**
   a. **Model** : Problem Based Learning (PBL)
   b. **Strategi** : Kontekstual dan kolaboratif
   c. **Metode** : Tanya jawab, diskusi, latihan soal cerita

6. **Kemitraan Pembelajaran**
   Orang tua (mendukung latihan soal di rumah), guru kelas lain (kolaborasi tema), teman sebaya.
7. **Lingkungan Pembelajaran**
   - **Fisik**: kelas dengan papan tulis, benda nyata (pensil, penghapus, kelereng).
   - **Virtual**: video soal cerita sederhana.
   - **Budaya Belajar**: aktif bertanya, berani mencoba, dan bekerja sama.
8. **Pemanfaatan Digital**
   Menggunakan video animasi soal cerita, aplikasi hitung sederhana, dan WhatsApp untuk mengirim foto tugas.

III. Pengalaman Belajar

1) Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru menyapa dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (misalnya membeli jajanan di warung).
- Guru menyampaikan tujuan: siswa akan belajar menyelesaikan masalah sehari-hari dengan operasi hitung.
- *Mindful*: siswa diajak menyadari bahwa Matematika ada di sekitar mereka.

2) Kegiatan Inti (50 menit)

Tahap PBL

- **Mengamati**: Guru menayangkan video pendek tentang anak membeli permen lalu membayar dengan uang.
- **Menanya**: Siswa ditanya “Bagaimana cara menghitung uang kembalian?”
- **Mengeksplorasi**: Siswa diberi beberapa soal cerita sederhana (tentang belanja, membagi benda, atau menghitung waktu).
- **Menyelesaikan**: Siswa bekerja berpasangan menyelesaikan soal di buku tulis.
- **Mempresentasikan**: Beberapa siswa diminta menjelaskan jawaban mereka.
- *Meaningful*: siswa mengaitkan matematika dengan kehidupan nyata.
- *Joyful*: diskusi dengan benda nyata (kelereng, pensil).

3) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa menyimpulkan langkah-langkah menyelesaikan masalah sehari-hari.
- Siswa menuliskan refleksi: 2 hal yang dipahami, 1 hal yang masih bingung.
- Guru memberi apresiasi dan motivasi belajar di rumah.

IV. Asesmen Pembelajaran

1. **Asesmen Awal**
   Pertanyaan lisan untuk mengetahui kemampuan awal (misalnya: “Kalau kamu punya 5 permen, lalu dimakan 2, sisa berapa?”).
2. **Asesmen Proses**
   - Format Observasi Sikap (kerjasama, kejujuran, percaya diri).
   - Penilaian Formatif: soal cerita sederhana di kelas.
3. **Asesmen Akhir**
   Tes tertulis berupa soal cerita (sumatif).

Mengetahui	Kota Bangun, 14 Juli 2025
Kepala Sekolah	Guru Mata Pelajaran

Agus Syaiful, S.Pd	Sudirmantoko, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 19810812 200501 1005	NIP. 19800728 201101 1 003

Lampiran

LKPD – Pemecahan Masalah Sehari-hari
Soal Pilihan Ganda
Stimulus 1: Belanja di Warung
Budi membeli 3 permen. Harga 1 permen Rp500. Ia membayar dengan uang Rp2000.
1. Berapa harga semua permen yang dibeli Budi?
a. Rp1000
b. Rp1500
c. Rp2000
d. Rp2500
Jawaban: b
2. Berapa kembalian uang Budi?
a. Rp500
b. Rp1000
c. Rp1500
d. Rp2000
Jawaban: a

Stimulus 2: Membagi Kue
Ani membawa 12 kue. Ia ingin membagikan kepada 4 temannya dengan jumlah sama.
3. Berapa kue yang diterima setiap teman Ani?
a. 2 kue
b. 3 kue
c. 4 kue
d. 6 kue
Jawaban: b
4. Jika Ani menyisakan 2 kue untuk dirinya, berapa kue yang dibagikan ke teman-temannya?
a. 8 kue
b. 9 kue
c. 10 kue
d. 12 kue
Jawaban: c

Stimulus 3: Pergi ke Sekolah
Andi berangkat ke sekolah pukul 06.30. Ia sampai pukul 07.00.
5. Berapa lama waktu perjalanan Andi ke sekolah?
a. 20 menit
b. 25 menit
c. 30 menit
d. 40 menit
Jawaban: c
6. Jika Andi pulang pukul 12.00, berapa lama Andi berada di sekolah?
a. 4 jam
b. 4 jam 30 menit

c. 5 jam
d. 5 jam 30 menit
Jawaban: c

Stimulus 4: Membeli Pensil
Siti membeli 2 kotak pensil. Tiap kotak berisi 5 pensil.
7. Berapa jumlah pensil Siti semuanya?
a. 5 pensil
b. 8 pensil
c. 10 pensil
d. 12 pensil
Jawaban: c
8. Jika Siti memberikan 3 pensil kepada temannya, berapa pensil yang dimiliki Siti sekarang?
a. 5 pensil
b. 6 pensil
c. 7 pensil
d. 8 pensil
Jawaban: b

Stimulus 5: Bermain Bola
Di lapangan ada 15 anak sedang bermain bola. Kemudian 7 anak pulang.
9. Berapa anak yang masih bermain bola di lapangan?
a. 7 anak
b. 8 anak
c. 9 anak
d. 10 anak
Jawaban: b
10. Jika kemudian datang lagi 5 anak, berapa jumlah anak yang ada di lapangan?
a. 12 anak
b. 13 anak
c. 15 anak
d. 16 anak
Jawaban: d

Soal Esai Jawaban Singkat (5 soal)

1. Ibu memberi Ani 10 kue. Ani makan 3 kue. Berapa kue yang tersisa?
   Jawaban: 7 kue
2. Andi punya 12 pensil. Ia memberikan 5 pensil pada temannya. Berapa pensil Andi sekarang?
   Jawaban: 7 pensil
3. Dina membeli 2 buku harga Rp3000 per buku. Berapa uang yang harus dibayar Dina?
   Jawaban: Rp6000
4. Sebuah permainan mulai jam 3 sore dan selesai jam 4 sore. Berapa lama permainan itu?
   Jawaban: 1 jam
5. Ayah membeli 15 jeruk. Jeruk dimakan 5 orang anak dengan bagian sama. Berapa jeruk setiap anak dapat?
   Jawaban: 3 jeruk

2. Instrumen/Rubrik Penilaian

Aspek Pengetahuan (Soal cerita)

- Skor 4: Menjawab benar dengan cara yang tepat
- Skor 3: Menjawab benar sebagian besar
- Skor 2: Menjawab sebagian benar, ada kesalahan hitung
- Skor 1: Tidak menjawab atau salah

Aspek Keterampilan (Pengerjaan soal & presentasi)

- Skor 4: Menyelesaikan dengan langkah jelas dan menjelaskan kembali
- Skor 3: Menyelesaikan dengan benar tetapi kurang jelas menjelaskan
- Skor 2: Membutuhkan banyak bantuan guru/teman
- Skor 1: Tidak berusaha

Aspek Sikap

- Jujur, bekerja sama, percaya diri (rubrik 1–4 poin).