

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	
Instansi	:	SD
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2022
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Matematika
Fase / Kelas	:	A / 1
Unit / Subunit	:	16 / Rangkuman Kelas Satu
Alokasi Waktu	:	Jam ke-1
B. KOMPETENSI AWAL		
• Menghitung jumlah boneka dengan benar. • Memikirkan cara penulisan bilangan nomor 2 yang ditunjukkan dengan kalimat. • Memikirkan besar dan kecil bilangan 2 digit.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
• Mandiri • Bernalar Kritis • Bergotong royong		
D. SARANA DAN PRASARANA		
• Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Toshio Penyadur: Wahid Yuniarto. dan laptop, LCD projector dan Internet. • Kelereng, blok, gambar diagram 1 yang diperbesar.		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
• Peserta didik reguler/tipikal		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
• Tatap Muka (TM)		
KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Tujuan Pembelajaran Unit : • Merangkum dan mereviu keseluruhan pembelajaran dalam 1 tahun		
B. PEMAHAMAN BERMAKNA		
• Meningkatkan kemampuan siswa tentang menghitung jumlah boneka dengan benar. • Meningkatkan kemampuan siswa tentang memikirkan cara penulisan bilangan nomor 2 yang ditunjukkan dengan kalimat. • Meningkatkan kemampuan siswa tentang memikirkan besar dan kecil bilangan 2 digit		
C. PERTANYAAN PEMANTIK		
• Boneka ada berapa?		
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
❖ Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran). 2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		

❖ **Kegiatan Inti**

1. Mengingat cara menghitung jumlah boneka.
 - Boneka ada berapa?
 - Ketika jawaban sudah diketahui, hal tersebut bukan berarti telah selesai, tetapi harus melakukan berbagai macam cara menghitung. seperti 2, 5, 10 masing-masing menghitung satu persatu.
 - Pembuatan pasangan kaisar dan permaisuri, merupakan hal yang mengarah kepada metode menghitung.
 - Jika membuat grup sebanyak 10, yakinkan menghitung dengan cara dalam 10 tersebut terdapat pasangan ○ dan △.
 - Ketika akan menambahkan kata, jangan menghitung dengan cara menandai dengan pensil dan menghubungkan garis, namun ada anak yang menyadari dengan cara menghitung dengan balok.
2. Ketika bilangannya banyak, yang manakah cara menghitung yang paling praktis, yaitu menghitungnya dengan cara membuat pengelompokkan menjadi 10.
3. Nyatakan dengan kata mengenai bilangan yang digabungkan antara jumlah 10 buah dan jumlah satuan.
4. Menulis angka bilangan, dan merangkum cara menulis bilangan dan pangkat dengan menggunakan balok.
5. Memikirkan angka besar dan kecil bilangan 2 digit. Tidak hanya menebak bilangan yang besar saja, namun juga harus fokus pada bilangan puluhan, dan menjelaskan alasannya.

Contoh penulisan pada papan tulis jam ke 1

boneka permaisuri ada berapa?

terdapat cara menghitung yang bagaimana?

• hitung 1 per 1

• hitung 5 per 5

• hitung 2 per 2

• hitung 10 per 10



dalam puluhan ada 3 menjadi 30, satuan ada 6 menjadi 36

• cara menghitung manakah yang praktis?

• hitung 10 per 10

mari menulis bilangan di dalam kotak, dalam soal berikut ini

2. mari menulis bilangan ke dalam kotak

① 10 ada 7, 1 ada 6

② 59 adalah bilangan yang ditunjukkan oleh, 10 ada, dan 1 ada....

③ 70 adalah 10 ada ...

④ 10 ada 9, 1 ada 6, jadi

⑤ dari 100 bilangan kecil ada ...

⑥ dari 119 bilangan besar ada ...

①

94

78

62

56

100

99

Puluhan	Satuan

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Performa (presentasi)
- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

1 Berapa banyak semuanya?



2 Isilah setiap dengan suatu bilangan.

- 1 17 puluhan dan 6 satuan menjadi .
- 2 59 terdiri dari puluhan dan satuan.
- 3 70 terdiri dari puluhan.
- 4 9 berada di tempat ratusan dan 6 berada di tempat satuan akan menjadi .
- 5 1 kurangnya dari 100 adalah .
- 6 1 lebihnya dari 119 adalah .

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)

C. GLOSARIUM

- Menghitung jumlah boneka dengan benar.
- Memikirkan cara penulisan bilangan nomor 2 yang ditunjukkan dengan kalimat.
- Memikirkan besar dan kecil bilangan 2 digit.

D. DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: A / 1
Unit / Subunit	: 16 / Rangkuman Kelas Satu
Alokasi Waktu	: Jam ke-2
B. KOMPETENSI AWAL	
Memikirkan pengelompokan dan urutan bilangan sampai 100.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
- Mandiri - Bernalar Kritis - Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto. dan laptop, LCD projector dan Internet. - papan gambar, diagram linier	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Tatap Muka (TM)	
KOMPENEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

Tujuan Pembelajaran Unit : • Merangkum dan mereviu keseluruhan pembelajaran dalam 1 tahun
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Meningkatkan kemampuan siswa tentang memikirkan pengelompokan dan urutan bilangan sampai 100
C. PERTANYAAN PEMANTIK
• Di dalam kotak, bilangan apa yang bisa dimasukkan?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran). 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicaraselama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ❖ Kegiatan Inti 1. Menghitung bilangan yang ada di atas garis linear. ▪ Di dalam kotak, bilangan apa yang bisa dimasukkan? ▪ Siswa harus berfokus terhadap keteraturan dan cara mengatur bilangan, dan diharuskan berpikir bilangan apa yang sesuai dituliskan di dalam kotak. ▪ Siswa harus mengetahui bahwa bilangan yang tertulis dalam garis tersebut adalah kelipatan 2 dan kelipatan 5. 2. Membaca isi teks, dan menyelesaikan soal. ▪ Mengatur tentang hal-hal yang ditunjukkan dalam pertanyaan soal. ▪ Menempelkan bilangan per 10 lembar, dan begitu dikelompokkan 10, harus mempertimbangkan lembaran yang tersisa. ▪ Bagi anak yang tidak bisa membaca pertanyaan soal, siswa harus memahami dan membuat karya yang detil dengan gambar dan diagram yang dipunyai. 3. Saat menghubungkan titik tersebut, tolong pikirkan kira-kira akan menjadi gambar apa? ▪ Sebelum menarik garis, coba telusuri garis tersebut secara berurutan menggunakan jari, dan pikirkan kira-kira akan muncul gambar apa 4. Menghubungkan titik-titik angka dari 50 sampai 100. ▪ Tidak apa menggunakan tangan manapun, tetapi harus hati-hati dalam mengerjakannya. ▪ Gambar yang sudah selesai tolong bandingkan dengan teman kalau masih ada waktu, sisipkan permainan sugoroku.

Contoh penulisan pada papan tulis jam ke 2

Hubungkan titik menggunakan garis secara berurutan dari 50 sampai 100

akan menjadi gambar apa ya?
binatang, hewan laut, godzilla

- ❖ **Kegiatan Penutup**
1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Performa (presentasi)
- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Pengayaan**
- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Remedial**
- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
----	------------	---------

1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

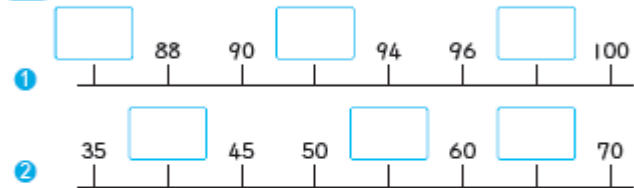
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!

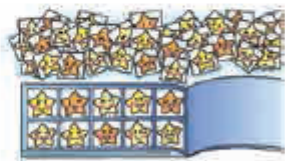
3 Lingkari bilangan yang lebih besar.



4 Isilah setiap dengan suatu bilangan.

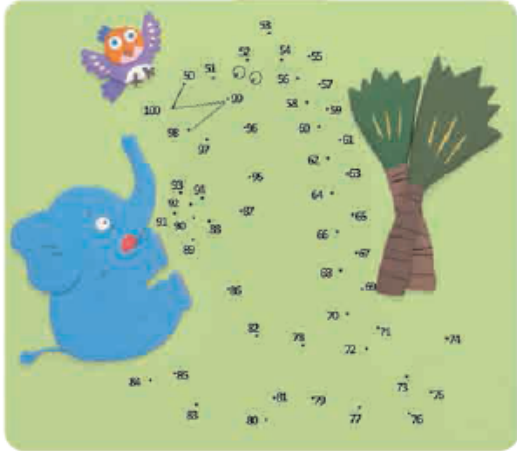


5 Ada 83 stiker.
Dia menempelkan 10 stiker pada setiap halaman.



- 1 Berapa banyak halaman yang dapat ditemplei 10 stiker pada setiap halamannya?
- 2 Berapa banyak stiker yang tersisa?

6 Hubungkan titik-titik dari bilangan 50 sampai 100.



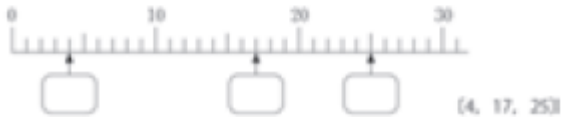
Cadangan Soal

1. Mari susun urutan bilangan dari yang kecil.

76 47 83 100 36 72

{36, 47, 72, 76, 83, 100}

2. Mari menuliskan bilangan di dalam kotak



Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)

C. GLOSARIUM

- Memikirkan pengelompokan dan urutan bilangan sampai 100.

D. DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: A / 1
Unit / Subunit	: 16 / Rangkuman Kelas Satu
Alokasi Waktu	: Jam ke-3
B. KOMPETENSI AWAL	
- Panjang tali harus dibandingkan berdasarkan teori unit arbitrary. - Membuat bentuk dengan mengubah warna. - Mempelajari waktu yang ditunjukkan oleh jam	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
- Mandiri - Bernalar Kritis - Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yuniarto. dan laptop, LCD projector dan Internet. - Blok, kertas persegi, papan warna (hal.157), model jam (untuk guru, untuk siswa)	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Tatap Muka (TM)	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran Unit : Merangkum dan mereviu keseluruhan pembelajaran dalam 1 tahun	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang panjang tali harus dibandingkan berdasarkan teori unit arbitrary. - Meningkatkan kemampuan siswa tentang membuat bentuk dengan mengubah warna. - Meningkatkan kemampuan siswa tentangm	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
Ketika akan membandingkan panjang tali, hal apa yang sudah dilakukan?	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Kegiatan Pendahuluan - Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecekkehadiran). - Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. - Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita - Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. - Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicaraselama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ❖ Kegiatan Inti - Mengingat cara membandingkan panjang tali.	

- Ketika akan membandingkan panjang tali, hal apa yang sudah dilakukan?
 - Sejajarkan tepinya, lalu tali yang bengkok panjangkan, dengan menggunakan balok ubah menjadi sebuah bilangan.
2. Panjang tali dibandingkan dengan jumlah kotak persegi.
 - Mengukur panjang tali dengan menghitung jumlah kotak persegi.
 - Belokkan dengan perlahan lalu hitung.
 - Hati-hati untuk menghitung jumlah sisinya, bukan jumlah kuadratnya..
 3. Menyusun bangun warna, dan membuat bermacam-macam bentuk
 - Dengan menggunakan bangun warna, membuat bentuk yang bagus sebanyak-banyaknya. membuat bentuk apa?
 - Dengan menggunakan bangun warna, mencoba membuat bentuk yang selama ini telah dibuat. (hal.141-142 sebagai referensi).
 - Bentuk yang telah dibuat sebelumnya, pastikan untuk menyejajarkan sisinya dan jangan sampai tumpang tindih.
 4. Membuat bentuk segi tiga yang besar dengan menggunakan bangun warna segitiga.
 - Hitung berapa bangun warna yang digunakan.
 - Guru mengkonfirmasi sambil melihat gambar yang dibuat apakah sama atau tidak dengan gambar di soal.
 5. Membaca waktu yang ditunjukkan dengan gambar jam.
 - Guru mengkonfirmasi menanyakan jam berapa dan menit berapa berdasarkan posisi jarum panjang dan jarum pendek.
 - Untuk anak yang tidak bisa membaca dengan benar, guru memeriksa dengan cara menggerakkan jarum pada contoh jam yang sebenarnya

Referensi

Kebijakan Kesalahan

Jika mengukur berdasarkan unit arbitrary, dilakukan dengan aktivitas mengukur panjang tali menggunakan kotak persegi. akan tetapi dalam kasus siswa, ada yang menghitungnya dengan memisahkan kotak persegi. dalam hal ini, sebagai pengganti kotak lakukan penghitungan dengan menggunakan blok, dan ingin mengajarkan hubungan hitungan blok dan kotak. lalu, aktivitas menghitung dengan menggunakan kotak, dirasa efektif untuk meningkatkan volume terhadap panjang tali. Tetapi, kenyataannya, ketika dicocokkan dengan pensil dll, sedikit sekali yang terlihat cocok. Pada saat seperti ini, arahkan agar siswa menyatakan "sekian kotak lebih sedikit" atau "sekian kotak lebih setengah" dll. aktivitas seperti ini, menghubungkan usaha untuk mengukur panjang tali dengan benar, dan juga sebagai jembatan untuk menghubungkan materi satuan milimeter di kelas 2.

Referensi

Membuat Bentuk dengan Memanfaatkan Ide yang Beragam

Tanpa membatasi jumlah bangun warna, kalau membuat bentuk yang sama, dapat memikirkan respon siswa tentang penggunaan 8 dan 9 lembar bangun warna. meskipun kalau membuat bentuk yang seperti ini, Bahkan jika siswa membuat bentuk seperti itu.

Saya tidak bermaksud untuk tidak mengambilnya hanya karena hal itu berbeda dari ukuran bentuk dalam pernyataan soal. Kemudian, ingin menyadari bahwa karena terdapat ide yang beragam, coba mengakui ide yang dibuat siswa dengan berkata "karena segitiga besar, ukurannya sama ya". Dan juga sebagai panduan yang tertulis di buku, siswa disuruh membuat segitiga dengan ukuran yang sama dengan yang tertulis di buku.



Contoh penulisan pada papan tulis jam ke 3

Mari ucapkan urutan panjang tali



b - a - c

Mari membuat bentuk dan menjajarkan warna

membuat bentuk apa?

- roket pohon bunga kapal pesiar
- mengubah bentuk dari persegi



Pukul berapa lebih berapa menit?



- ❖ Kegiatan Penutup
1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Performa (presentasi)
- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

7

Susunlah benang-benang ini berdasarkan urutan panjangnya.

8

Susunlah potongan  untuk membuat bangun di samping.

Berapa banyak potongan yang kamu gunakan?



9

Pukul berapa sekarang?

1



2



Nilai		Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)

C. GLOSARIUM

- Panjang tali harus dibandingkan berdasarkan teori unit arbitrary.
- Membuat bentuk dengan mengubah warna.
- Mempelajari waktu yang ditunjukkan oleh jam

D. DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: A / 1
Unit / Subunit	: 16 / Rangkuman Kelas Satu
Alokasi Waktu	: Jam ke- 4, 5, 6
B. KOMPETENSI AWAL	
- Bisa menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 digit dengan mudah. - Melalui kegiatan membuat soal, bisa memeriksa arti penjumlahan dan pengurangan, dan menghubungkan situasi yang kongkrit dan operasi hitung. - Dengan memikirkan hitungan mana yang sebaiknya digunakan apakah penjumlahan atau pengurangan, guru dapat meminta jawaban yang tepat kepada siswa. - Bisa menggambarkan situasi soal hitungan 3 kotak.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
- Mandiri - Bernalar Kritis - Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Toshio Penyadur: Wahid Yuniarto. dan laptop, LCD projector dan Internet. - Blok, kertas persegi, papan warna (hal.157), model jam (untuk guru, untuk siswa)	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Tatap Muka (TM)	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran Unit : Merangkum dan mereviu keseluruhan pembelajaran dalam 1 tahun	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 digit dengan mudah. - Meningkatkan kemampuan siswa tentang membuat soal, bisa memeriksa arti penjumlahan dan pengurangan, dan menghubungkan situasi yang kongkrit dan operasi hitung. - Meningkatkan kemampuan siswa tentang memikirkan hitungan mana yang sebaiknya digunakan apakah penjumlahan atau pengurangan, guru dapat meminta jawaban yang tepat kepada siswa. - Meningkatkan kemampuan siswa tentang bisa menggambarkan situasi soal hitungan 3 kotak	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
Dengan melihat ilustrasi gambar dan operasi hitung pada hal 152, coba pikirkan kira-kira hal apa yang bisa dipahami?	

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita
4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.
5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

❖ Kegiatan Inti

1. Mengurangi dan menjumlahkan bilangan 1 digit.
 - 1 Satuan + Satuan dibawah 10 dan di atas 10.
 - 2 pengurangan yang berlawanan dengan poin 1.
2. Menjumlahkan dan mengurangi dengan mudah bilangan satuan dan puluhan.
 - Penjumlahan di bawah 10 atau pengurangan di bawah 10.
3. Dengan melihat ilustrasi gambar dan operasi hitung pada hal 152, coba pikirkan kira-kira hal apa yang bisa dipahami.
 - ① Operasi hitung → $8 + 4$
tikus yang ada sejak awal 8 ekor
tikus yang datang menyusul 4 ekor
keju yang ada di piring 8 potong
keju yang ada di dalam kotak 4 potong
 - ② Operasi hitung → $12 - 7$
ilustrasi jumlah tupai 7 ekor
jumlah kenari 12 buah
jumlah kenari yang dimakan 7 buah.
4. Membuat soal perhitungan ① dan ②.
 - Di nomor 1, penggabungan dan penambahan pada soal penjumlahan, dan sisa dan selisih pada soal pengurangan di nomor 2 bisa digunakan.
 - Melaporkan soal yang sudah selesai dibuat.
 - Bagi anak yang tidak bisa membuat soal, coba membuat soal tersebut dengan menghubungkan operasi hitung dengan ilustrasi gambar.
5. Memikirkan kalimat soal.
 - Dari kosakata "telah makan", ada juga anak yang berpikir itu adalah pengurangan, tetapi tolong buat anak berpikir lebih spesifik lagi dengan cara fokus terhadap kosakata "semuanya", dan mengaplikasikan situasi soal ke dalam gambar dan diagram
6. Memikirkan kalimat soal
 - Anak mengerjakan soal tersebut ditunjukkan ke dalam gambar dan tabel sederhana mengenai orang yang naik dan turun dari bis.
 - Coba dipikirkan oleh siswa bagaimana menunjukkan bilangan ke dalam operasi hitung dalam sebuah soal.
7. Hal-hal yang ada di sekeliling coba dibuat ke dalam soal penjumlahan dan pengurangan
 - Membuat soal dengan menghubungkan hitungan dengan situasi kongkrit dalam kehidupan sehari-hari.
 - Soal yang sudah selesai dibuat, coba perdalam lagi dengan memahami makna hitungan tersebut dengan menyenangkan sambil melaporkan dan meminta teman untuk memikirkan soal tersebut

Contoh penulisan pada papan tulis jam ke 5 dan 6

11

⊙ Soal 8+4

keju di piring ada 8 potong
keju di dalam kotak ada 4 potong
kalau digabungkan ada berapa potong keju?

ada 8 ekor tikus
ada 4 ekor yang datang menyusul
semuanya ada berapa ekor tikus?

⊙ Soal 12 – 7

ada 12 buah kenari
7 buah sudah dimakan
sisa kenari ada berapa?

ada 12 buah kenari
ada 7 ekor tupai
bedanya ada berapa?

12

$7 + 6 = 13$

jawabannya 13

13

$12 - 6 + 3 = 9$

jawaban ada 9 orang

Mari membuat soal penjumlahan dan pengurangan dari barang di sekeliling kita.

❖ Kegiatan Penutup

- Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Performa (presentasi)
- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

10

Ayo menghitung.

1

1 + 6

2 + 2

5 + 0

0 + 8

3 + 7

7 + 4

8 + 9

4 + 9

8 + 5

9 + 5

4 + 8

6 + 5

2

8 - 1

9 - 7

6 - 6

5 - 0

10 - 8

11 - 3

12 - 4

14 - 9

13 - 8

16 - 9

14 - 5

17 - 8

3

20 + 70

17 + 2

6 + 32

3 + 40

70 - 30

65 - 2

47 - 7

90 - 90

11 Buatlah sebuah cerita matematika untuk setiap kalimat matematika berikut.

1 $8 + 4$

2 $12 - 7$

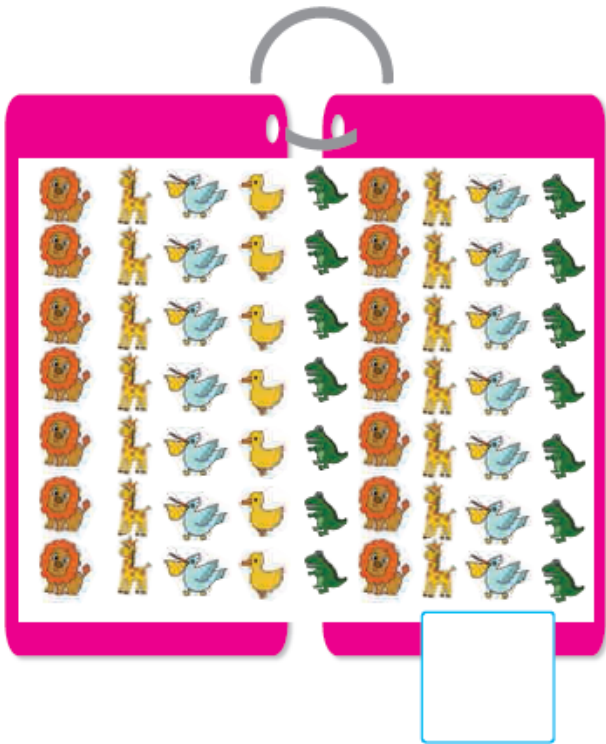


12 Dian memakan 7 kue dan adiknya memakan 6 kue. Berapa banyak semua kue yang dimakan?

13 Mula-mula ada 12 orang di dalam bus. Lalu 6 orang turun dan 3 orang naik di halte bus. Berapa banyak orang yang ada di dalam bus sekarang?

Lembar untuk difotokopi Latihan di halaman 153 ini, untuk melatih siswa mengenal penjumlahan

Lembar untuk difotokopi
Berapa banyak semuanya



Nilai

Paraf Orang Tua

• Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1) • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)
C. GLOSARIUM
• Bisa menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 2 digit dengan mudah. • Melalui kegiatan membuat soal, bisa memeriksa arti penjumlahan dan pengurangan, dan menghubungkan situasi yang kongkrit dan operasi hitung. • Dengan memikirkan hitungan mana yang sebaiknya digunakan apakah penjumlahan atau pengurangan, guru dapat meminta jawaban yang tepat kepada siswa. • Bisa menggambarkan situasi soal hitungan 3 kotak.
D. DAFTAR PUSTAKA
Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021. Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun 2022
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: A / 1
Unit / Subunit	: 16 / Rangkuman Kelas Satu
Alokasi Waktu	: Jam ke-6
B. KOMPETENSI AWAL	
• Memperdalam pemahaman bilangan sampai 100 melalui permainan sugoroku	

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
• Mandiri • Bernalar Kritis • Bergotong royong
D. SARANA DAN PRASARANA
• Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Toshio Penyadur: Wahid Yuniarto. dan laptop, LCD projector dan Internet. • Gambar, dadu, kelereng (lebih dari 2 warna).
E. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik reguler/tipikal
F. MODEL PEMBELAJARAN
• Tatap Muka (TM)
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Tujuan Pembelajaran Unit : • Merangkum dan mereviu keseluruhan pembelajaran dalam 1 tahun
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Meningkatkan kemampuan siswa tentang memperdalam pemahaman bilangan sampai 100 melalui permainan sugoroku
C. PERTANYAAN PEMANTIK
• Dengan melihat ilustrasi gambar dan operasi hitung pada hal 152, coba pikirkan kira-kira hal apa yang bisa dipahami?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Kegiatan Pendahuluan 1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran). 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicaraselama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ❖ Kegiatan Inti 1. Melihat gambar sugoroku, dan berdiskusi bagaimana cara memainkan permainan tersebut. ▪ Menginformasikan tentang aturan dan cara bermain sugoroku dari pengalaman anak-anak. 2. Mengkonfirmasi tentang perintah yang tertulis dalam gambar sugoroku, seperti maju, kembali, dan istirahat. 3. Jika ada bilangan yang dilingkari besar berwarna pink yang ada di dalam gambar sugoroku seperti angka 5, 10, 15 dst, ingatkan bahwa harus lompat 5 angka. 4. Tentukan cara bermain sugoroku dengan menentukan urutan dan peserta 2 orang. 5. Pertama-tama hanya memainkan bilangan dadu, kemudian majukan kelereng satu persatu. 6. Selanjutnya, tanpa memikirkan bilangan tersebut, setelah dipastikan akan berhenti dimana, gerakkan kelereng tersebut. 7. Kalau sudah naik dan mendekati angka 100, gerakkan kelereng tersebut sambil mengucapkan bilangannya, seperti 95, 96, 97 ,98... 8. kalau sudah ada pemenangnya, lanjutkan permainan tersebut dengan mengganti lawan.

Referensi

Aturan Permainan Sugoroku

Sebagai pilihan utama permainan televisi, anak-anak jaman sekarang mengetahui berbagai jenis permainan. Dari pengalaman tersebut, kita bisa membayangkan dengan mencoba aturan baru dalam permainan sugoroku

Tetapi, dalam hal ini, karena tujuan permainan ini adalah untuk memperdalam pemahaman bilangan sampai 100, pertama-tama sangat penting untuk memainkan permainan ini dengan aturan permainan yang sederhana.

Kemudian, jika tidak berhenti tepat di angka 100, tidak akan menjadi "agari". Dalam kasus ini, bilangan yang melebihi 100 diharuskan kembali lagi, dan menyebutkan angka secara terbalik seperti 99, 98, 97. Tetapi, biasanya anak-anak merasa kecewa jika tidak bisa mencapai angka 100.

Hal sulit dalam pembelajaran permainan adalah ketika meningkatkan keefektifan pembelajaran sambil bermain game, dan menghidupkan ide anak-anak.

Referensi

Kesalahan dan Antisipasi

Permainan sugoroku ini adalah untuk mencari ketetapan materi bilangan yang sudah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak, memenuhi kebutuhan belajarnya melalui kegiatan saling melaporkan karya buatan sendiri, dan bermain secara perorangan maupun dengan grup. Sangat penting untuk mendidik anak yang cenderung lambat dengan cara seperti mengkonfirmasi materi yang sudah dipelajari, melengkapi hal-hal yang kurang. Mengenai perbedaan kemampuan berkarya, bukanlah suatu hal yang darurat, melainkan guru ingin membuat siswa untu membuat permainan sugoroku dengan mengedepankan bisa menulis dan melanjutkan bilangan dari 1 sampai 100 secara baik.

Contoh penulisan pada papan tulis jam ke 6

Permainan Sugoroku

Sugoroku

Mari mulai permainan sugoroku dengan teman sebelahnya.

- melemparkan dadu secara bergantian 4 orang.

- maju dengan jumlah bilangan di dadu

- orang yang pertama sampai di angka 100 dia menang.

- terdapat lingkaran berwarna pink di setiap 5 hitungan.

- "maju 2", "kembali 5", "istirahat 1 kali"

{cara lain}

- ketika maju 10, maju sebanyak 10 dan lebih baik tambahkan 1

❖ Kegiatan Penutup

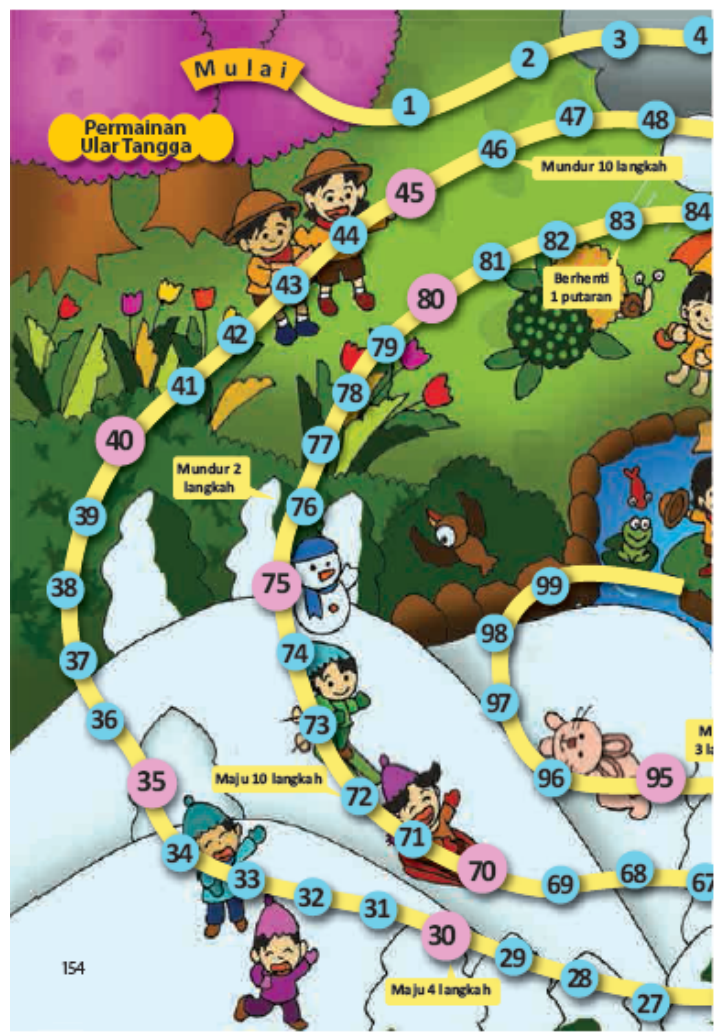
1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN		
▪ Performa (presentasi) ▪ Tertulis		
F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
Pengayaan ▪ Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remedial ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP.		
G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU		
TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
LAMPIRAN		

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!





Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)

C. GLOSARIUM

Aturan Permainan Sugoroku
Sebagai pilihan utama permainan televisi, anak-anak jaman sekarang mengetahui berbagai jenis permainan. Dari pengalaman tersebut, kita bisa membayangkan dengan mencoba aturan baru dalam permainan sugoroku
Tetapi, dalam hal ini, karena tujuan permainan ini adalah untuk memperdalam pemahaman bilangan sampai 100, pertama-tama sangat penting untuk memainkan permainan ini dengan aturan permainan yang sederhana.
Kemudian, jika tidak berhenti tepat di angka 100, tidak akan menjadi "agari". Dalam kasus ini, bilangan yang melebihi 100 diharuskan kembali lagi, dan menyebutkan angka secara terbalik seperti 99, 98, 97. Tetapi, biasanya anak-anak merasa kecewa jika tidak bisa mencapai angka 100.

Hal sulit dalam pembelajaran permainan adalah ketika meningkatkan keefektifan pembelajaran sambil bermain game, dan menghidupkan ide anak-anak.

D. DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I.
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	
Instansi	:	SD
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2022
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Matematika
Fase / Kelas	:	A / 1
Unit / Subunit	:	16 / Rangkuman Kelas Satu
Alokasi Waktu	:	Jam ke-7

B. KOMPETENSI AWAL

- Mahir dalam perhitungan di atas 10 dan kurang dari 10 sambil melakukan permainan yang disukai

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Bergotong royong

D. SARANA DAN PRASARANA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto. dan laptop, LCD projector dan Internet.
- Papan tabel, dadu, kelereng.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap Muka (TM)

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Tujuan Pembelajaran Unit : Merangkum dan mereviu keseluruhan pembelajaran dalam 1 tahun
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Meningkatkan kemampuan siswa tentang mahir dalam perhitungan di atas 10 dan kurang dari 10 sambil melakukan permainan yang disukai
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Berapa sebaiknya yang harus maju, dengan melihat dadu yang keluar?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Kegiatan Pendahuluan - Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran). - Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. - Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita - Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. - Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicaraselama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ❖ Kegiatan Inti - Dengan membaca penjelasan permainan, bisa memahami bagaimana cara memainkan permainan tersebut. - Dalam aturan permainan, menentukan urutan main dengan cara janken. - Kartu hitung disimpan di tangan, dan digunakan ketika akan mengkonfirmasi hitungan. - Sewaktu pengurangan, jika A-B, A-B bisa dihitung, tetapi konfirmasi lagi bahwa B-A tidak bisa dihitung. - Konfirmasi mengenai makna "menggendong". - Menikmati permainan 1. - Bermain secara berpasangan, dan bermain dengan grup, akan mendapatkan hasil yang efektif - Berapa sebaiknya yang harus maju, dengan melihat dadu yang keluar. - Jika terdapat beragam kombinasi, maka hanya terdapat satu kombinasi bilangan. - Hal yang dirasa menarik di nomor 3 adalah hasil yang berbeda apakah itu positif atau negatif - Menikmati permainan 2. - Berapa bilangan sebaiknya harus maju, dengan melihat dadu yang keluar Referensi Poin-Poin Menyenangkan dalam Permainan 1 - yang menarik dari permainan ini adalah, terlebih dahulu menggoyangkan 2 dadu yang ada tulisan angka, kemudian hasil yang keluar akan berbeda tergantung apakah yang keluar positif atau negatif. - Selalu melanjutkan permainan sambil berpikir "jika selanjutnya yang keluar adalah O", dalam waktu yang bersamaan anak bisa banyak berhitung. Lalu, ketika mengejar lawan main, bisa melanjutkan permainan sambil berpikir untuk ingin angka yang keluar jumlahnya besar atau kalau mendekat ingin keluar angka yang diinginkan. - Untuk menciptakan permainan yang menyenangkan, perlu untuk menentukan aturan yang jelas. Penting juga bagi pemain untuk memahami aturan tersebut dengan cara saling berdiskusi.

Referensi

Variasi Permainan Berhitung

1. Melaksanakan permainan dengan hanya menggunakan hitungan penjumlahan dan pengurangan saja, tanpa menggunakan dadu yang tertulis + dan –.
2. Penggunaan kartu.
 1. Potong dengan benar kartu pengurangan (operasi hitung pengurangan di bawah angka 10 ada di bagian depan kartu, sedangkan di bagian belakang adalah jawabannya).
 2. Tunjukkan bagian belakang kartu, kemudian simpan dengan cara ditumpukkan.
 3. Ambil 1 lembar kartu yang ditumpuk tersebut, kemudian dengan jawaban bilangan tersebut jalankan kelerengnya.
 4. Bilangan yang dipakai untuk menjalankan kelereng tersebut, apakah itu ada jawaban atau tidak, pastikan untuk membalikkan kartu tersebut.
 5. Kalau sudah digendong di kelereng lawan, maka menang.
3. Penggunaan kartu.
 1. Membuat 2 kelompok kartu bilangan 4–9.
 2. Potong 12 lembar kartu seperti kartu permainan kemudian susun menjadi bagian belakang, balikkan 2 lembar kartu dari anak yang memulai permainan duluan.
 3. Lakukan janken, kemudian kalau anak yang membalikkan kartu tersebut menang, tambahkan kartu 2 lembar. kalau kalah, menarik kartu dari bilangan besar sampai kecil.
 4. Menjalankan kelereng hanya dengan bilangan jawaban saja.
 5. Kalau melewati kelereng lawan dianggap menang. (frekuensi melewati lawan, disesuaikan dengan kondisi permainan).

❖ Kegiatan Penutup

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Performa (presentasi)
- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
---	---	--

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas :
Petunjuk!









Bermain

Penjumlahan dan pengurangan







Permainan 1

- (1) Letakkan bidak pada  dan .
- (2) Lemparkan 2 buah dadu yang bertuliskan 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. .
- (3) Lemparkan sebuah dadu dengan sisi + tiga buah dan - tiga buah.
- (4) Jika kamu mendapatkan dadu bertanda + maka tambahkan dua bilanganmu dan maju ke depan.
- (5) Jika kamu mendapatkan dadu bertanda - maka kurangkan bilangan yang lebih sedikit ke bilangan yang lebih banyak dan maju ke depan.
- (6) Siapapun yang meloncati bidak lawannya, dialah yang menang.

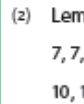






156




Melompat ke bidak lawan berarti menang!








Permainan 2

- (1) Letakkan bidak pada  dan .
- (2) Lemparkan sebuah dadu yang bertuliskan 6, 6, 7, 7, 8, dan 9 dan sebuah dadu yang bertuliskan 10, 11, 12, 13, 14, dan 15.



- (3) Kurangkan bilangan yang lebih sedikit ke bilangan yang lebih banyak dan maju ke depan.
- (4) Jika kamu melempar dadu bertanda - maka kurangkan bilangan yang lebih sedikit ke bilangan yang lebih banyak dan maju ke depan.

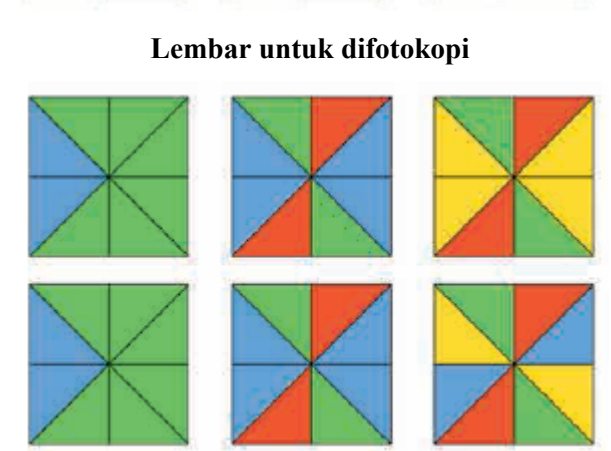
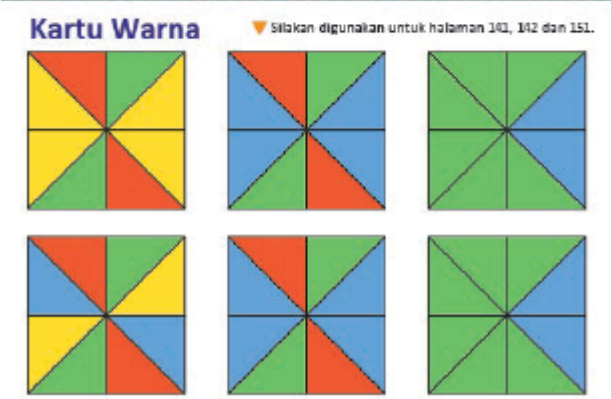
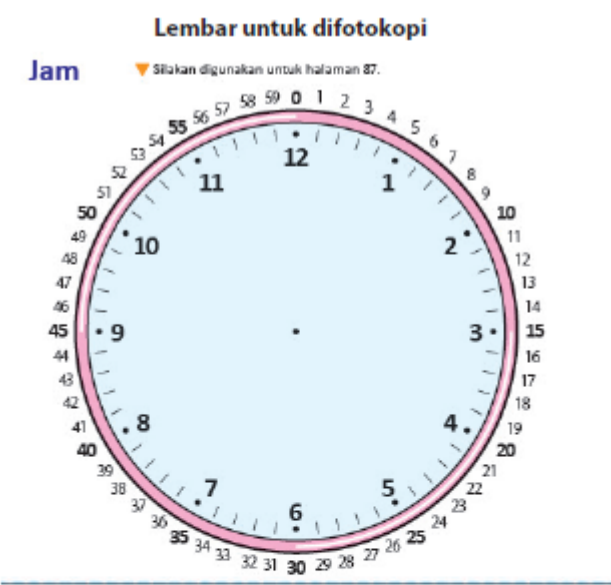




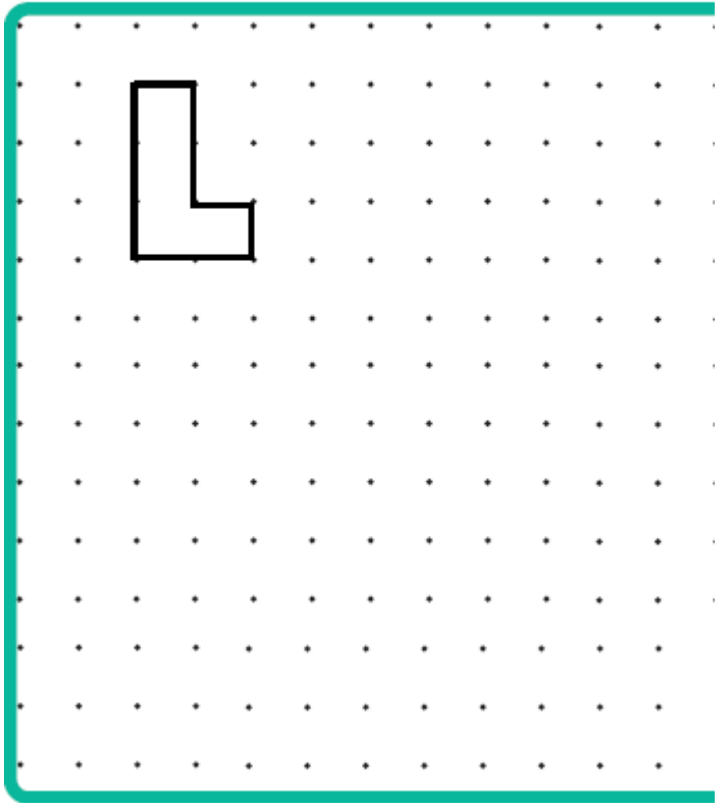



157

<table><tr><th>Nilai</th><th>Paraf Orang Tua</th></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>		Nilai	Paraf Orang Tua		
Nilai	Paraf Orang Tua				
B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK					
• Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1) • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1)					
C. GLOSARIUM					
Poin-Poin Menyenangkan dalam Permainan 1 1. yang menarik dari permainan ini adalah, terlebih dahulu menggoyangkan 2 dadu yang ada tulisan angka, kemudian hasil yang keluar akan berbeda tergantung apakah yang keluar positif atau negatif. 2. Selalu melanjutkan permainan sambil berpikir "jika selanjutnya yang keluar adalah O", dalam waktu yangBbersamaan anak bisa banyak berhitung. Lalu, ketika mengejar lawan main, bisa melanjutkan permainan sambil berpikir untuk ingin angka yang keluar jumlahnya besar atau kalau mendekat ingin keluar angka yang diinginkan. 3. Untuk menciptakan permainan yang menyenangkan, perlu untuk menentukan aturan yang jelas. Penting juga bagi pemain untuk memahami aturan tersebut dengan cara saling berdiskusi. Variasi Permainan Berhitung 1. Melaksanakan permainan dengan hanya menggunakan hitungan penjumlahan dan pengurangan saja, tanpa menggunakan dadu yang tertulis + dan –. 2. Penggunaan kartu. 1. Potong dengan benar kartu pengurangan (operasi hitung pengurangan di bawah angka 10 ada di bagian depan kartu, sedangkan di bagian belakang adalah jawabannya). 2. Tunjukkan bagian belakang kartu, kemudian simpan dengan cara ditumpukkan. 3. Ambil 1 lembar kartu yang ditumpuk tersebut, kemudian dengan jawaban bilangan tersebut jalankan kelerengnya. 4. Bilangan yang dipakai untuk menjalankan kelereng tersebut, apakah itu ada jawaban atau tidak, pastikan untuk membalikkan kartu tersebut. 5. Kalau sudah digendong di kelereng lawan, maka menang. 3. Penggunaan kartu. 1. Membuat 2 kelompok kartu bilangan 4–9. 2. Potong 12 lembar kartu seperti kartu permainan kemudian susun menjadi bagian belakang, balikkan 2 lembar kartu dari anak yang memulai permainan duluan. 3. Lakukan janken, kemudian kalau anak yang membalikkan kartu tersebut menang, tambahkan kartu 2 lembar. kalau kalah, menarik kartu dari bilangan besar sampai kecil 4. Menjalankan kelereng hanya dengan bilangan jawaban saja. 5. Kalau melewati kelereng lawan dianggap menang. (frekuensi melewati lawan, disesuaikan dengan kondisi permainan).					
D. DAFTAR PUSTAKA					
Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021. Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.					



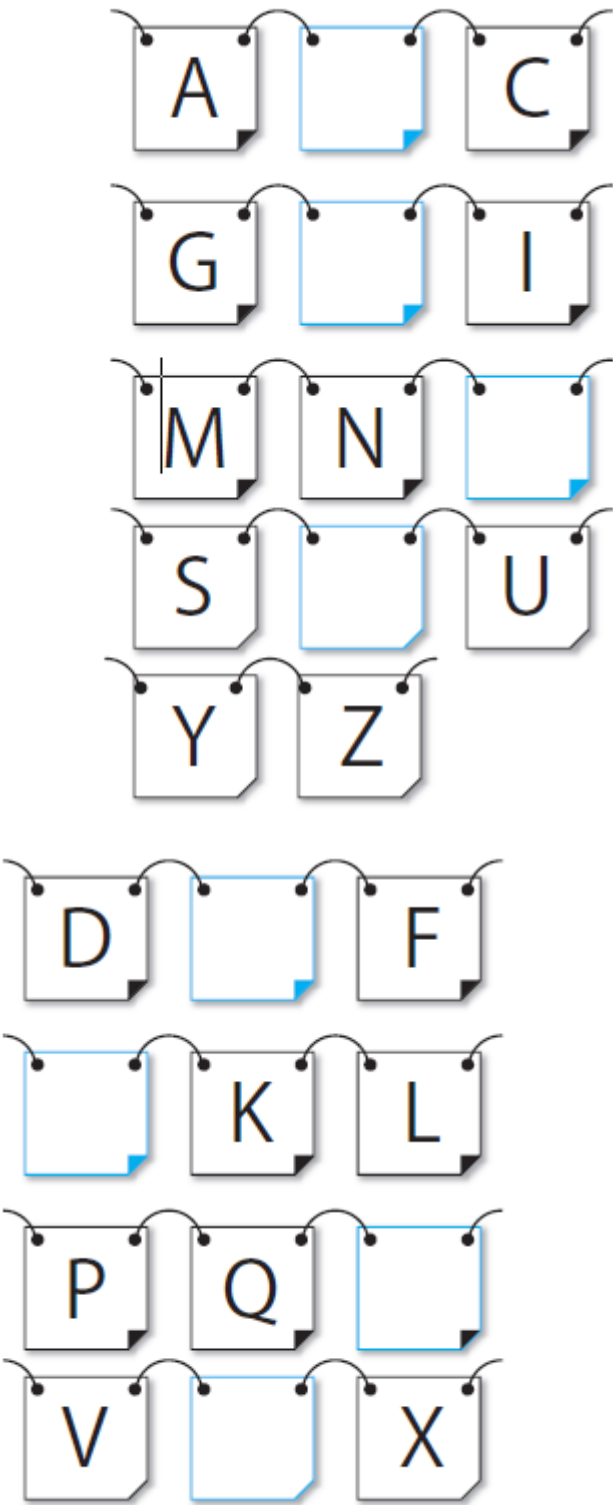
Lembar untuk difotokopi
Hubungkan titik-titik dibawah ini untuk
membuat huruf





GAME

Lembar untuk difotokopi
Ayo mengisi huruf yang kosong



Lembar untuk difotokopi
Manakah yang lebih banyak