PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Madrasah : MIN 2 Kutai Kartanegara
Nama Guru : **Sudirmantoko, S.PdI, M.Pd**
Mapel : Bahasa Indonesia
Fase/Kelas/ Smt : A/I/2
Alokasi Waktu : 9 x 35 Menit

I. Identifikasi

1. **Peserta Didik**
   Peserta didik kelas 1 semester 2 mulai berkembang dalam kemampuan literasi dasar. Mereka sudah dapat membaca suku kata, mengenali kata sederhana, serta mulai memahami bacaan singkat. Mereka juga senang belajar melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas bermain peran.
2. **Materi Pelajaran**
   - Mengenali bentuk uang melalui bacaan.
   - Membaca dan menulis kata-kata sederhana terkait uang.
3. **Dimensi Profil Lulusan**
   - **Kemandirian** (dapat mengenali dan menggunakan uang secara sederhana).
   - **Komunikasi** (membaca dan menyampaikan kata-kata sederhana dengan jelas).
4. **Tema**
   a. Cinta kepada Diri Sendiri (*Hubbunnafs*)
   b. Cinta kepada Sesama (*Hubbunnaas*)
5. **Materi Insersi**
   a. Pentingnya hemat dan jujur dalam menggunakan uang.
   b. Berbagi kepada teman dan orang yang membutuhkan.

II. Desain Pembelajaran

1. **Capaian Pembelajaran**
   Peserta didik mampu mengenali bentuk uang, membaca, dan menulis kata sederhana yang berkaitan dengan uang melalui bacaan dan kegiatan menyenangkan.
2. **Lintas Disiplin Ilmu**
   - Matematika: mengenali nilai uang.
   - Pendidikan Pancasila: membiasakan sikap jujur dan berbagi.
3. **Tujuan Pembelajaran**
   - Siswa dapat menyebutkan bentuk uang kertas dan logam sederhana.
   - Siswa dapat membaca kata sederhana dari bacaan tentang uang.
   - Siswa dapat menulis kata sederhana yang berhubungan dengan uang.
   - Siswa memahami sikap jujur dan hemat dalam menggunakan uang.
4. **Topik Pembelajaran**
   “Aku Ingin” (mengenal uang dan penggunaannya sehari-hari).
5. **Praktek Pedagogis**
   a. **Model** : Discovery Learning
   b. **Strategi** : Belajar melalui benda nyata (real object learning).
   c. **Metode** : Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi kelompok, latihan membaca-menulis, simulasi jual beli.
6. **Kemitraan Pembelajaran**
   - Orang tua: mengenalkan uang di rumah saat belanja.
   - Kantin sekolah: tempat praktik penggunaan uang.

7. **Lingkungan Pembelajaran**
   - Fisik: kelas dengan gambar dan benda nyata (uang mainan / asli bernilai kecil).
   - Virtual: video edukasi tentang uang.
   - Budaya belajar: membiasakan sikap jujur, hemat, dan berbagi.
8. **Pemanfaatan Digital**
   - Menampilkan gambar uang melalui proyektor.
   - Video animasi tentang penggunaan uang sehari-hari.

III. Pengalaman Belajar

1) Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi: “Siapa yang pernah membeli jajanan di kantin dengan uang?”
- Guru menunjukkan gambar uang logam dan uang kertas.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran: mengenal bentuk uang, membaca, dan menulis kata sederhana.
  (Mindful: siswa menyadari pentingnya uang dalam kehidupan sehari-hari.)

2) Kegiatan Inti (20 menit)

- **Mengamati**: siswa mengamati gambar uang kertas Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, dan uang logam.
- **Menanya**: siswa menjawab pertanyaan guru: “Ini uang apa? Berapa nilainya?”
- **Mencoba**: siswa membaca kata sederhana seperti “uang, beli, jajan, hemat”.
- **Menalar**: siswa menulis kata-kata sederhana tersebut di buku tulis.
- **Mengomunikasikan**: siswa bermain peran simulasi jual-beli dengan uang mainan.
  (Meaningful: belajar dari pengalaman nyata sehari-hari di kantin / belanja kecil.)
  (Joyful: simulasi jual beli membuat siswa antusias.)

3) Kegiatan Penutup (5 menit)

- Refleksi bersama: siswa menyebutkan 2 kata tentang uang yang dipelajari hari ini.
- Guru menyimpulkan: “Uang digunakan dengan jujur, hemat, dan bisa untuk berbagi.”
- Guru menutup dengan doa dan motivasi.

IV. Asesmen Pembelajaran

1. **Asesmen Awal**
   - Tanya jawab tentang pengalaman menggunakan uang di rumah atau sekolah.
2. **Asesmen Proses**
   - Observasi: keberanian siswa membaca kata sederhana.
   - Latihan menulis kata.
   - Penilaian sikap: jujur dan mau berbagi saat simulasi jual beli.
3. **Asesmen Akhir (Sumatif)**
   - Lisan: menyebutkan bentuk uang yang ditunjukkan guru.
   - Tertulis: menulis kata sederhana terkait uang.
   - Praktik: simulasi jual beli dengan uang mainan.

Mengetahui,
Kepala Madrasah,

Kota Bangun, Juli 2025
Guru,

Agus Syaiful, S.Pd
NIP. 19810812 200501 1 005

Sudirmantoko, S.PdI, M.Pd.
NIP. 19800728 201101 1 003

Lampiran

1. LKPD

Pilihan Ganda (10 soal)

1. Uang Rp1.000 berwarna …
   a. biru
   b. hijau
   c. merah
   d. ungu ✅
2. Uang Rp2.000 biasanya berwarna …
   a. abu-abu ✅
   b. biru
   c. cokelat
   d. merah
3. Uang logam Rp500 berwarna …
   a. emas ✅
   b. merah
   c. biru
   d. hijau
4. Uang yang nilainya paling besar adalah …
   a. Rp2.000
   b. Rp1.000
   c. Rp5.000 ✅
   d. Rp500
5. Kata yang berhubungan dengan uang adalah …
   a. buku
   b. jajan ✅
   c. kursi
   d. meja
6. Kita harus menggunakan uang dengan sikap …
   a. boros
   b. malas
   c. hemat ✅
   d. sia-sia
7. Saat membeli di kantin, kita harus bersikap …
   a. jujur ✅
   b. curang
   c. malas
   d. marah
8. Kata “uang” diawali dengan huruf …
   a. u ✅
   b. a
   c. g
   d. m

9. Kata “hemat” terdiri dari … suku kata.
   a. 1
   b. 2 ✅
   c. 3
   d. 4
10. Jika uang Rp2.000 ditambah Rp1.000, hasilnya adalah …
   a. Rp2.000
   b. Rp3.000 ✅
   c. Rp4.000
   d. Rp5.000

Jawaban Singkat (5 soal)

1. Sebutkan 2 macam uang kertas yang kalian kenal! → Rp1.000, Rp2.000
2. Sebutkan 1 contoh uang logam! → Rp500
3. Tuliskan kata sederhana tentang uang! → uang, jajan, beli
4. Berapa jumlah Rp1.000 + Rp2.000? → Rp3.000
5. Bagaimana sikap kita dalam menggunakan uang? → hemat dan jujur

2. Instrumen / Rubrik Penilaian

Aspek Lisan (Membaca / Menjawab)

- 4 = Menjawab dengan lancar dan benar semua.
- 3 = Menjawab benar sebagian besar.
- 2 = Menjawab terbata-bata / banyak salah.
- 1 = Tidak bisa menjawab.

Aspek Tertulis (Menulis Kata)

- 4 = Menulis benar semua kata, rapi.
- 3 = Ada 1–2 kesalahan.
- 2 = Banyak salah, tapi mencoba.
- 1 = Tidak mencoba menulis.

Aspek Praktik (Simulasi Jual Beli)

- 4 = Melakukan peran dengan baik, jujur, dan benar.
- 3 = Melakukan peran dengan cukup baik.
- 2 = Melakukan peran dengan bimbingan.
- 1 = Tidak mau mencoba.

Aspek Sikap (Hemat & Jujur)

- 4 = Selalu hemat dan jujur.
- 3 = Sering hemat dan jujur.
- 2 = Kadang hemat dan jujur.
- 1 = Tidak menunjukkan sikap hemat / jujur.