

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Madrasah : MIN 2 Kutai Kartanegara
Nama Guru : **Noor Mursyada. S.Pd.I**
Mapel : Matematika
Fase/Kelas/ Smt : A/I/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

I. Identifikasi

1. Peserta Didik

Peserta didik kelas I adalah anak-anak usia 6–7 tahun yang sedang berada pada tahap berpikir konkret. Sebagian besar sudah mengenal angka 1–5, namun masih memerlukan bimbingan dalam menulis angka dengan benar, membaca urutan bilangan, dan menghitung benda nyata dari angka 6 sampai 10.

2. Materi Pelajaran

Membaca, menulis, dan menghitung bilangan cacah 6 sampai 10.

3. Dimensi Profil Lulusan

- Penalaran Kritis
- Kreativitas

4. Tema

- a. Cinta Ilmu (*Hubbul Ilmi*)
- b. Cinta diri dan sesama manusia (*Hubbunnafs wa Hubbunnaas*)

5. Materi Inseri

- a. *Belajar dengan Jujur* → Anak diajarkan menulis dan menghitung sesuai kenyataan tanpa mencontek.
- b. *Saling Membantu Teman* → Saat ada teman kesulitan menghitung, anak lain diminta membantu.

II. Desain Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu membaca, menulis, dan menghitung bilangan cacah 6 sampai 10 dengan benar menggunakan benda konkret dan simbol angka.

2. Lintas Disiplin Ilmu

- Bahasa Indonesia (membaca dan menulis angka dengan benar)
- Pendidikan Pancasila (menerapkan sikap saling menghargai saat belajar)

3. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat membaca bilangan 6 sampai 10 dengan benar (sikap teliti – tema cinta ilmu).
- Siswa dapat menulis bilangan 6 sampai 10 dengan rapi (sikap jujur dan disiplin – tema cinta ilmu).
- Siswa dapat menghitung benda konkret sesuai bilangan 6 sampai 10 (sikap membantu sesama – tema cinta sesama manusia).

4. Topik Pembelajaran

Mengenal bilangan 6–10: membaca, menulis, dan menghitung.

5. Praktek Pedagogis

- a. **Model:** Discovery Learning
- b. **Strategi:** Student Active Learning (Siswa Aktif)
- c. **Metode:** Demonstrasi, Tanya jawab, Latihan

6. Kemitraan Pembelajaran

Orang tua di rumah sebagai pendamping anak berlatih membaca dan menghitung angka.

7. **Lingkungan Pembelajaran**

Ruang kelas dengan media kartu angka, papan tulis, benda konkret (balok, kelereng). Suasana belajar menyenangkan, kolaboratif, dan saling mendukung.

8. **Pemanfaatan Digital**

Video animasi pengenalan angka 6–10, permainan interaktif menghitung benda melalui aplikasi edukasi sederhana.

III. Pengalaman Belajar

1) Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam, memotivasi, dan mengaitkan dengan pelajaran sebelumnya (angka 1–5).
- Guru bertanya: *“Kalau ada 6 kelereng, bagaimana menuliskannya?”*
- Manfaat: siswa sadar bahwa bilangan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (*Mindful & Meaningful*)

2) Kegiatan Inti (50 menit) – Discovery Learning

- **Stimulation:** Guru menunjukkan kartu angka 6–10 dan benda konkret (kelereng).
- **Problem Statement:** Guru bertanya: *“Bagaimana menulis angka ini? Bagaimana menghitung benda sesuai jumlahnya?”*
- **Data Collection:** Siswa mencoba menghitung kelereng sesuai angka.
- **Data Processing:** Siswa menulis angka 6–10 di buku masing-masing.
- **Verification:** Siswa membacakan hasil tulisannya, guru mengoreksi dengan penuh apresiasi.
- **Generalization:** Siswa menyimpulkan bahwa angka 6–10 bisa dibaca, ditulis, dan dihitung dengan bantuan benda nyata. (*Joyful, Meaningful, Mindful*)

3) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru menanyakan kembali bilangan 6–10 secara lisan.
- Guru memberikan apresiasi dan refleksi sederhana: *“Hari ini kita sudah belajar angka 6–10, siapa yang mau membantu teman di rumah menghitung mainan?”*
- Guru memberikan tugas sederhana: menulis angka 6–10 di buku latihan.

IV. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Awal Pembelajaran

Pertanyaan lisan tentang bilangan 1–5 untuk mengukur kesiapan.

2. Asesmen Proses Pembelajaran

- Observasi sikap (jujur, mau membantu teman).
- Latihan menghitung benda konkret di kelas.

3. Asesmen Akhir Pembelajaran

- Tes tertulis melalui LKPD (10 soal pilihan ganda + 5 soal esai).

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kota Bangun, 14 Juli 2025
Guru Mata Pelajaran

Agus Syaiful, S.Pd
NIP. 19810812 200501 1005

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

Lampiran

A. LKPD

Petunjuk: Bacalah stimulus dengan baik, lalu pilihlah jawaban yang benar!

Soal Pilihan Ganda (10 soal)

1. Membaca Bilangan 6

Stimulus: Rina memiliki 6 apel di keranjang. Ia ingin menunjukkan angka yang sesuai.

- a. Lima
- b. Enam
- c. Tujuh
- d. Delapan

Jawaban: b

2. Menulis Bilangan 7

Stimulus: Ali melihat ada 7 kucing di jalan. Ia ingin menuliskan angkanya di buku.

- a. 6
- b. 7
- c. 8
- d. 9

Jawaban: b

3. Menghitung Benda 8

Stimulus: Guru membawa 8 pensil ke kelas. Siswa diminta menghitung jumlah pensil tersebut.

- a. 6
- b. 7
- c. 8
- d. 10

Jawaban: c

4. Membaca Bilangan 9

Stimulus: Sinta menghitung ada 9 bola di lapangan. Berapakah nama bilangan itu?

- a. Tujuh
- b. Delapan
- c. Sembilan
- d. Sepuluh

Jawaban: c

5. Menulis Bilangan 10

Stimulus: Di rumah, Budi mempunyai 10 piring. Ia menulis angka di bukunya.

- a. 8
- b. 9
- c. 10
- d. 7

Jawaban: c

6. Urutan Bilangan

Stimulus: Angka setelah 6 adalah

- a. 7
- b. 8
- c. 9
- d. 10

Jawaban: a

7. Sebelum Angka 9

Stimulus: Angka yang berada sebelum 9 adalah

- a. 6
- b. 7
- c. 8
- d. 10

Jawaban: c

8. Membandingkan Angka

Stimulus: Mana yang lebih besar, 7 atau 10?

- a. 6
- b. 7
- c. 8
- d. 10

Jawaban: d

9. Jumlah Benda

Stimulus: Siti mempunyai 6 permen, lalu diberi 2 permen lagi. Jumlahnya sekarang

- a. 6
- b. 7
- c. 8
- d. 9

Jawaban: c

10. Lengkapi Urutan

Stimulus: 6, 7, 8, ..., 10. Angka yang hilang adalah

- a. 6
- b. 7
- c. 8
- d. 9

Jawaban: d

Soal Esai (5 soal)

1. Tulislah angka yang sesuai dengan jumlah benda berikut: 🍎🍎🍎🍎🍎🍎🍎 (7 buah apel).

Jawaban: 7

2. Sebutkan urutan bilangan dari 6 sampai 10.

Jawaban: 6, 7, 8, 9, 10

3. Jika kamu punya 9 kelereng dan hilang 1, berapa sisa kelerengmu?

Jawaban: 8

4. Tuliskan angka sebelum 7 dan sesudah 7.

Jawaban: Sebelum 7 adalah 6, sesudah 7 adalah 8

5. Ayah membeli 10 roti. Kamu makan 2 roti. Berapa sisa roti?

Jawaban: 8

B. Instrumen/Rubrik Penilaian

1. Penilaian Pilihan Ganda (PG)

- Skor 1 untuk jawaban benar, skor 0 untuk jawaban salah.
- Jumlah skor maksimal: 10.

2. Penilaian Esai

- Jawaban benar dan lengkap = 2 poin
- Jawaban kurang lengkap = 1 poin
- Tidak menjawab/salah = 0 poin
- Skor maksimal: 10 (5×2 poin).

3. Penilaian Sikap (Observasi)

Aspek Sikap	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Jujur	Menjawab dan menulis sesuai kenyataan	Tidak Pernah	Kadang	Sering	Selalu
Disiplin	Menyelesaikan tugas tepat waktu	Tidak Pernah	Kadang	Sering	Selalu

Saling Membantu	Membantu teman yang kesulitan menghitung	Tidak Pernah	Kadang	Sering	Selalu
--------------------	---	-----------------	--------	--------	--------