



Best Choice

✓ recommended

Kementerian Pendidikan Dasar &
Menengah Republik Indonesia



KURIKULUM MERDEKA NASIONAL



DEEP LEARNING METODE
Mindful, Meaningful & Joyful Learning



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun : _____
NIP : _____
Nama Sekolah : _____
Mata pelajaran : _____
Fase, Kelas / Semester : _____
Tahun Ajaran : _____

MODUL PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA

KELAS II (DUA) FASE A

A. INFORMASI UMUM

IDENTITAS SEKOLAH

Nama Penyusun	
Nip	
Nama Sekolah	SD
Alokasi Waktu	.. JP =@35 menit
Mapel	Matematika
Jumlah Siswa	
Fase	A
Materi Pokok	Bentuk di Sekitar Kita
Capaian Pembelajaran	Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk menyusun dan mengurai bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola. Mereka dapat membandingkan dan mengestimasi panjang, berat, dan durasi waktu. Mereka dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar, serta menentukan posisi benda terhadap benda lain. Mereka dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram.
Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan	Profil Pelajar Pancasila - Bernalar Kritis - Mandiri - Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia - Berkebinekaan Global - Gotong Royong – Kreatif.
8 Profil Lulusan	<ul style="list-style-type: none">▪ Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan seta menghayati nilai-nilai spriritual dalam kehidupan sehari-hari▪ Kewargaan Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dna norma social dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab social, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan▪ Penalaran Kritis Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mngevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah▪ Kreativitas Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat▪ Kolaborasi Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemandirian Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain ▪ Kesehatan Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being) ▪ Komunikasi Individu yang memiliki kemampuan komunikasi untrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.
KOMPETENSI AWAL	
Sarana Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> ● Ruang kelas / outdoor ● Alat dan Bahan : Komputer/Laptop, Internet ● Materi dan Sumber Ajar : Modul, Buku, Slide, Video, <i>Gambar</i>
Target Peserta Didik	Peserta didik kelas (FASE A yang menjadi target yaitu peserta didik reguler atau inklusif
Diferensiasi	Proses – Profil Belajar Siswa Siswa mempelajari informasi berbentuk cetak atau digital sesuai Gaya Belajar mereka.
Model Pembelajaran	<i>Discovery Learning</i>
KEGIATAN INTI	
Cakupan Elemen	<p>Elemen Capaian</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bilangan ● Aljabar ● Pengukuran ● Geometri ● Analisis Data dan Peluang
Kata Kunci	Bentuk di Sekitar Kita
PEMAHAMAN MATERI	
Materi yang dapat diamati dengan indera atau alat	<ul style="list-style-type: none"> ● Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Bentuk di Sekitar Kita dalam kehidupan sehari-hari
TUJUAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan segi banyak dan bukan segi banyak; 2. Menjelaskan ciri-ciri bangun datar (segitiga, segi empat, segi banyak, dan lingkaran); 3. Mengurai satu bangun datar menjadi beberapa bangun datar lain; 4. Menyusun beberapa bangun datar untuk menghasilkan bentuk segitiga, segi empat, dan segi banyak; 5. Mengenal bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola); 6. Menamai bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola); 7. Mendeskripsikan perbedaan bangun datar dan bangun ruang.

Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> ● Apakah kalian tahu papan tulis ini berbentuk apa?
Ketersediaan Materi	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengayaan untuk siswa ● Alternatif penjelasan, metode pembelajaran, atau pemahaman materi oleh siswa
Assesmen	<ul style="list-style-type: none"> ● Assesmen individu atau kelompok ● Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik
Unit kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> ● Individu / kelompok
Persiapan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyiapkan materi bahan ajar ● Meyiapkan lembar kerja siswa ● Menentukan metode pembelajaran

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

PEMBELAJARAN @ 1 PERTEMUAN 35 MENIT)

PENDAHULUAN	<p><i>A. Pendahuluan (15 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Ice Breaker: Guru menyapa siswa dan mengajak mereka mengamati bentuk-bentuk di sekitar kelas, seperti papan tulis (persegi), jendela (persegi panjang), dan lain-lain. Apersepsi: Guru bertanya kepada siswa, "Apakah kalian pernah melihat bentuk-bentuk seperti segitiga, persegi, atau lingkaran di sekitar kalian?" Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu membedakan segi banyak dan bukan segi banyak.
Kegiatan Inti	<p><i>B. Kegiatan Inti (90 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Mindfull Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh) Guru menjelaskan pengertian segi banyak dan bukan segi banyak, menggunakan media gambar atau benda konkret untuk menunjukkan perbedaan kedua bentuk ini. Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan) Siswa diajak melakukan permainan sederhana, yaitu mengelompokkan benda atau gambar berdasarkan bentuknya, apakah termasuk segi banyak atau bukan segi banyak. Meaningfull Learning (Pembelajaran Bermakna) Siswa bekerja secara berkelompok untuk mencari bentuk-bentuk di lingkungan kelas atau sekolah yang merupakan segi banyak atau bukan segi banyak.
Penutup	<p><i>C. Penutup (15 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Refleksi: Guru menanyakan kepada siswa, "Apa yang kalian pelajari hari ini tentang segi banyak dan bukan segi banyak?"

	<p>2. Penilaian: Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif, dan menyarankan siswa untuk mencatat benda-benda yang mereka lihat di rumah dan mengelompokkan apakah itu segi banyak atau bukan.</p>
--	---

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

PEMBELAJARAN @ 2 PERTEMUAN 35 MENIT)

PENDAHULUAN	<p><i>A. Pendahuluan (15 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ice Breaker: Guru memulai dengan permainan menebak bentuk, di mana siswa diberi gambar bangun datar dan diminta menebak namanya. 2. Apersepsi: Guru bertanya kepada siswa, "Apa saja bentuk bangun datar yang kalian ketahui?" 3. Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan belajar tentang ciri-ciri bangun datar (segitiga, segi empat, segi banyak, dan lingkaran).
Kegiatan Inti	<p><i>B. Kegiatan Inti (90 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mindfull Learning Guru menjelaskan ciri-ciri setiap bangun datar menggunakan media visual dan alat bantu seperti potongan kertas berbentuk bangun datar. 2. Joyfull Learning Siswa diajak untuk menggambar dan mengelompokkan bangun datar berdasarkan ciri-cirinya (jumlah sisi, jumlah sudut). 3. Meaningfull Learning Siswa menyusun bangun datar yang ada untuk membentuk pola baru, seperti menyusun beberapa segitiga untuk membentuk segi empat.
Penutup	<p><i>C. Penutup (15 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi: Guru menanyakan kepada siswa, "Bentuk bangun datar apa saja yang kalian pelajari hari ini, dan apa ciri-cirinya?" 2. Penilaian: Guru mengamati kemampuan siswa dalam mengenal dan menyusun bangun datar.

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

PEMBELAJARAN @ 3 PERTEMUAN 35 MENIT)

PENDAHULUAN	<p><i>A. Pendahuluan (15 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ice Breaker: Guru membawa beberapa benda berbentuk balok, kubus, kerucut, dan bola untuk diperkenalkan kepada siswa. 2. Apersepsi: Guru bertanya kepada siswa, "Bentuk-bentuk apa saja yang sering kalian lihat di sekitar kalian? Apakah kalian pernah melihat bentuk kubus atau kerucut?" 3. Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan belajar mengenal dan menamai bangun ruang seperti balok, kubus, kerucut, dan bola.
Kegiatan Inti	<p><i>B. Kegiatan Inti (90 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mindfull Learning Guru menjelaskan perbedaan antara bangun datar dan bangun ruang, serta memperlihatkan contoh benda nyata yang mewakili masing-masing bentuk. 2. Joyfull Learning Siswa diajak bermain tebak bentuk, di mana mereka menutup mata dan menebak bentuk bangun ruang berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan oleh guru. 3. Meaningfull Learning Siswa bekerja secara berkelompok untuk membuat model bangun ruang dari bahan-bahan sederhana seperti kertas atau balok mainan.
Penutup	<p><i>C. Penutup (15 Menit)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi: Guru menanyakan kepada siswa, "Bentuk bangun ruang apa yang paling kalian sukai, dan mengapa?" 2. Penilaian: Guru memberikan pujian kepada siswa yang berpartisipasi aktif dan berani mencoba.
ASESMEN	

A. Asesmen Sikap

Penilaian sikap ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran. Penilaian ini dilakukan agar Guru melihat sikap perilaku peserta didik dalam menjaga hidup bersama di masyarakat pada kehidupan sehari-hari (*civic disposition*), seperti sopan santun, percaya diri, dan bertoleransi. Bentuk pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1
Sopan santun	Peserta didik berlaku sopan, baik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.	Peserta didik berlaku sopan hanya selama proses pembelajaran	Peserta didik hanya berlaku sopan hanya kepada Guru atau peserta didik yang lain.	Peserta didik belum menampilkan perilaku sopan
Percaya diri	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan	Peserta didik berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan	Peserta didik hanya berani menjawab hanya saat	Guru bertanya Peserta didik kesulitan dalam berpendapat, bertanya, maupun menjawab pertanyaan
Toleransi	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan kurang bisa menerima kesepakatan	Peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan	Peserta didik tidak dapat menghargai pendapat peserta didik lain dan tidak bisa menerima kesepakatan

B. Asesmen Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pengetahuan diberikan dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, maupun esai. Penilaian pengetahuan ini bertujuan agar Guru mampu melihat pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik dalam kegiatan.

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
 - a) Pilihan ganda
 - b) Uraian/esai
- 2) Tes Lisan

Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

C. Asesmen Hasil Belajar

Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian ini bertujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam soft skill-nya. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh Guru adalah sebagai berikut.

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu dikembangkan
	4	3	2	1

REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Capaian Pembelajaran
2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.

b. Pengayaan

1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Capaian Pembelajaran.
2. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
3. Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya

REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Refleksi untuk Guru:

- Apakah siswa sudah mampu membedakan segi banyak dan bukan segi banyak?
- Apakah metode pembelajaran Deep Learning sudah efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa?
- Apakah ada kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi?

2. Refleksi untuk Siswa:

- Apa yang kalian pelajari tentang bentuk-bentuk di sekitar kalian?
- Bagian mana yang paling kalian sukai dari kegiatan hari ini?

3. Tindak Lanjut:

- Jika ada siswa yang kesulitan, guru bisa memberikan bimbingan tambahan.

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah soal dengan seksama.
2. Lakukan setiap tugas dengan cermat dan sesuai instruksi.
3. Gunakan kreativitasmu dalam menjawab soal yang membutuhkan gambar.

B. Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik dapat membedakan bentuk segi banyak dan bukan segi banyak.
- Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bangun datar (segitiga, segi empat, segi banyak, dan lingkaran).

*C. Soal LKPD:***Mindful Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**

1. Membedakan Segi Banyak dan Bukan Segi Banyak Lihat gambar di bawah ini! Warnailah bentuk yang termasuk segi banyak dengan warna **biru**, dan warnailah bentuk yang bukan segi banyak dengan warna **merah**.

Gambar-gambar:

- Segitiga
- Segi empat
- Lingkaran
- Bintang
- Persegi panjang

Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan)

2. Mengelompokkan Bangun Datar Amati gambar di bawah ini dan kelompokkan sesuai dengan jenis bangun datarnya (segitiga, segi empat, segi banyak, atau lingkaran)! Tuliskan nama bangun di kolom yang sesuai.

No Gambar Jenis Bangun Datar

1

2

3

4

5

Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)

3. Menjelaskan Ciri-ciri Bangun Datar Sebutkan ciri-ciri dari bangun datar berikut ini:

- Segitiga:
 - Jumlah sisi: _____
 - Jumlah sudut: _____
- Segi empat:
 - Jumlah sisi: _____
 - Jumlah sudut: _____

LKPD PERTEMUAN 2

Tema: Menyusun dan Mengurai Bangun Datar

Materi: Mengurai satu bangun datar menjadi beberapa bangun datar lain dan menyusun beberapa bangun datar untuk menghasilkan bentuk segitiga, segi empat, dan segi banyak

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Perhatikan setiap perintah dengan cermat.
2. Kerjakan sesuai arahan dan jadilah kreatif dalam menyusun bangun.

B. Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik mampu mengurai satu bangun datar menjadi beberapa bangun datar lain.
- Peserta didik mampu menyusun beberapa bangun datar untuk menghasilkan bentuk segitiga, segi empat, dan segi banyak.

C. Soal LKPD:

Mindful Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)

1. Mengurai Bangun Datar Gambar di bawah ini adalah persegi panjang. Cobalah menguraikan persegi panjang menjadi dua bangun segitiga. Gambar hasil uraianmu di kotak yang tersedia.

2. Menyusun Bangun Datar Berikut adalah beberapa potongan bangun datar. Susun potongan-potongan tersebut untuk membentuk sebuah segitiga dan sebuah segi empat! Tempelkan potongan tersebut di kolom yang tersedia.

LKPD PERTEMUAN 3

Tema: Mengenal dan Menamai Bangun Ruang

Materi: Mengenal bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola), menamai bangun ruang, serta mendeskripsikan perbedaan bangun datar dan bangun ruang

A. Petunjuk Pengerjaan:

1. Jawablah setiap soal dengan cermat.

2. Perhatikan instruksi guru saat menjawab soal yang membutuhkan peragaan.

B. Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik dapat mengenal dan menamai bangun ruang.
 - Peserta didik mampu mendeskripsikan perbedaan antara bangun datar dan bangun ruang.
-

C. Soal LKPD:

Mindful Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)

1. Menamai Bangun Ruang Amati gambar di bawah ini, kemudian tuliskan nama bangun ruang tersebut di kolom yang tersedia.

No Gambar Nama Bangun Ruang

1

2

3

4

Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan)

2. Membandingkan Bangun Datar dan Bangun Ruang Sebutkan perbedaan antara bangun datar dan bangun ruang di bawah ini:

- Bangun datar: _____
- Bangun ruang: _____

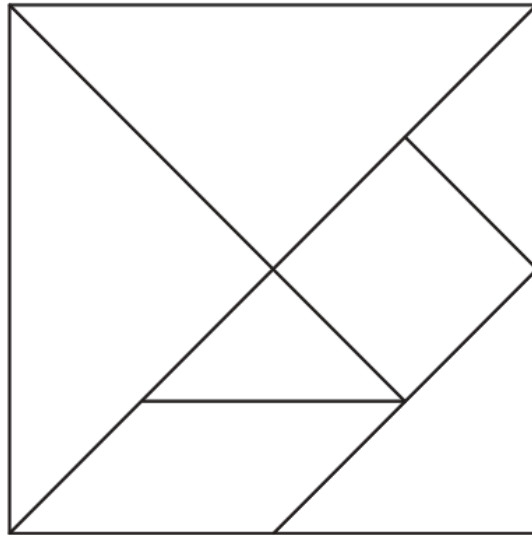
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Ayo Berkarya



Bermain Tangram

1. Warnai setiap bangun berikut dengan warna yang berbeda.



2. Gunting pada setiap garisnya.
3. Susun menjadi satu bentuk yang menarik.
4. Berikut beberapa contoh hasil susunan. Kalian dapat menyusun sesuai dengan kreasi masing-masing.



LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN – TERTULIS

1. Hubungkan antara nama dan gambar bangun datarnya dengan menarik garis lurus.



Segitiga

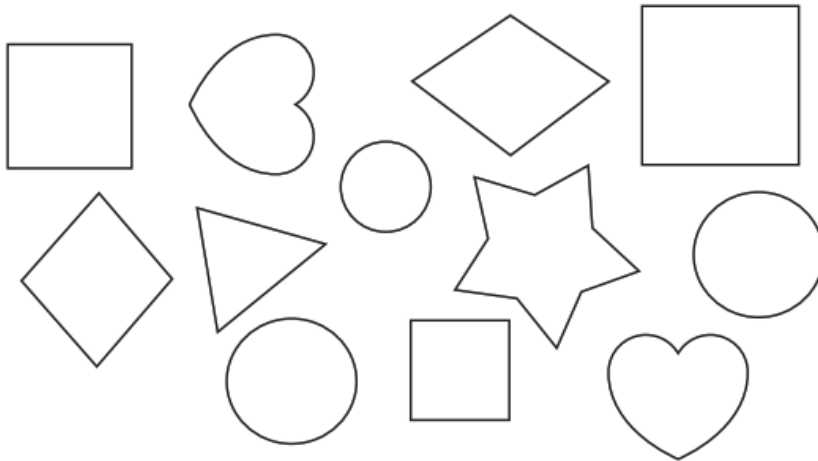
Segi empat

Bentuk lengkung



2. Perhatikan bentuk-bentuk berikut.

Warnai segi banyak dengan warna kesukaan kalian.

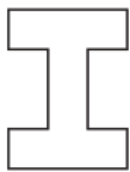


3. Urai bangun datar berikut.

Tarik garis dari bangun datar dengan hasil uraiannya.

Bangun Datar

Hasil Uraian

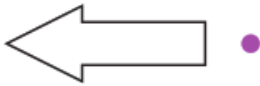


4. Urai bangun datar berikut.

Tarik garis dari bangun datar dengan hasil uraiannya.

Bangun Datar

Hasil Uraian

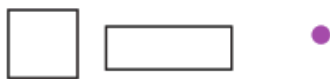
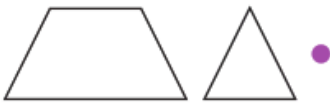


5. Susun beberapa bangun datar berikut.

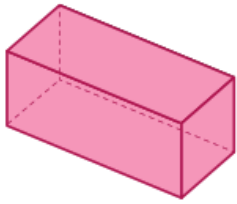
Tarik garis yang menjadi hasil susunannya.

Bangun Datar

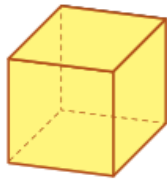
Hasil Susunan



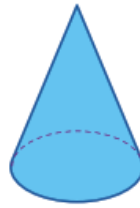
6. Berilah nama pada setiap bangun ruang berikut.



Nama = _____



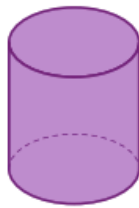
Nama = _____



Nama = _____



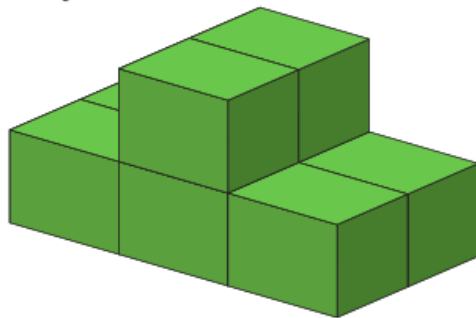
Nama = _____



Nama = _____



7. Toni sedang menyusun mainan balok.



Ada berapa banyak balok satuan pada mainan yang Toni susun?

- A. 14 B. 8 C. 7 D. 6

Kunci Jawaban Pilihan Ganda dan Pedoman Penskoran

Alternatif Jawaban	Penyelesaian	Skor
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
Jumlah		

Nilai = Setiap Butir soal dijawab yang benar bernilai 1 poin

LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

Bahan Ajar :



LAMPIRAN 3

DAFTAR PUSTAKA

Wulan, Dara Retno, Rasfaniwenty. 2021. *Buku Siswa Matematika II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Wulan, Dara Retno, Rasfaniwenty. 2021. *Buku Panduan Guru Matematika II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Mengetahui,
Kepala Madrasah

.....,, 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)