PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Madrasah : MIN 2 Kutai Kartanegara
Nama Guru : **Sudirmantoko, S.PdI, M.Pd**
Mapel : Bahasa Indonesia
Fase/Kelas/ Smt : A/I/1
Alokasi Waktu : 9 x 35 Menit

I. Identifikasi

1. **Peserta Didik**
   Peserta didik kelas 1 berada pada tahap awal belajar membaca, menulis, dan menyimak. Mereka penuh rasa ingin tahu, antusias, namun masih mudah terdistraksi. Peserta didik siap menerima pembelajaran dengan bimbingan guru melalui metode bermain, bernyanyi, dan kegiatan konkret yang menyenangkan.
2. **Materi Pelajaran**
   - Bunyi apa? (Menyimak cerita guru)
   - Mengenal bunyi dari lingkungan sekitar.
   - Menyebutkan bunyi sesuai dengan gambar/cerita.
   - Perkenalan dengan teman baru melalui percakapan sederhana.
3. **Dimensi Profil Lulusan**
   - Kreativitas
   - Komunikasi
4. **Tema**
   a. Cinta kepada Sesama (*Hubbunnaas*)
   b. Cinta kepada Lingkungan (*Hubbulbiah*)
5. **Materi Insersi**
   a. Menghargai teman baru sebagai wujud cinta kepada sesama.
   b. Mengenali bunyi-bunyian di sekitar sebagai bentuk cinta terhadap lingkungan.

II. Desain Pembelajaran

1. **Capaian Pembelajaran**
   Peserta didik mampu menyimak cerita dengan seksama, mengenali bunyi dari lingkungan, serta memperkenalkan diri kepada teman dengan ungkapan sederhana.
2. **Lintas Disiplin Ilmu**
   - IPA: mengenal bunyi dari lingkungan sekitar.
   - Pendidikan Pancasila: sikap menghargai teman baru.
3. **Tujuan Pembelajaran**
   - Siswa dapat menyimak cerita guru dengan penuh perhatian.
   - Siswa dapat menyebutkan bunyi dari lingkungan sesuai gambar/cerita.
   - Siswa dapat melakukan perkenalan sederhana dengan teman baru.
   - Siswa mampu mengulang kosakata baru dengan benar.
4. **Topik Pembelajaran**
   “Bunyi Apa? dan Berkenalan dengan Teman Baru”
5. **Praktek Pedagogis**
   a. **Model** : Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)
   b. **Strategi** : Bermain peran, diskusi sederhana, mendengarkan dan menirukan.
   c. **Metode** : Cerita, Tanya jawab, Demonstrasi, Menyanyi.
6. **Kemitraan Pembelajaran**
   - Orang tua: mendukung anak berlatih mengenal bunyi di rumah.

- Teman sebaya: praktik berkenalan dan percakapan sederhana.

7. **Lingkungan Pembelajaran**
   - Ruang kelas (fisik).
   - Media audio/gambar (virtual sederhana).
   - Budaya belajar: saling mendengarkan, menghargai, dan bekerja sama.
8. **Pemanfaatan Digital**
   - Audio bunyi-bunyian hewan/lingkungan.
   - Video pendek perkenalan sederhana.

III. Pengalaman Belajar

1) Kegiatan Awal (9 x 10 menit)

- Guru memberi salam dan doa bersama.
- Guru menayangkan gambar/menyuarakan bunyi-bunyian (ayam berkokok, bel sekolah, kucing mengeong) lalu bertanya: *"Anak-anak, bunyi apa ini?"*
- Manfaat: menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepekaan terhadap lingkungan (mindful & joyful).

2) Kegiatan Inti (9 x 20 menit)

- **Menyimak**: Guru membacakan cerita pendek berisi berbagai bunyi di lingkungan.
- **Diskusi**: Siswa menyebutkan bunyi sesuai cerita/gambar yang ditampilkan.
- **Percakapan sederhana**: Guru memberi contoh kalimat perkenalan (*"Nama saya Aisyah, nama kamu siapa?"*). Siswa menirukan dengan teman sebangku.
- **Latihan menulis**: Siswa menyalin 3 kosakata baru (misal: ayam, bel, kucing).
- Pembelajaran bermakna (meaningful): mengaitkan bunyi nyata dengan bahasa.

3) Kegiatan Penutup (9 x 5 menit)

- Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran: bunyi apa saja yang mereka kenal hari ini dan cara memperkenalkan diri.
- Refleksi sederhana: siswa menyebutkan hal yang paling disukai dari kegiatan hari ini.
- Guru memberi motivasi: belajar bahasa membantu kita punya banyak teman.

IV. Asesmen Pembelajaran

1. **Asesmen Awal Pembelajaran**
   - Tanya jawab tentang bunyi apa saja yang pernah didengar anak di rumah/sekolah.
2. **Asesmen Proses Pembelajaran**
   - Penilaian sikap: antusiasme, keberanian menjawab, menghargai teman saat perkenalan.
   - Penilaian formatif: siswa mampu menyebutkan bunyi dan menirukan perkenalan sederhana.
3. **Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)**
   - Lisan: siswa menyebutkan minimal 3 bunyi dengan benar.
   - Tertulis: siswa menyalin kata dengan benar.
   - Praktik: siswa memperkenalkan diri kepada temannya.

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. Bunyi ayam adalah …
   a. Guk guk
   b. Meong
   c. Kukuruyuk ✅
   d. Tik tok
2. Bunyi kucing adalah …
   a. Beep
   b. Meong ✅
   c. Mbek
   d. Tok tok
3. Bunyi bel sekolah berbunyi …
   a. Tik tok
   b. Kringgg ✅
   c. Meong
   d. Beep
4. Bunyi kambing adalah …
   a. Mbek ✅
   b. Kokok
   c. Guk guk
   d. Kriuk
5. Bunyi pintu diketuk berbunyi …
   a. Tok tok ✅
   b. Kukuruyuk
   c. Beep
   d. Meong
6. Bunyi anjing adalah …
   a. Guk guk ✅
   b. Mbek
   c. Meong
   d. Kukuruyuk
7. Bunyi jam dinding adalah …
   a. Kringg
   b. Tik tok ✅
   c. Guk guk
   d. Mbek
8. Bunyi sapi adalah …
   a. Moo ✅
   b. Meong

c. Kukuruyuk
d. Guk guk

9. Saat bel berbunyi, artinya …
   a. Mau tidur
   b. Pulang sekolah ✅
   c. Bermain bola
   d. Makan
10. Saat kita bertemu teman baru, kita harus …
    a. Marah
    b. Diam saja
    c. Berkenalan ✅
    d. Pergi

Jawaban Singkat (5 soal)

1. Bunyi kambing adalah … → Mbek
2. Bunyi ayam adalah … → Kukuruyuk
3. Bunyi kucing adalah … → Meong
4. Ucapkan kalimat perkenalan sederhana → Nama saya …
5. Bunyi jam dinding adalah … → Tik tok

2. Instrumen / Rubrik Penilaian

Aspek Lisan (Menyimak & Percakapan)

- Sangat Baik (4): Menyebutkan bunyi dengan benar dan memperkenalkan diri lancar.
- Baik (3): Menyebutkan bunyi dengan benar, perkenalan agak terbata.
- Cukup (2): Menyebutkan sebagian bunyi, perkenalan kurang jelas.
- Kurang (1): Tidak mampu menyebutkan bunyi atau memperkenalkan diri.

Aspek Tertulis (Menyalin Kosakata)

- Sangat Baik (4): Tulisan rapi, benar semua.
- Baik (3): Ada 1 kesalahan kecil.
- Cukup (2): Ada 2–3 kesalahan.
- Kurang (1): Banyak salah/ tidak selesai.